

PERROS DEL ESPACIO

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO QUE NO TIENE FUTURO



NO ESPERARA QUE NOS COMAMOS ESTE MONDONGO?

Bienvenido, a un mundo despojado de toda moral donde la ley del más fuerte y desalmado es la que impera. En el año 2977 la Humanidad así como las otras Razas "inteligentes" del Sistema Solar están sumergidas en un momento crítico, plagado de conspiraciones paranoicas, revueltas, terrorismo chapucero y guerra mediática entre folclóricas...

La sociedad de masas es tu enemiga pero poco a poco descubrirás que a veces tu incompetencia propia de un ministro, es aún peor. Vamos, que el mundo está hecho una mierda y tú aún encima te preguntas por qué la programación de HoloTV es tan chunga. Un mundo subyugado por los poderosos donde nadie mira por el de al lado sino por el bien de uno mismo.

Oprimido bajo la bota de hierro de las Megacorporaciones y el Capitalismo sin escrúpulos, que gracias a los medios técnico-propagandísticos de que disponen hacen de tí un esclavo gimoteante preocupado únicamente por la marca de sus playeros.

No es un tiempo agradable para vivir, pero desgraciadamente no tienes elección.

Deberas luchar para conservar tu sesera intacta y si no lo haces la maquina implacable y terrible del mundo moderno te masticará y cagará sin pensarlo. Para ellos sólo eres un número pero tu y yo sabemos que eres mucho más que eso.

Eres un Perro del Espacio.

PERROS DEL ESPACIO



EMPECEMOS POR EL PRINCIPIO

LA PREGUNTA DEL MILLON, QUE ES UN JUEGO DE ROL.

Primero, un Juego de Rol es un pasatiempo cojonudo para los días de lluvia y para algunos días soleados también. Nada que ver con matar a nadie. ¿Estais más tranquilos?

En segundo lugar un Juego de Rol es un medio de comunicación y expresión y todo ese rollo, pero además es mucho más divertido. Es más divertido porque puedes jugar a hacer todas esas cosas que en ese mundo real y "adulto" te están supuestamente vetadas, puedes dejar de ir a currar, convertirte en un héroe/heroína y hostiar a todos esos capullos que se ganan tu odio día día jodiéndote la existencia. Desde esta sociedad alienante y artificial seguramente no verán con buenos ojos tu afición por los juegos de rol, debido a que son: "un modo infantil de evadirse". Aunque claro no todos podemos estar a la altura de esa realidad tan esclarecedora, la de los realitys de la tele, el bisness mediático y la sana diversión alcohólica-drogadicta de fin de semana. Quizá cuando seamos mayores...

En fin recuerda que esto sólo es una ficción para reprimir (o alimentar) ese impulso de locura, que te empuja a odiar lo que te rodea y anhelar cambiarlo por algo mejor.

HOY ES EL FUTURO, JODER QUE BIEN!

Parecia que en el futuro todo iba a ser tan de puta madre, verdad. Todos con coches voladores aparatos superhifi del copón, paz mundial, integración cultural y racial y pijamas de colores para todos. Pero me da que no. Me parece que la amable y popera visión del amigo Roddenberry del fututo no va a poder ser. No va a poder ser, debido a nuestra miopía e ignorancia. Por esa actitud prepotente y babosa que nos ha llevado no sólo a cometer los mismos errores una y otra vez si no además (gracias a ese monstruo llamado progreso) a corregirlos y aumentarlos. Pero bueno me callo, que luego me llaman amargao, miren y juzguen por uds mismos si es imposible este halagueño destino.

● 2015-2093

Conflictos nucleares y desastres naturales encaminan a la raza humana hacia un futuro de prosperidad y júbilo mundial. Yupiii!

● 2103

Primera ciudad operativa construida en la superficie lunar. Comienzo de la industria orbital gracias a los Aceleradores de Masa. Se promulga un acta de registro de mutantes que restringe brutalmente sus derechos. Una vez más una minoría paga por el descontento de la mayoría, nuestros amos demuestran de nuevo que son muy hábiles escurriendo el bulto

● 2248

Gran Exodo. La situación en el planeta es insostenible comienza la evacuación en masa. Se llevan a cabo estrictos controles medicos para no admitir mutantes, personajes políticamente incómodos o enfermos contagiosos. Se vive en un ambiente de histeria colectiva. Los mass media hacen su agosto con programas de esos de "experimento sociológico" e intérpretes de canción ligera

● 2250

Se establecen las primeras plantas extractoras de gas en Mercurio. Nace de las cenizas de las naciones del mundo libre los U.S.E. United States of Earth. Este organismo pasa a hacerse cargo del gobierno de la Humanidad. Aunque se mantiene una farsa electoral para dar el aspecto de una República democrática y multiracial en realidad el gobierno es controlado directamente por los consejos de administración de las Megacorporaciones.

● 2252

Llegada a Marte. Los terrestres son expulsados del planeta por la antigua raza que lo puebla, los Krell poseedora de una tecno-magia muy poderosa y muy chungu. Se firma un tratado de no agresión (Encuentro de Fobos) y se permite la instalación de algunas corporaciones Mineras (criaturitas!). Los Krell escogen a unos cuantos humanos que consideran dignos para enseñarles sus místicas

artes marcianas.

● 2299

La Humanidad se dispersa por todo el Sistema Solar. Se coloniza Júpiter y sus satélites convirtiéndose Titán, en la mayor colonia no orbital. Muchos viajeros prueban suerte llegando incluso al borde del espacio conocido colonizando otros mundos. Son los nuevos pioneros, ya sabeis lo que eso significa... nadie está a salvo!

● 2480

Primer contacto con la raza anfibia que habita el tercer mundo de la Constelación de Tritón. Aún ni imaginan cuanto se arrepentiran de haberse topado con nosotros.

● 2517

Lo que en un primer momento parece un rayo de esperanza para la gente pronto se convierte en otra pesadilla. Nace la Unión de Repúblicas Socialistas Sovieticas del Cinturón de Asteroides.

● 2517-2583

Periodo de estabilización del hombre en el espacio o sea la humanidad hace una vez lo que le sale de los mismísimos con todo lo que se encuentra.

● 2533

Primer contacto con las razas de los mundos exteriores. El Regimen Arcturiano, el Enjambre Calcharantiano, la Liga Brigalooniana y la Hermandad de Golgath establecen relaciones diplomáticas con la U.S.E. La humanidad se topa por fin con alguien que le para los pies. Estos nuevos "amiguitos" estan preocupados por la expansión de una raza proveniente del exterior de la galaxia, : Los Externos.

● 2792

Los Externos lanzan una ofensiva contra los planetas más interiores del Sistema Solar siendo parados por la Flota de la U.S.E., con ayuda del Regimen Arcturiano, en Urano. Fruto de la batalla la U.S.E. pierde el 30% de sus naves pero son capaces de repeler el ataque. Los Externos se retiran a Plutón y Neptuno. A partir de aquel momento se vive una tensa calma entre las dos potencias.

● 2977

La actualidad.

Un feliz ciudadano de la Tierra medita sobre sus tumores.



LA TIERRA MORIBUNDA

El hombre se vio obligado a buscar refugio en otros planetas cuando la Tierra, agotada por siglos de abuso dijo basta. Tras innumerables desastres ecológicos y nucleares el antaño conocido como planeta azul se convirtió en el árido y letal desierto que hoy conocemos.

Durante el éxodo que vino a continuación del cataclismo fueron muchos los que no pudieron emigrar a las colonias y se vieron obligados a permanecer en La Tierra. Pero sobrevivir en el Planeta Maldito no es tarea fácil. Los últimos habitantes de la Tierra han construido Megaciudades fortificadas en las pocas zonas no contaminadas del globo donde se acina cada vez más gente.

La única esperanza que les queda es la de poder salir del planeta como polizontes en alguna nave de carga, o contratados como mano de obra barata por alguna Corporación de Trabajo Temporal. Fuera de estas pocas Megaciudades sobreviven sólo algunos paletos absolutamente carcomidos por la radiación y hordas de mutantes metaleros motorizados que merodean por las Malas Tierras.

