

CARÁCTERÍSTICAS PLANETARIAS SPACEGOM

TAMAÑO:

Tamaño	Diámetro
Asteroides	Entre 1 y 1.000 km.
Satélites menores	Hasta 1.500 km.
Planetas enanos	Hasta 3.000 km.
Satélites enormes	Hasta 4.500 km.
Planetas menores mercurianos	Entre 4.500 y 6.000 km.
Planetas menores marcianos	Entre 6.000 y 8.000 km.
Planetas medios de clase 1	Entre 8.000 y 11.000 km.
Planetas medios de clase 2	Entre 8.000 y 11.000 km.
Planetas medios de clase 3 o terráqueos	Entre 11.000 y 13.000 km.
Planetas mayores	Entre 13.000 y 16.000 km.
Supertierras	Hasta 20.000 km.

GRAVEDAD:

Un planeta puede tener valores mínimos que se acerquen a 0 g. El valor terráqueo es de 1 g. Hay planetas que pueden llegar a 2,5 g.

ATMÓSFERA:

Tipo de atmósfera	Valores de presión	Respiradores necesarios
Nula o tenue	Entre 0 y 0,43 atmósferas.	Se requiere traje espacial.
Ligera tóxica	Entre 0,43 y 0,7 atmósferas.	Se requieren máscaras con filtraje acompañadas de respiradores si se realizan ejercicios físicos intensos.
Ligera no tóxica	Entre 0,43 y 0,7 atmósferas.	Requieren de un suministro básico de oxígeno en terrenos bajos y respiradores en altitudes medias y altas. Es conveniente emplear respiradores en misiones especiales.
Media tóxica	Entre 0,71 y 1,49 atmósferas.	Se requieren máscaras con filtraje.
Media no tóxica	Entre 0,71 y 1,49 atmósferas.	No se necesita ningún dispositivo de soporte vital. Si la atmósfera no es respirable, será no obstante necesario un suministro básico de oxígeno.
Densa tóxica	Más de 1,49 atmósferas.	Se requiere el uso de máscara con filtraje en terrenos elevados y de trajes especiales avanzados en terrenos medios o bajos.
Densa no tóxica	Más de 1,49 atmósferas.	Se requieren trajes especiales avanzados en terrenos medios y bajos.
Hiperdensa	Más de 2,5 atmósferas.	Se requieren trajes espaciales de última tecnología en terrenos elevados y son totalmente incompatibles con la vida en terrenos bajos.
Corrosiva o supercorrosiva	-----	Es imprescindible usar trajes especiales avanzados o hiperavanzados y solo podrán hacerse paseos por su superficie durante unos pocos minutos u horas.
Exóticas fluctuantes	-----	Será necesario un suministro básico de oxígeno salvo cuando haya una caída del densidad oxígeno en los que se requerirán dispositivos respiradores.

Nota: El valor de presión de la atmósfera terrestre es 1.

TEMPERATURA HABITUAL:

Tipo de mundo	Temperatura	Agua
Congelado	Hasta los -150º.	Sin agua líquida en la superficie.
Frío	Entre -35º y 5º.	El agua líquida en superficie es mínima. Existirán extensos casquetes polares y pocas nubes en caso de existir agua.
Fresco	Entre -5º y 15º.	Agua líquida común en la superficie y hielo en los moderados casquetes polares y elevaciones montañosas.
Templados	Entre 0º y 30º.	
Calientes	Hasta 75º.	Mínimos casquetes de hielo polar y agua líquida en cantidades mínimas.
Hipercaleantes	Más de 75º.	No tienen agua en forma de hielo ni líquida.

OROGRAFÍA PREDOMINANTE:

Mundos gobernados por cordilleras y terrenos muy escarpados.
Mundos con montañas y colinas, sin apenas llanuras.
Mundos repletos de riscos y barrancos que se elevan sobre las llanuras.
Mundos con cañones, grietas y frecuentes cortes de superficie.
Mundos con colinas suaves y llanuras y sin apenas elevaciones.
Mundos dominados por mesetas separadas por vaguadas.
Mundos dominados por depresiones y hundimientos de la superficie.

PORCENTAJE DE AGUA LÍQUIDA O HELADA EN SUPERFICIE:

Tipo de mundo	Porcentaje de agua en superficie
Yermo	Menos de un 1%. Erial absoluto.
Desértico	Algunas charcas o lagunas espaciadas en decenas o centenares de kilómetros entre sí.
Árido	Entre el 3% y el 10%. Lagunas y pequeñas acumulaciones de agua dispersas.
Eminentemente terrestre	Entre un 11% y el 21%. Lagos y algún mar menor aislado.
Terrestre	Entre un 21% y el 45%. Pequeños mares dispersos.
Equilibrado	Entre el 46% y el 65%. Mares frecuentes y ningún océano. Por encima del 56% puede tener algún pequeño océano.
Terráqueos	Entre el 66% y el 75%. Continentes, océanos y mares frecuentes.
Inmensamente acuático	Entre el 76% y el 95%. Islas grandes. Si supera el 86%, tan solo habrá pequeñas islas y algunos archipiélagos.
Totalmente acuático	Entre un 96% y un 100%. Alguna isla pérdida. Si supera el 99%, como mucho tendrá algún islote perdido.