HIJOS DEL ATOMO?

Los altos niveles de radiación que se registran en el 90% de la superficie del planeta no solo acarrearán millones de muertes si no que también se reservaron un macabro futuro para los que lograron sobrevivir.

Los niños que nacieron a partir del Cataclismo nuclear además de sufrir deformidades y enfermedades comenzaron a ser odiados y rechazados por su aspecto horrible. En los medios de comunicación se dijo que los mutantes eran en realidad seres con "aptitudes paranormales" y que la gente no debía fiarse de su aspecto enfermizo, detrás de aquella apariencia todos eran cabrones con superpoderes. Nada más fácil para la HoloTv que sembrar el odio en los corazones de los ignorantes. Una vez más nuestros amos recurren a los mejores trucos, los más viejos. Con la demonización de los mutantes ya tenemos malos, y son peores que los negros, las mujeres, los hispanos, los homosexuales y los anarquistas juntos. Son peores porque además lo parecen.

CORPORACIONES Y EL ÉXODO

Las Megacorporaciones conocen en este periodo su mayor momento de poder.

Ellas fueron las primeras en apostar por la colonización de otros mundos como Marte o Venus. Además los Gobiernos, arruinados económicamente, no podían ni siquiera soñar con sufragar los gastos de viajes estelares masivos. El gran éxodo por el Sistema Solar llevó a la gran parte de la población terrestre a establecerse en estaciones orbitales o bien colonias, sobre todo en los satélites de Júpiter y en Venus.

CONTACTOS CON EXTRATERRESTRES: MARTE

La humanidad tenía sus ojos puestos en Marte desde hacía mucho pero lo que allí se encontraron dista mucho de lo que se esperaban.

En un principio se creyó deshabitado este mundo, pero el descubrimiento de diversas construcciones hizo creer en la existencia de alguna Antigua raza extinguida miles de años atrás.

Sin darle mayor importancia las corporaciones comenzaron a establecer las primeras factorías de extracción de minerales así como cúpulas donde alojar a los colonos.

La mañana del 23 de agosto del 2252, al mes de establecerse en el planeta una descarga electromagnética de gran potencia dejó inactivos los sistemas electrónicos de todas las cúpulas y factorías asentadas en el planeta rojo.

La situación era desesperada ya habían caído cientos de colonos al dejar de funcionar sus trajes presurizados pero varios millones morirían en cuestión de horas al agotarse las reservas de oxígeno de las cúpulas.

Fue en ese momento cuando la humanidad tuvo el primer contacto con los Krell.

El gobierno de los U.S.E. recibió un ultimátum que instaba a los terrestres a abandonar la superficie del planeta rojo en un periodo de 48 horas o morirían.

No había otra opción. Así se evacuó el planeta casi totalmente sin ninguna señal hostil más por parte de los habitantes del planeta rojo.

Semanas más tarde tuvo lugar en Fobos el encuentro formal entre los Altos Magistrados Krell y los diplomáticos terrestres. De este encuentro surgió el acuerdo de no agresión entre las dos civilizaciones.

Los Krell expulsaron a las Corporaciones haciendo de su mundo un lugar prohibido para la mayoría de los hombres. Sólo algunos elegidos por los magistrados son aceptados en las ciudades templo subterráneas donde son instruidos en las artes de la Tecno-Magia marciana.



Un claro ejemplo de la peña chunga que habita la galaxia. Al lórito!

VACACIONES EN EL MAR

Los habitantes del oceánico Tritón 3 tuvieron la desgracia de ser de los primeros en contactar con la raza humana. Al ser su raza un tanto "primitiva" (inferior por lo tanto, claro) y carecer de alta tecnología fueron esclavizados por el contingente terrestre con facilidad.

Tritón 3, o mejor dicho sus océanos seran a partir de este momento la despensa de la Humanidad. Comienza una sangrienta ocupación del planeta que dara lugar a varios movimientos terroristas de liberación que a día de hoy no han conseguido expulsar a las Megacorporaciones de su mundo pero si causarles millonarias perdidas con sus ataques sorpresa y sus atentados.

Aún así éste sigue siendo una fuente de riqueza para las Megacorporaciones que han construido grandes zonas de recreo como Aqua Disney World o Super Florida Beach que sirven como destino para millones de turistas cada año.

REVOLUCION DE LAS ROCAS

Una vez normalizadas las relaciones diplomaticas con el Regimen Krell y haciendo uso de la tecnología adquirida a éste la Humanidad sigue expandiéndose por el universo.

Es en este momento cuando una gran parte de la población terrestre se disemina por el Sistema Solar estableciendo colonias en casi todos los planetas, creando Estaciones espaciales y habitando el cinturón de asteroides.

Sera este el lugar donde se originaría el primer conflicto realmente serio entre los antiguos habitantes de la Tierra.

En 2517 los millones de colonos mineros habitantes del cinturón de Asteroides agitados por sindicatos anarquistas, comunistas y un amplio espectro de librepensadores se rebelan contra la Corporación responsable de la explotación de la zona (la Yusupov-Chen Ltd) estableciendo una República Socialista independiente de los U.S.E. y que a partir de ese momento ha controlado todo el sector.

La rebelión intento ser sofocada pero los Cruceros de guerra de la U.S.E. se encontraron innumerables trampas y emboscadas entre las gigantescas rocas haciendo imposible una invasión. Desde aquel momento la U.S.E. y la Republica Socialista del Cinturón de Asteroides mantiene un pulso político y económico.

Los tiempos de la Guerra Fría se reviven entre las estrellas con todo lo que esto conlleva; carrera armamentística, represión, paranoia, espionaje, pelis de espías etc

...Y AHORA ALGO ABSOLUTAMENTE DIFERENTE!

La expansión del hombre por el cosmos le había resultado provechosa economicamente y relativamente sencilla. Salvo algunos miles de muertos en accidentes durante viajes interplanetarios, unos cuantos virus alienígenas letales e incontables revueltas y tumultos facilmente reprimibles, nada había sido un obstáculo verdaderamente insalvable a las ansias expansionistas terrestres. Pero cuando las naves

terrácolas empezaron a viajar más lejos y más rapido se dieron cuenta de que no estaban solos en el espacio. Muchas otras civilizaciones llevaban viajando entre las estrellas muchos siglos antes que el hombre incluso seres humanos ajenos a la Tierra. En un primer momento esto dejo perplejos a los poderosos mandamases del planeta azul que ya se habían hecho a la idea de que no tendrían que compartir la gran tarta de la creación con nadie más. De todos modos como es sabido la capacidad de adaptación del hombre es asombrosa, a veces terrible, como aprendieron sus nuevos vecinos. En un alarde de astucia y marketing nuestros patrones supieron ver esta ingente cantidad de nuevos seres como consumidores (o materia prima!) y utilizando su arma más poderosa, la publicidad consiguieron hacer llegar sus productos y servicios (fueran deseados o no) a decenas de planetas. En menos de un siglo la nuestra se convirtió en la raza estelar más extendida por el espacio y en los siglos subsiguientes esto daría lugar a un montón de nuevos grupos étnicos y culturales que aunque podamos seguir considerándolos humanos difícilmente podríamos calificarlos de terrícolas.



El planeta de los valientes y la tierra de los libres... ya.

LA AMENAZA DEL ESPACIO PROFUNDO

En el 2792 año en el que se celebran de nuevo las Olimpiadas siendo un estrepitoso fracaso, entra en juego la más extraña y beligerante raza extraterrestre conocida por la Humanidad. Los llamados Externos. El primer rasgo diferenciador entre estos y las otras razas es su origen, pues todo parece señalar que los externos provienen de otra galaxia.

Los Externos se han mostrado muy beligerantes con los demás habitantes del Universo y son pocos los que han sobrevivido a su encuentro.

Su primera ofensiva hizo caer varias colonias en los Mundos Exteriores pero este fue un hecho que paso inadvertido a ojos de todo el mundo y al que no se le dio demasiada importancia. Al fin y al cabo durante los viajes interestelares se producen accidentes con frecuencia y nadie se hacia demasiadas preguntas ni se preocupaba por unos cuantos mugrientos colonos desaparecidos. Esto cambio cuando los Externos tomaron Plutón y Neptuno.

No se sabe deasido sobre la suerte que han corrido esos colonos pero todo parece indicar que los supervivientes son utilizados como esclavos. Esta implacable raza continuo con su avance y el enfrentamiento no tardo mucho en llegar. La batalla de Urano fue una auténtica matanza en la que el U.S.E. y la URSSCA ayudados por el Regimen Arcturiano perdieron un gran cantidad de naves pero lograron repeler el avance de los externos. Poco se sabe de los intereses de los Alienigenas pero todo parece indicar que su objetivo final era la Tierra. Y tras todo el sufrimiento y la miseria vivida, yo pienso: por fin alguien va a poner al ser humano en vereda y le va a aplicar un poquito de su propia medicina.

SO BORED WITH THE U.S.E!

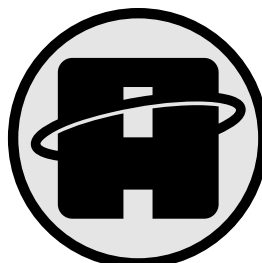
El débil y corrupto sistema pseudodemocrático que hoy conocemos acabará sucumbiendo totalmente frente a varias guerras y desastres naturales alrededor del 2160. Es en este momento cuando las Megacorporaciones son conscientes de que su momento ha llegado.

De este modo los principales conglomerados corporativos toman definitivamente el mando y crean la U.S.E. United States of Earth un organismo que desde ese momento se ocupará del gobierno mundial. El brusco cambio político además del malestar social provoca numerosas revueltas en la Tierra y en La Luna haciendo "necesaria" una intervención militar casi inmediata por parte del nuevo gobierno. La U.S.E. controla el ejército y sofoca todos los intentos de revolución que se dan tanto en la Tierra así como en las escasas posesiones del hombre en el espacio (la Luna, a penas unos cientos de estaciones orbitales y alguna colonia avanzada en Mercurio). La U.S.E. se afianza como estandarte del nuevo orden mundial. Las naciones pierden el poco poder que les quedaba pasando a jugar el papel de marionetas políticas. A los ojos de las masas se sostiene una vergonzosa farsa electoral que sirve a la U.S.E. para contentar a la ciudadanía haciendola creer en una inexistente democracia. Desde su nacimiento hasta el momento, actual el funcionamiento interno de la U.S.E. no ha cambiado demasiado. Las decisiones las toman los consejos de administración de los cuatro conglomerados comerciales más importantes Tezuka Corportation, Atomic Entertainment, Sadafarm Labs y la Yusupov-Chen Ltd, dejando para el presidente electo la labor de títere oficial.

El actual presidente Ferdinand Jones Garcia lleva 82 años en el puesto desde que se promulgo la ley que convertía el cargo presidencial en vitalicio. Debido a un ataque terrorista el presidente Garcia lleva 46 años en un estado de estasis inducido conservado en un bloque de cristacero orgánico. El consejo de ministros hace las veces de interprete-medium para conocer los deseos del presidente. Todo parece indicar que mientras la imagen pública del presidente no decaiga (los sondeos lo muestran como el lider político más valorado) y su estado de extasis no cambie podría convertirse en el primer lider democrático eterno de la historia de la humanidad.

LAS MEGACORPORACIONES

Muchos creen que el hibernado presidente Garcia o sus estúpidos ministros son los que manejan el futuro de la humanidad, seguramente tambien crean en el Ratoncito Pérez y en las ventajas de la comida light... En fin entre nosotros estos son los que verdaderamente cortan el bacalao, los señores del dinero, los cabroncetes que nos tienen jodidos a tí y a mí.



ATOMIC
entertainment

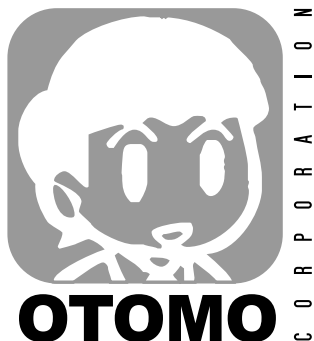
ATOMIC ENTERTAINMENT

En sus comienzos como cadena de Tv dedicada a la música pop Atomic Tv ganó una gran cantidad de adeptos debido en gran medida a las mensajes subliminales que camuflados entre aparentemente inofensivas series juveniles empujaban a miles de jóvenes a consumir refrescos y a comportarse com auténticos idiotas. Habiendo creado un público bobalición y obediente los tentáculos de Atomic se expandieron por las ondas haciéndose con la mayoría de medios de comunicación y publicidad. Sólo algunos medios independientes, apenas unas decenas de radios, periódicos y alguna televisión se resistieron al imparable avance de la estupidez catódica.

Pero fue inutil, el mal ya estaba hecho. La gente ya no quería ver otros programas.

A partir de ahí Atomic creció en otras direcciones como el turismo, la industria hotelera, la producción cinematográfica, la música y sobretodo las comunicaciones via Internet. Atomic Entertainment controla con mano de hierro el monopolio de las comunicaciones, lo cual provoca numerosos ataques informáticos a sus sedes virtuales debido al pobre servicio y a la falta de libertad que la Megacorporación deja a los millones de usuarios. De hecho la Atomic Entertainment coordina con la Policía Interplanetaria de la U.S.E. la investigación de los crímenes cometidos a través de la Red.

Dominios: Dione satélite de Jupiter, donde se encuentran sus estudios de producción cinematográfica lo que le ha proporcionado el sobrenombre de Nueva Hollywood. Además la Corporación posee una red de satélites artificiales por todo el Sistema Solar que sirven para hacer llegar tanto las señales de Tv, como las de los teléfonos móviles o los canales de acceso a Internet.

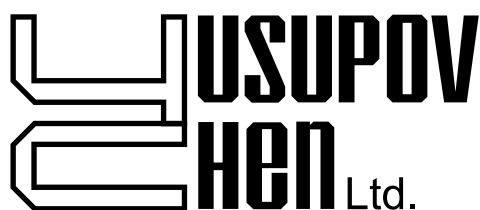


OTOMO CORPORATION

El consejo de administración de esta corporación es controlado por la familia Otomo, que es la principal accionista desde el año 2208. Sus inicios en tiempos del éxodo comenzaron como una fusión de todas las grandes empresas japonesas con el objetivo de mantener las tradiciones y entidad como pueblo de Japón en su expansión por las estrellas. Además de asegurarse la continuidad de su superioridad tecnológica. Con el nacimiento de la U.S.E. y tras innumerables denuncias por discriminación racial por parte de empleados sin ascendencia nipona esta actitud nacionalista se redujo y aunque hoy en día pueden verse a altos cargos no japoneses el control de la empresa nunca ha abandonado las manos de estos.

El hecho de ser los únicos proveedores del ejército de la U.S.E. tanto en armas individuales como de naves espaciales hacen de la Otomo la corporación con más peso político dentro del nuevo orden galáctico.

Dominios: La Luna. El viejo satélite de la Tierra es la sede de la Corporación Otomo, donde se encuentran la mayoría de los astilleros de naves espaciales del Sistema Solar además de una gran industria de tecnología de última generación.

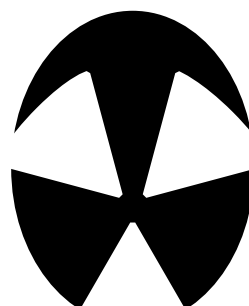


YUSPOV-CHEN LTD.