BIOLOGÍA Y FORMAS DE VIDA AUTÓCTONAS:

Hay una variedad enorme de mundos en Spacegom, desde aquellos en los que hay una ausencia total de vida a otros en los que las formas de vida autóctonas pasan por simples bacterias y microorganismos, vegetales, invertebrados, vertebrados o incluso formas de vida inteligente.

Nota 1: un mundo que no posea ninguna forma de vida autóctona no significa que esté totalmente carencia de vida, pues el mundo puede haber sido terraformado o podrían existir seres, plantas o animales que la humanidad hubiera llevado allí en su proceso de colonizarlo.

Nota 2: Hay planetas con riesgo de contagio por enfermedades endémicas locales.

CIVILIZACIÓN SPACEGOM

NIVEL TECNOLÓGICO:

El nivel tecnológico mide los avances conseguidos por los colonos que habitan el planeta, sin considerar la tecnología importada de otros lugares.

Nivel tecnológico	Descripción
Primitivo	Mundos que van desde aquellos que usan tecnología propia del Paleolítico hasta otros con un nivel científico propio del Renacimiento.
Rudimentario básico	Nivel científico similar al de la Revolución Industrial de principios o mediados del s. XIX. Domina la energía del vapor y el desarrollo de máquinas. Armas de fuego arcaicas.
Rudimentario medio	Nivel científico similar al de finales del s. XIX y principios del s. XX. Nuevos materiales como el plástico. Las comunicaciones mejoran notablemente con la tecnología de radio.
Rudimentario industrial	Electrificación masiva de la sociedad. Implantación de las telecomunicaciones y motores de combustión interna. Conocen la Ley de la Relatividad, el ADN y la informática comienza a desarrollarse.
Rudimentario postindustrial	Computación avanzada. Internet. Ordenadores personales y teléfonos móviles. Implantación masiva de la energía nuclear. Avances en tecnología aeroespacial. Misiones no tripuladas.
Espacial básico	Primeros viajes espaciales tripulados a satélites o planetas cercanos. IA comerciales, big data y avances primigenios en la energía de fusión precomercial (la Tierra en la actualidad).
Espacial medio	Energía de fusión implantada a nivel comercial. Hiperautomatización y robots autónomos. Es viable viajar a mundos del mismo sistema solar. Estaciones espaciales permanentes en otros mundos.
Espacial preestelar	Manipulación del espacio-tiempo. Primeros reactores funcionales de Hiperdisparo (Hipersalto) que permite la colonización de mundos. Importantes desarrollos en los campos de la cibernética y los implantes. Se domina la terraformación.
Interestelar incipiente	Arranca la distribución comercial de los motores de Hiperdisparo. Se desarrollan y proliferan las instalaciones orbitales, el comercio y los transportes de viajeros.
Interestelar común	Se añade el tratamiento anti-longevidad. Dominio de Hipersaltos de 1 cuadrante.
Interestelar medio	Se añaden las factorías de infabots y blindbots. Dominio de Hipersaltos de 2 cuadrantes.
Interestelar avanzado	Dominio de Hipersaltos de 3 cuadrantes.
Postinterestelar	Dominio de Hipersaltos de 4 cuadrantes.
Postinterestelar avanzado	Dominio de Hipersaltos de 5 cuadrantes.
Nivel superior 1-4 o Supremo	Tecnología propia muy avanzada y prácticamente desconocida.

POBLACIÓN CENSADA OFICIAL:

Cada mundo tiene un número de habitantes oficialmente censados, cuyo calor será más o menos de fiar en función de la confiabilidad de las autoridades locales. Cada mundo contiene también una somera descripción del número aproximado de asentamientos, aldeas, poblaciones, ciudades, metrópolis o megalópolis que alberga.

ASENTAMIENTO ESTABLE O NO:

Hay mundos estables que son capaces de mantener sus sistemas de soporte vital y suministros necesarios y, por tanto, que tienen expectativas de perdurar en el tiempo. También hay mundos donde su población no puede mantener sus sistemas por mucho tiempo y tarde o temprano se verán abocados al fracaso o al colapso.