La empresa que una vez rivalizó con la Otomo Corp. en poder e importancia hoy es la más pequeña de las 4 grandes. Tras la Revolución de las Rocas en el 2517 perdió la mayoría de sus trabajadores y minas situadas estas en el cinturón de asteroides. Esta pérdida hizo que el puesto de mayor producción minera del Sistema Solar pasase de la U.S.E. a la recién nacida URSSCA. Hoy día sus minas más importantes se encuentran en Marte, toleradas por los Gorgonitas en base a su acuerdo con la U.S.E. Además cuenta con yacimientos de menor importancia que se extienden por los satélites de Saturno. A pesar de haber estado al filo de la bancarrota la Yusupov-Chen reaccionó gracias a otras actividades como la explotación de la energía solar, y la terraformación de mundos. Dominios: Ya que Europa puede darse por perdida

en manos de organizaciones criminales, ninguno, su sede central se encuentra en Titán y posee minas en Marte, Mercurio (permitidas por Sadafarm) y en algunos satélites de Saturno.

SADAFARM
LABORATORIES



SADAFARM LABS

Sadafarm constituye un caso verdaderamente excepcional, al tratarse de la única Megacorporación que no es de propiedad humana aunque ni siquiera la U.S.E. lo sabe. Sadafarm Labs nació a mediados del siglo XX cuando llegaron a la Tierra los misteriosos habitantes de Mercurio, los Sadamarianos. Ocultos de la mayoría de la gente los Sadamarianos crearon la empresa como tapadera para sus actividades entre los habitantes de la Tierra, principalmente alimentarse de ellos. En aquel momento los Sadamarianos se encontraban en una situación muy difícil debido a la falta de fuentes alimenticias en su mundo. Una vez en nuestro planeta descubrieron en el cerebro humano un auténtico manjar (?) que se convirtió en su principal alimento. Aunque con el tiempo han conseguido sintetizar su sabor para no tener que asesinar cada vez que quieren tomar un pinchito, prefieren darse un banquete a costa de algún desgraciado siempre que pueden. Poco a poco y gracias al avanzado conocimiento médico y farmacéutico de sus dueños, Sadafarm Labs se ha convertido en un gigante económico que posee cientos de otras empresas dedicadas a labores relacionadas con la ingeniería genética, la química, la agricultura y ganadería. Aunque son contados los humanos que conocen la verdad sobre Sadafarm existen unos pocos que guardan el secreto y sirven como agentes de confianza a los golosos y Sadamarianos. Dominios: Sadamari, además de numerosas estaciones con cultivos hidropónicos en Japeto y Rea.

LOS QUE FALTABAN, LOS COMUNISTAS Y LOS CURAS

URSCA

La historia de la humanidad civilizada ha estado ilustrada siempre por el dominio, la esclavización de muchos por la oligarquía dirigente de turno. En el futuro no iba a ser de otro modo. Pero también como consecuencia de estos abusos siempre han existido aquellos que hartos decidieron luchar por conseguir un tipo de vida mejor. Así con buenas ideas, esperanza e ilusión fue como nació la URSCA. Un sueño de igualdad y socialismo convertido en una pesadilla.

Tras generaciones nacidas en el espacio han aparecido los primeros cambios entre estos humanos del espacio y los humanos comunes (nacidos en su mayoría en colonias situadas en la superficie de planetas o satélites). Estos cambios son principalmente dos:

Primero, los soviets tienen menos desarrollo muscular, y por tanto menos fuerza que el resto de los humanos, esto se debe a que las pequeñas comunidades de la URSCA situadas en su mayor parte en pequeños asteroides no tienen recursos que malgastar en lujos tales como la gravedad artificial.

En segundo lugar los soviets tienen mas carácter (mayor voluntad, responsabilidad) que los otros humanos ya que se han criado en una estaciones espaciales de tecnología precaria donde el más mínimo error puede suponer no solo tu muerte, sino la de todos tus camaradas.

En resumen, físicamente los soviets suelen ser mucho más altos (sobrepasar los 2 m. es bastante común) y delgados que el resto de los humanos. debido a la falta de gravedad.

Los soviets son descendientes de humanos terrestres de todas partes del mundo, por lo que prácticamente todas las etnias terrestres se encuentran representadas. Pero dado el origen de la mayoría de los revolucionarios protagonistas del levantamiento de las rocas del año 2517 que eran trabajadores de la empresa Yusupov-Chen Ltd aproximadamente el 80% de los ciudadanos de la URSCA son de origen eslavo (principalmente rusos) 50% y chino 30%.

En la práctica el método de gobierno de la URSCA se basa en pequeños soviets (agrupaciones de trabajadores) que toman decisiones democráticamente para gobernar su asteroide. Estos soviets deben someterse a las directrices de la cúpula del Partido Único y para evitar que cada cual haga lo que quiera todos deben someterse a la llamada "disciplina de partido" que es dictada por el presidente del Partido.

En la realidad mas que una federación de pequeños asteroides la URSCA es una ferrea dictadura gobernada por el presidente. La teoría sólo se cumple en los asentamientos más pequeños y periféricos donde las agrupaciones de obreros comunistas y anarquistas tienen realmente una cierta autonomía a la hora de gobernar su asteroide, pero a medida que nos acercamos a la capital esta autonomía se va reduciendo hasta desaparecer completamente ante el rígido control del Partido y el peso de la interminable burocracia soviética.

NUEVO VATICANO

Con el primer éxodo espacial la iglesia Católica también buscó respuestas a su crisis de fe en el espacio. Durante algo más de un siglo los Eclesiarcas terrestres evangelizaron y llevaron la palabra de Dios a las colonias en la medida que les fue posible.

Este cambio sustancial en el modo de vida humano no fue algo positivo para el Vaticano, la nueva situación planteaba nuevas preguntas para las que la Iglesia no estaba preparada; ¿cómo iba a ser el suyo el único dios verdadero existiendo

en el espacio otras razas tan absolutamente diferentes y además paganas?

El número de feligreses comenzó a descender alarmantemente y la preocupación crecía entre las altas instancias papales. Había que salir de un brete teológico complicado de resolver, afortunadamente para ellos no era la primera vez que se veían en uno así.

Comenzó entonces una búsqueda casi desesperada de pruebas definitivas sobre la preponderancia del Catolicismo sobre todas las demás falsos ídolos alienígenas.

Cientos de religiosos se dedicaron a explorar el cosmos en busca de pruebas que demostraran que Jesús también era adorado por otros seres humanos más allá de la Tierra. Al colonizarse Zakhfar, el misterioso mundo con mayor presencia de humanos no provenientes de la Tierra, creyeron que habían resuelto el problema pero no fue así. Los zakhfarnianos nunca habían adorado a un Dios ni remotamente parecido a Jesús.

Tras tantos trabajos que parecían inútiles, un misionero y xenoantropólogo camerunés llamado N, Dou dió en un perdido sistema con unos colonos que un siglo antes contactaron a su llegada a ese mundo con un singular parásito. Un descubrimiento que cambiaría la Fe de millones para siempre.

Estos parásitos en apariencia no eran más que gusanos pero cuando entraban en comunión mística-simbiótica con un creyente se producía una serie de fenómenos inexplicables.

El huésped pasaba a recuperarse de sus enfermedades con mayor rapidez, su envejecimiento se ralentizaba y en algunos casos sufría experiencias místicas reveladores e incluso llegaba incluso según las propias palabras del Vaticano a "canalizar la gracia de Dios nuestro señor".

Pronto se extendió la buena nueva, la Iglesia solicitó ese mundo colonia como propio, le fue concedido por la U.S.E. puesto que no era más que un desierto pobre y vacío, y allí empezó a gestarse la mayor maquinaria espiritual, militar y evangelizadora al servicio de Dios que se había conocido nunca.

El Vaticano fue trasladado piedra a piedra desde la Tierra a su nuevo emplazamiento entre las estrellas y comenzaron a construirse colosales cruceros catedral que servirían como centro de exaltación de la Fé hayá donde fueran y de fortalezas contra las mentiras de los paganos y los herejes.

Comenzaron así los tiempos de una nueva cruzada espiritual, así que... a correr se ha dicho!

SADAMARIANOS

Los Sadamarianos son unas escurridizas criaturas que tras haberse desarrollado bajo las superficie de Sadamari se han infiltrado entre la humanidad para satisfacer en secreto su voraz apetito.

Los sadamarianos son unos gusanos viscosos cuyo tamaño va de los 30 cm en una cría, a los 4 mts en un anciano bien alimentado. Los sadamarianos poseen cuatro tentáculos al final de los cuales se encuentran sus ojos, de brillantes colores verdes, azules o rosas y que son capaces de hipnotizar al más recio de los hombres.

Entre los ojos se encuentra su boca rodeada de resistentes y flexibles tentáculos capaces de arrastrar a una presa al interior del estómago de la criatura donde sería disuelta por sus poderosos ácidos intestinales.

Sus cautivadores ojos han conseguido que se les conozca como las miradas más bonitas de la galaxia.



El cuerpo de los sadamarianos posee también una hilera de tentáculos cortos en su parte inferior que le sirven para desplazarse reptando muy lentamente.

Su piel es de color verdoso y siempre está humedecida con un jugo viscoso que ellos mismos segregan y que les sirve como protección pues es tóxico además de ligeramente ácido. La mayor parte de su desagradable cuerpo se ve ocupada por su cerebro. Los habitantes de Sadamari son unas mentes verdaderamente privilegiadas capaces de los más sorprendentes hallazgos científicos.

Los sadamarianos son gobernados por un implacable régimen central que tiene su sede en las profundidades de Sadamari. Este gobierno controla asimismo las actividades de Sadafarm Labs una megacorporación que sirve como tapadera a estas criaturas en sus actividades entre el resto de razas estelares.

El gobierno lo ostentan los más viejos y sabios de los sadamarianos que llevan alimentándose durante generaciones de los cerebros de otras criaturas. Las decisiones tomadas por estos monstruosos y cultos seres no son discutidas por sus congéneres pues los sadamarianos comparten un potente sentimiento de grupo y saben que lo mejor para sus gobernantes es también lo mejor para ellos.

La reproducción de esta raza es similar a la

algunos anfibios. Primero las hembras ponen los huevos de cientos de miles de crías y sobre estos los machos, en grupo, reparten su semen provocando el comienzo del desarrollo de sólo algunos cientos de individuos.

El concepto de familia o cónyuge no tiene valor para los sadamarianos. Eso si todos tienen un gran sentido patriótico y racial mostrándose muy racistas para con los otros habitantes del espacio. De hecho el trabajo de estar infiltrado entre los humanos se reserva para los menos poderosos e inteligentes pues los ancianos sadamarianos se niegan a convivir con seres inferiores.

Los sadamarianos han desarrollado especialmente la tecnología relacionada con la ingeniería genética así como, la química y la robótica. Los principales inventos sadamarianos además de un sinfín de drogas y productos alimenticios son los autómatas casi indestructibles gracias a los cuales pueden pasar inadvertidos entre los humanos y sus naves cúbicas invisibles para cualquier escáner o radar. Aún así los sadamarianos saben que no suponen una fuerza militar a tener en cuenta y por ello centran sus esfuerzos en pasar desapercibidos.

TRITONES

Los tritones evolucionaron a partir de un anfibio con cierta similitud a los tiburones terrestres, estos dejaron el mar hace siglos y se internaron en la superficie desarrollando piernas y una estructura humanoide.

Pero en algún momento de su evolución volvieron a los mares de los que nunca pudieron independizarse completamente; pues una hembra tritona debe pasar su parto bajo el agua para que el niño sobreviva, ya que los menores no desarrollan la capacidad de respirar aire hasta los 3 años.

Su piel es similar a la de los tiburones dura y lisa y su rasgo mas característico es una serie de largas crestas de espinas y membrana que comienza en su cabeza (carecen de pelo) y se prolonga hasta su espalda (carecen de cola). Otro rasgo que los emparenta con algunos tiburones terrestres es que los machos poseen dos penes.

Basicamente hay 3 variedades:

Verdes: Su piel oscila del verde oxidado al gris verdoso, habitan en el ecuador del planeta, son quizás los mas civilizados, los mas influidos por los humanos (los demás tritones los acusan de colaboracionistas con el invasor humano) y no es raro verlos trabajar como servicio en hoteles. Son los de talla mas pequeña, su estatura media va de los 180 Cm a los 200 Cm.

Azules: Son la variedad mas extendida, su piel es de un azul grisáceo como muchos tiburones terrestres. Su estatura normal varia entre los 200 Cm y los 220 Cm.

Negros: La variedad menos numerosa y temida incluso por los demás tritones viven casi sin luz bajo el hielo de los casquetes polares, son los mas grandes (entre 220 y 250 Cm) y salvajes. Estos

los tritones estan divididos en numerosas tribus enfrentadas unas con otras en guerras sin fin, solo la llegada humana ha logrado pacificar (por la fuerza claro) numerosas zonas del planeta donde tratan de arrancar a los tritones todo rastro de cultura propia; como son la estructura social tribal regida por un Jefe guerrero y un Shaman (estos cargos pueden ser ocupados indistintamente por machos o hembras).

Los Shamanes son respetados por todas las tribus, ningun tritón creyente atacara a un Shaman aunque este sea de una tribu enemiga. El Shaman es el encargado de los asuntos religiosos ,que consisten basicamente en adorar a los espíritus de los muertos de la tribu, y son los únicos capaces de unir distintas tribus para luchar juntas (por ejemplo contra la ocupación humana). Esto les ha hecho ganar la enemistad acérrima de los invasores humanos que tratan de desprestigiarlos con todo tipo de publicidad negativa y engañosa, siendo la mas usada la acusación de realizar sacrificios de personas vivas (de cualquier raza) lo cual aunque fue cierta en el pasado hace ya siglos que ningun tritón (salvo los negros) practica este tipo de ritos

Muchos tritones odian a los humanos por esta intromisión, de hecho las fuerzas políticas mas influyentes del planeta (despues de los humanos) son los grupos terroristas que luchan contra la ocupación humana y sueñan con que los tritones gobiernen su propio planeta.

Los dos grupos mas poderosos son la Shajima, (Hijos de las Profundidades) recalcitrantes defensores de los valores tradicionales de Tritón , fanáticos pero pobremente equipados (el arpón sigue siendo su arma principal) y dirigidos por un cónclave de shamanes ultra-ortodoxos.



Una famosa tritona top model de bikinis, en realidad agente del E.L.T.

Y los mas peligrosos "E.L.T.(Ejercito de Liberacion de Tritón)" influenciados por ideas soviéticas pretenden dejar atras tanto la sociedad tradicional

como el gobierno humano y son ayudados por los sovieticos con armas , tecnología modernas y asesores militares que entrenan a sus miembros en taticas de guerrilla y sabotaje.

Un Glick, un Khoi y un Naú respectivamente...



BRIGALDOONIANOS

Si existe una raza que represente la valentía, la diversidad, la irracionalidad y la excentricidad esa es la raza de Brigaloon. Los habitantes de los nueve Orbes fueron de los primeros acompañantes de la Antigua Raza de Krell en sus andanzas espaciales. Para muchos fueron sus ayudantes y aprendices para otros no pasan de bufones y maleantes. Sea como sea, a día de hoy la gente esmeralda forma la comunidad espacial más extendida tras la humanidad y es la que más experiencia tiene entre las estrellas.

La sociedad Brigalooniana se subdivide en decenas de subrazas con culturas, costumbres y rasgos físicos diferenciadores. Con sólo ver a los tecnogladiadores Naparianos, a los sabios-mercaderes de Hiego o los filosofos de Erecoi nos damos cuenta de que se trata de unas gentes extremadamente dispares. De cualquier manera de entre todas estas tipologías, sectas y castas hemos escogido, en esta ocasión a las más numerosas. Las tres subrazas que además ostentan los papeles preponderantes dentro de la exploración, el conocimiento y la tecnología de la llamada Liga de las Lunas.