CONVENIO UNIVERSAL DE SPACEGOM:

Origen	El Convenio Universal de Spacegom hunde sus raíces a mediados del s. XXVI, cuando la expansión de la humanidad a través del cosmos hizo evidente la necesidad de un acuerdo que evitase el caos en cuanto al tipo de tecnologías y medios de producción y transporte y empujó a crear el extinto Gobierno Ordenado de los Mundos (GOM), organización protagonista en los primeros compases de la colonización del espacio.
Finalidad	El Convenio, al que están adheridos la mayoría de los mundos colonizados, homologa aspectos del comercio e intercambio de productos y servicios, así como la seguridad y compatibilidad en los medios empleados para llevar a cabo los viajes interestelares. El convenio trata de mantenerse alejado de cuestiones políticas o de enfrentamientos entre facciones o mundos.
Administración	El Convenio está administrado por un Consejo formado por más de 300 miembros que provienen tanto de los mundos adscritos como de las megacorporaciones existentes, los cuales vigilan del cumplimiento de sus normas.

POTENCIA POLÍTICA DE REFERENCIA, FACCIÓNES Y EJÉRCITO:

Spacegom es un crisol de facciones y potencias políticas y no existe ningún gran imperio o fuerza que controle una proporción desmesurada de mundos.

Las facciones y potencias políticas corresponden usualmente a autoridades y gobiernos autóctonos en la mayoría de los casos, aunque también hay mundos controlados o influenciados por facciones extranjeras o por megacorporaciones comerciales.

FORMAS DE GOBIERNO, LEYES Y CULTURA:

Estructura política	Organizaciones a nivel familiar o de clan, control por megacorporaciones, democracias participativas y representativas, partitocracias, oligarquías, tecnocracias, gobiernos en manos de entes exteriores, mundos balcanizados, gobiernos autoritarios y dictaduras, gobiernos meritocráticos y teocracias.
Ordenamiento jurídico	Determina la facilidad o no de acceso al planeta y la posibilidad de tenencia de armas, derechos y obligaciones de los ciudadanos.
Cultura	Hay sociedades matriarcales y patriarcales, militarizadas y pacifistas, sociedades donde la erudición y la innovación son fundamentales o donde lo son la colaboración y el trabajo en equipo. Hay sociedades con pensamiento liberal, sociedades donde prima lo mercantil, lo artístico, la educación, lo ecológico o lo lúdico. Pueblos con pensamiento racional y otros en los que el patrón predominante son el consumismo y el lujo. Hay culturas de castas, otras en las que se valora la igualdad y la justicia, sociedades abiertas donde se valora la diversidad y sociedades exploradoras de nómadas independientes.

ASTRONAVEGACIÓN:

Los viajes entre un mundo y la Estación de Hiperdisparo de su cuadrante se realizan mediante motores convencionales de fusión, lo que puede suponer un buen número de días de tránsito, a los que hay que añadir los posibles retrasos en caso de que el ingeniero de astronavegación no efectúe bien su trabajo.

ESPACIOPUERTO E INSTALACIONES ORBITALES:

Puede haber mundos con espaciopuertos muy avanzados pese a tener niveles de tecnología autóctonos rudimentarios. Una de las muchas explicaciones para esto es que han sido construidos por entidades foráneas muy tecnológicas que ahora los explotan para su propio beneficio para acceder a los recursos del planeta o para otros fines menos lícitos.

TRANSPORTE DE VIAJEROS Y MISIONES ESPECIALES:

Hay planetas superpoblados con mínimas necesidades de transporte de viajeros, bien porque ya tengan solventada esa faceta, bien porque sus ciudadanos no son propensos a abandonar su mundo (voluntariamente o porque se lo prohíban las autoridades locales).

También hay mundos que tienen una alta demanda de transporte de viajeros aún teniendo una modesta población local.

PRODUCCIÓN DE MERCANCÍAS Y NIVEL DE AUTOSUFICIENCIA:

Para cada mundo se dispone de toda la información correspondiente a los tipos de productos que es capaz de producir localmente, así como el tamaño de los pedidos de compra y venta que allí se pueden realizar.

Código	Producto
INDU	Productos industriales y manufacturados comunes.
BASI	Metal, plásticos, productos químicos y otros materiales básicos elaborados.
ALIM	Productos de alimentación.
MADE	Madera y derivados.
AGUA	Agua potable.
MICO	Minerales comunes.
MIRA	Minerales raros y materias primas poco comunes.
MIPR	Metales preciosos, diamantes, gemas...
PAVA	Productos avanzados, computadores modernos, robótica y otros equipos.
A	Armas hasta etapa espacial.
AE	Armas a partir de etapa espacial.
AEI	Armas modernas a partir de etapa interestelar.
COM	Combustible para astronavegación.