Los Khoi son básicamente la rama guerrera del pueblo esmeralda. Físicamente se caracterizan por ser de estatura un poco más alta que la media, miden sobre 1,70, su piel es verde olivácea y son de constitución robusta. Los Khoi son la más aventurera de las castas. Suelen ser gentes directas y de pocos rodeos pero facilmente intimidables y vergonzosos en otro tipo de asuntos sobretodo en lo referente a lo romántico. Suelen mostrar a una temprana edad capacidades para el pilotaje, el combate con los tradicionales sables Drako y la navegación espacial fomentando entre sus hermanos, maliciosos comentarios sobre su preferencia sobre huir al espacio profundo en vez de pasear por las terrazas colgantes de Naroa en

compañía de una joven durante los Festivales Purpúreos de Finnd (es durante estas celebraciones que se conciertan la mayoría de matrimonios).

De todos modos cuando un khoi entrega su corazón a una dama se trata de una unión duradera e irrompible que los convierte en apasionados, impetuosos y a veces insoportables esposos.

Si los Khoi se preocupan de tareas de gran actividad física los Naú se ocupan exclusivamente de lo espiritual y de conocer en profundidad su mundo interior. Los Naú constituyen la casta religiosa, científica e intelectual preocupada en igual medida por comprender los misterios del cosmos así como en comprenderse así mismos. De hecho para ellos estas dos búsquedas son una misma cosa. Los Naú viven largas temporadas de retiro espiritual en los monasterios carmesíes de Dauth y Serath durante los cuales se preparan para sus trabajos posteriores entre las otras razas o meditan sobre lo aprendido. Los Naú suelen ser altamente disciplinados y voluntariosos pero quizá el rasgo más reconocido por los que les tratan es su absoluto hermetismo en lo que respecta a sus secretos ritos de conocimiento místico. Físicamente los Naú son los más delgados y altos de entre los tres siendo natural en ellos un tono de piel amarillo verdoso pálido y un cabello absolutamente blanco.

La tercera de las castas mayoritarias y la más abundante es la de los Glick. Abiertamente curiosos hacia nuevas costumbres y seres son perfectos para entablar una conversación sobre cualquier materia pues todo les interesa. Su falta de prejuicios hacia lo extraño y lo desconocido y su curiosidad les ha convertido tras generaciones de viaje espacial en expertos en mecánica y astrofísica lo cual hace a un Glick el mejor candidato a puesto de ingeniero en cualquier nave. Esta falta de prejuicios también sule llevarles a meterse en un montón de líos algunos de ellos de difícil solución pero habitualmente la astucia de estos seres corre pareja a su curiosidad. Físicamente se trata de los más pequeños de las tres subrazas pasando raramente de 1,65 y siendo poco robustos aunque ágiles y escurridizos. Además carecen de vello corporal en la mayoría de los casos.

Los brigaloonianos se organizan alrededor de la asamblea de representantes de Liga de las Nueve Lunas, máximo órgano legislativo y ejecutivo donde se ven representadas las Asambleas Lunares de todas las pequeñas castas y sectas. Salvo esta cámara los Brigaloonianos carecen de otra autoridad central pues es común a todos ellos, independientemente de su etnia de origen, su aprecio por la libertad individual por encima de cualquier otra cosa.

PUFFAK

No todos los pueblos de las estrellas son grandes colonizadores, guerreros, exploradores o constructores de naves espaciales. Algunos como los pufftak solo son supervivientes y gentes sencillas para las cuales la grandiosidad del espacio no tiene el más mínimo atractivo.



Pese a esa cara de peluches los puffak pueden ser unos tios con los que es mejor no meterse.

Los puffak son una raza de mamíferos cubiertos de pelo provenientes del mundo helado de Kadu. Agrupados en comunidades de cazadores y tramperos los tranquilos pufftak no conocen la guerra, ni el comercio del mismo modo que las razas más civilizadas.

Las extremas condiciones medioambientales en su mundo de origen han moldeado el carácter de estos seres de manera que muestran un inusual aprecio por los pequeños placeres de la vida desdeñando riquezas y posesiones.

Un puffak es feliz con lo que puede llevar encima y le sirve para sobrevivir en el hielo. Por tanto no comprenden la acumulación de objetos y riquezas. Ellos consideran eso como una atadura que les priva de su libertad para viajar y disfrutar de la vida en el hielo.

La única afición verdaderamente admirada por sus vecinos galácticos, además de su capacidad como rastreadores, es su sensibilidad musical. Los puffak observan la práctica musical utilizando una amplia variedad de instrumentos, flautas de hueso de Nimbak, tambores y panderetas manufacturadas también con restos de ese animal... acompañados siempre por sus deliciosas voces.

Para el pueblo del hielo la música no es solo un modo de diversión en los meses de invierno en las ciudades colgantes en las ramas de los yanuzk, sino también un vehículo de comunicación, expresión y conservación de su cultura.

Los puffak han jugado un pobre papel en la política espacial sirviendo como guías y exploradores en algunas expediciones pero pese a su apariencia inofensiva defienden con ferocidad su mundo de las agresiones externas y algunas Megacorporaciones han aprendido con dureza que no es rentable desear las reservas petrolíferas que yacen bajo el suelo helado de Kadu.

En efecto, la
resistencia es
fútil.



EXTERNOS

La más enigmática de las razas conocidas por el hombre y la única procedente de fuera del Sistema Solar. Los Exters o Externos son el enemigo más implacable y poderoso con el que se han topado los hombres en toda su historia.

Los pocos que han sobrevivido al encuentro con un Exter los han descrito más o menos de la siguiente forma. Seres humanoides de algo más de dos metros, recubiertos de algún tipo de oscura armadura de apariencia quitinosa capaz de cambiar de color para camuflarse con su entorno, alas de insecto, en fin... Unos chicos originales donde los haya!

Esta armadura les permite sobrevivir en cualquier entorno incluido al espacio profundo.

Los Exter tienen dos o cuatro brazos y de cuatro a doce ojos en sus alargadas cabezas.

Suelen portar armas similares a picas o lanzas, que proyectan haces de energía capaces de causar gran destrucción.

No se ha tenido nunca un espécimen vivo para estudiarlo pero se cree que esta raza se trata de algún tipo de organismo tecno-orgánico; una especie de máquina-viva. Aunque de todos modos no son más que conjeturas.

En un principio se han clasificado al rededor de 34 tipos diferentes de estos seres pero en la mayoría de los casos suelen ser combinaciones de unos cuantos rasgos comunes en mayor o menor medida a toda la especie.

Su paso suele ser demoledor y a penas se ha comprobado el verdadero potencial ofensivo de esta raza puesto que en la actualidad permanece poco activa dentro de nuestra Galaxia.

Además de esto, se sospecha que mantienen vivos a sus prisioneros para utilizarlos como esclavos pero no es seguro.

No se conoce el mundo de origen de esta raza, pero se sabe que han establecido colonias en los arrasados Plutón y Neptuno sin importarles las duras condiciones climáticas.

Los Krell han aventurado que quizás controlen también algún otro planeta en el sistema Rigel.

GOLGATHIANOS

La raza de golgath es una especie humanoide proveniente del tercer mundo de la estrella conocida como Geth,wa,lor. Se trata de humanoides bajitos entre 1,20 y 1,30, carentes de vello corporal de piel grisácea impregnada de un fuerte olor a ceniza. Los golgathianos habitan un inhospito mundo, cubierto en su totalidad por rocas, lava, y gases en su mayoría venenosos. La cultura de estas gentes refleja perfectamente el ambiente en el que viven, según las leyendas y tradiciones religiosas su mundo en la antigüedad era un vergel paradisíaco. Pero la dejadez y falta de fe hizo que sus antiguos dioses les abandonaran destruyendo su prosperidad y dejándoles a merced de un terrible sultán demoníaco, Malakkus, que a partir de ese momento sería su mayor deidad. Es por esto que los Golgathianos tienen muy arraigado un sentimiento de culpa y sienten que deben expiar sus pecados y los de sus antepasados sirviendo a Malakkus en sus horrendos designios. Así estas gentes cometen todo tipo de crueldades y brutalidades en honor a su Señor con la esperanza de ser dignos de la gracia de los Dioses de nuevo.

Los más abyectos y crueles de entre los Golgathianos son elegidos para ostentar cargos eclesiásticos de poder, no olvidemos que su gobierno es una teocracia altamente estratificada y jerárquica, estos elegidos son cambiados al ser expuestos a secretas combinaciones de gases del interior del planeta. Estos gases causan una curiosa mutación dotando de descomunales cornamentas y capacidades mágicas consideradas comúnmente como Magia Negra. La alta casta cornuda cubre sus atributos con turbantes y mantos y pocos han podido apreciar su aspecto real pues esto se considera un tabú y un sacrilegio. Lo único que se sabe es que según sus escritos tras esta ceremonia se encuentran más cerca de Malakkus.

Los Golgathianos no tienen aspiraciones expansionistas solo viven para hacer la voluntad de su Dios, lo cual les ha llevado a ser reconocidos entre las estrellas como peligrosos esclavistas, torturadores o asesinos.

Las compañías de cazarrecompensas golgathianos son reconocidas por su sobrenatural implacabilidad.





CALCHARANTIANOS

Si las otras razas pueden considerarse raras el enjambre calcharantiano se lleva la palma. Y es que son unos bichos. Para empezar son unos insectos de tres metros de altura, cubiertos de un exoesqueleto quitinoso, su cabeza esta coronada por dos filas de ojos y para rematarla su consciencia es común a toda la especie. De todos modos quizá todo esto no sea lo que más nos pueda extrañar y/o horrorizar. Las necesidades reproductivas de los calcharantianos rondan lo absolutamente intolerable. Para empezar las larvas más bajas devoran a sus mayores al nacer y esto se considera un sacrificio necesario para mantener la raza joven y renovada.

Desgraciadamente la reproducción de las larvas de altos guerreros y de la reina necesitan de un huesped, normalmente mamífero que incuba la larva durante años para después, tras formar una crisálida renacer los dos seres en uno. De hecho la compra de esclavos humanos como recipientes para nuevas larvas es habitual en los mundos exteriores. Los calcharantianos se caracterizan por una falta absoluta de valores humanitarios, como es lógico por otra parte, interesándose exclusivamente por la expansión de su raza, la consecución de nuevas colonias y sobretudo el bienestar de su Reina.

En la actualidad la máxima preocupación del enjambre es encontrar un huesped digno para la larva real que será la próxima reina cuando la actual muera. Un hecho que al parecer está por suceder y aún no se ha encontrado al huesped. La reina suele tener visiones premonitorias sobre quien será el huesped de su descendencia pero en la actualidad esto aún no ha sucedido casuando estupor y preocupación en todo el enjambre.

ARCTURIANOS

Los conquistadores guerreros por excelencia, la más belicosa y beligerante de las civilizaciones intergalácticas y los poseedores de la flota más experimentada de toda la galaxia.

Después de los Brigaloonbianos con los que mantienen cierta rivalidad desde hace siglos son la raza que durante más tiempo ha viajado entre las estrellas. Caracterizados por sus ansias de expansión y conquista los arcturianos han viajado a lo largo del cosmos y han estado en guerra en innumerables ocasiones casi siempre con el Enjambre Calcharantiano.

Los arcturianos creen representar un ideal de ciencia y civilización cuyo objetivo es pacificar y ordenar el cosmos. Llevando a todas las razas, que se plieguen al Regimen, a un futuro de esplendor y gloria.

Fisicamente los Arcturianos son mas corpulentos que los humanos sobrepasando el metro noventa de altura con facilidad. Además cuentan con una estructura ósea muy robusta que les proporciona una resistencia al daño sorprendente. Esto se evidencia en las protuberancias que podemos apreciar por todo el cuerpo de un arcturiano aunque sobretudo en sus rostros y espaldas. Su piel alberga tonos desde el amarillo terroso al marrón más oscuro, cercano al negro.

Desde muy jóvenes se alecciona a los arcturianos y arcturianas para que ofrezcan su vida al Regimen en cualquiera de los multiples servicios, militares, científicos o de exploración que este requiere. Así mismo se les educa en una extrema austeridad con el fin de que sean autosuficientes y no necesiten de grandes medios y riquezas para llevar a cabo todo aquello que se le exija.

Los Arcturianos responden únicamente ante un senado compuesto por una élite intelectual y militar mientras que el poder legislativo, ejecutivo y militar está repartido en tres cónsules cuyo cargo siempre está a disposición de la cámara.



PLANETAS DEL ESPACIO CONOCIDO

SOL: Por una parte la Tierra (la Cloaca como le llaman muchos) un inmenso conglomerado de Megaciudades y zonas industrializadas y altamente contaminadas y por otra Marte el reservado monasterio Krell.

NUEVO VATICANO: La tierra prometida, el Paraíso de los Justos, el cuartel general de la maquinaria militar religiosa más poderosa del cosmos. Desde aquí se preparan las Nuevas Cruzadas de Evangelización.

TAU CETI: Colonia terrestre, mundo de destino para los más pudientes así como para los empleados corporativos

ORION: Astilleros celebres por su eficacia e innovación. Zona muy amenazada por piratas.

CANÁN: Colonia de explotación agrícola y ganadera a gran escala. Abastece a todo el sector terrestre.

DATHAI: Colonia avanzada de reciente descubrimiento el la que son necesarios ciertos ajustes de terraformación.

PROXIMA: Observatorio científico y asentamiento Mormón.

TRITON: Hermoso y esquivo océano sin fin hogar de la raza inteligente del mismo nombre.

LUNAS DE BRIGALOOON: Sede de la Asamblea. Su capital muy reconocida por sus palacios de cristal verde.

GALU: Famoso mundo por sus bosques carmesíes y sus misteriosas criptas plagadas de medusas-vampiro.

KADU: El bazar. Millares de pequeños comerciantes se dan cita en sus zocos gravitacionales.

ERECOI: Los abruptos montes de Erecoi sirven de lugar de retiro a los eclesiarcas Naú. Un lugar de paz.

SIRIOTH: Este erial volcánico es la cuna de los 8 clanes guerreros y de la casta de los tecnogladadores.

HYBOR: Planeta helado hogar de los puffak. Además de su extrema climatología el temperamento de sus habitantes aleja a los visitantes no deseados.

ETZWAYNE: Un mundo fronterizo, bastamente terraformado lugar de partida de exploradores hacia "el Olvido".

GANGLAR: El abuso industrial de la Tierra contaminó irreversiblemente la atmosfera de este lugar. Mundo basurero.

ESTRELLA DE REITH: Un puerto espacial en crecimiento debido a su posicionamiento entre diversas rutas.

DUCADOS AGUILA: Feudo de las Casas de Alta Nobleza humanas ajenas a la Tierra.

ZAKHFARTH: Mundo atrasado y olvidado. Cuna de razas humanas ajenas a la Tierra y posible colonia krell en el pasado. Su posición hace de este un lugar de paso importante y al mismo tiempo un escondite para proscritos.

MUNDO TRONO CALCHARANTIANO: Nido primigenio del Enjambre y cuna de las castas Reales.

SHET: Mundo de cría de esclavos humanos y centro de (re)producción de las subclases trabajadora y guerrera.

SARDUK: Jungla aliénigena altamente peligrosa, despensa del Enjambre.

HADT: Punta de lanza del Enjambre, muy castigado durante las Guerras Arcturianas.

ALTAR DE GOLGATH: Un infierno de lava y gases venenosos, escenario ideal para las creencias de sus habitantes.

KRELL: Lugar prohibido cubierto de tormentas electromagnéticas que impiden su exploración. Acercarse es tabú.

ARCTURUS: Muestra del máximo esplendor del regimen. Cuna de la raza Arcturiana y metropolis del Imperio.

GLADIUS: Cuartel general, astillero y centro de control de la flota Arcturiana. El mundo que sirve de centinela.

KANUN: Hermoso y apacible planeta salpicado de pequeñas islas. Sirve de retiro para aquellos que han servido.

ETSAITA: La llamada Provincia 1 abastece al resto de provincias de mercancías y maquinaria de todo tipo.

KINGSTON: La emigración de un gran contingente de antiguos pobladores africanos ha hecho que este mundo se conozca como Nueva África. Se considera este mundo un protectorado Terrestre.

EPSILON: Emplazamiento de las ruinas de Khanem, lugar de peregrinación religiosa para decenas de sectas estelares.

JAÚN: Mundo boscoso abarrotado de vida animal y vegetal. Gran cantidad de depredadores muy peligrosos.

LITWACK: Deshabitado mundo cubierto de montañas heladas. Solo alberga alguna explotación minera.

TACITURNIA: Antigua colonia terrestre asolada por un virus. Población diezmada. Cuarentena permanente.

DAITLAND: Puesto avanzado cubierto de cúpulas de presión. (fuerte presencia militar U.S.E. y Arcturiana) que guarda el paso a sectores externos.

LV-3356, LV-6671, LV-984 y LV-0224: Colonias en periodo de terraformación. Yacimientos mineros.

HORNILLO: Desierto infernal imposible de habitar en su superficie. Ciudades subterráneas.

PENAL AXIS: Mundo carcel. Agujero inmundito que sirve para esconder y asesinar a todos aquellos que sobran.

OIKUME: Mundo abandonado por las corporaciones tras la guerra Exter ahora la URSCA está comenzando a colonizarlo.

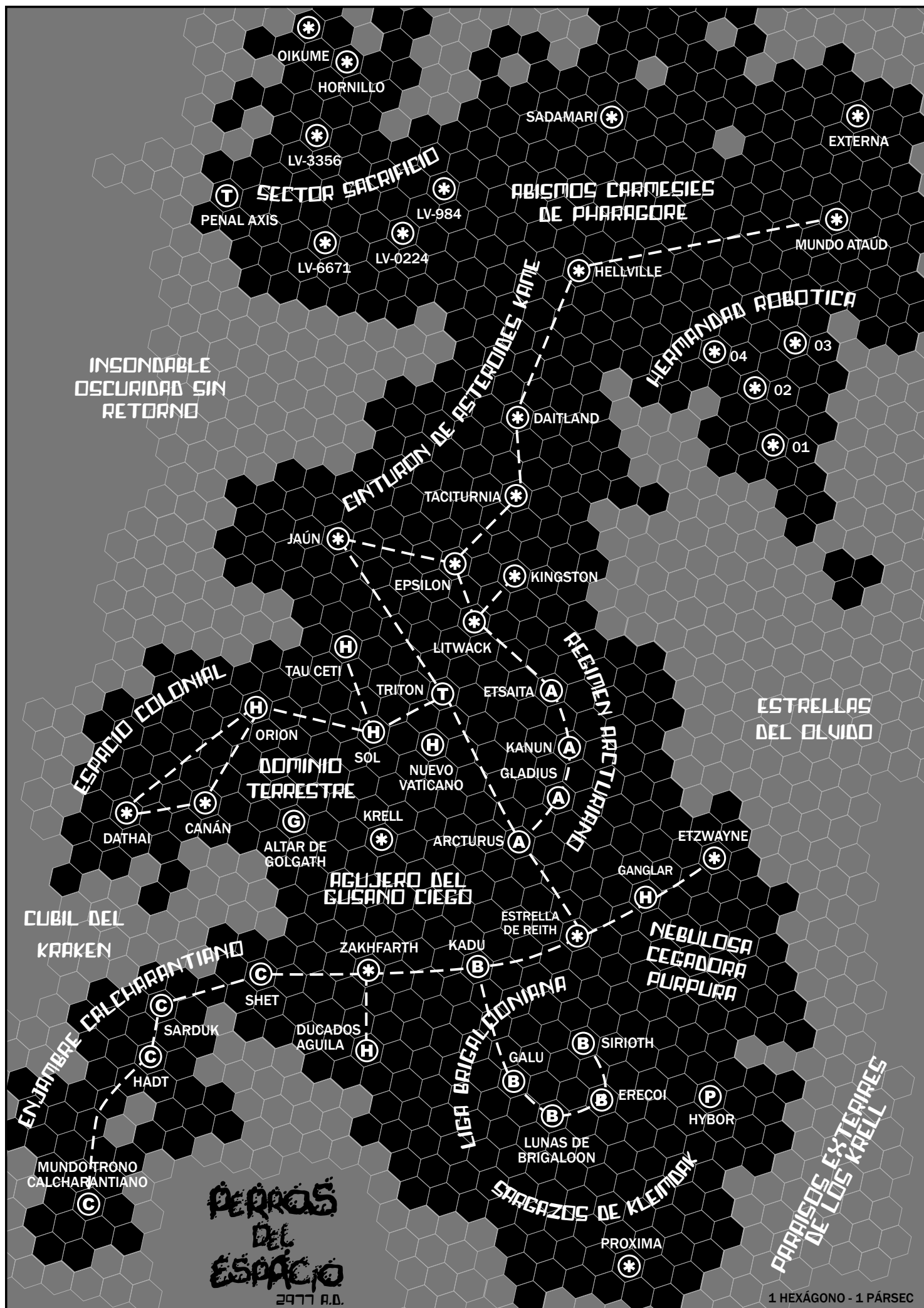
SADAMARI: Este volcánico orbe esconde bajo su superficie los enigmáticos salones y laboratorios sadamarianos.

01,02,03,04: Las intenciones de las IAs de los mundos robóticos son un absoluto misterio para los hombres desde hace tres siglos, pero se sospecha de posibles infiltraciones en la red terrestre por parte de estas.

HELLVILLE: Lo peor de lo peor, absolutamente ninguna autoridad actúa aquí salvo la que uno mismo impone mediante la fuerza. Infierno de cobardes espacial.

MUNDO ATAÚD: Antigua colonia terrestre arrasada por una flota exter.

EXTERNA: Lugar del primer avistamiento Exter. Planeta prohibido



**PERROS
DEL
ESPACIO**

2977 A.D.

1 HEXÁGONO - 1 PÁRSEC

Perros del Espacio

RPC ROBOTS CREDIT CARD.

Script robots: arkadi 1917, kazan & chordi

illustrator robots: álvaro & chordi

additional freak machines: exilio zombi squad

Sobre el sistema de juego: Perros del Espacio no incluye ningún sistema de juego. Crear un sistema de reglas es un esfuerzo titánico que va más allá de mis capacidades actuales y habiéndolos tan buenos y accesibles de un modo gratuito para que romperse la cabeza.

Personalmente recomiendo Fuzion.este sistema reúne lo mejor del sistema Interlock (Cyberpunk2020) y de Hero System (Champions: The New Millenium). Flexible, completo, disponible en dos versiones (una más sencilla e intuitiva y otra más completa y compleja) y además es absolutamente gratis! Joder no se que mas se le puede pedir.

www.fuzionlabs.com

Saludos y agradecimientos: Por su edificante y educativa obra, que sin duda ha sido el detonante de PdE además de la causa de nuestras taras y psicopatías.Sam Raimi, Eskorbuto, Eastman & Laird, Gary Gygax, Peter Jackson, Roger Corman, John Wagner, Alan Grant, Pat Mills y toda 2000 Ad , Jack Kirby, Emma, Pablo y su APB, Los Ramones, Alex de la Iglesia, Chris Peterson, La Patrulla X, George Romero, Luis G. Berlanga, Juan Gimenez, Berni Wrightson, el HeroQuest, John Williams, Metallica, Jack Vance, Exilio, JRR. Tolkien, Richard Corben, Pedro Vera y Ginés...

