

Tipos de planetas

De la misma forma que las gentes del Imperio viven en una gran cantidad de ambientes diferentes, sus culturas también se diferencian inmensamente según el tipo de mundo. A continuación se incluye una descripción de los principales tipos de mundos existentes.

Mundos colmena

Los mundos más poblados del Imperio son los llamados mundos colmena. La población de esos planetas es tan alta, que la gente vive en inmensas ciudades, verdaderas estructuras organizadas en muchos niveles que se elevan a gran altura en los cielos, cada una de las cuales alberga a billones de individuos. Los mundos colmena normalmente proporcionan los muy necesitados obreros, sus manufactorías producen montañas de material de guerra y otros bienes para atender la demanda del diezmo Imperial. Muchos mundos colmena comenzaron como lugares relativamente habitables pero que con el tiempo se han vuelto excesivamente contaminados, las áreas fuera de las colmenas se han visto reducidas a desechos y ceniza o a desiertos radiactivos por la incesante actividad industrial de las grandes ciudades. Igual de peligrosas pueden ser las colmenas por sí mismas. El creciente crimen, y las áreas azotadas por la pobreza, casi siempre se dan en los más poblados y decrepitos niveles inferiores del submundo, son el hogar para violentas bandas, criminales y todo tipo de escoria así como mutantes y cultos heréticos que se esconden aquí de las autoridades.

Planetas ejemplo: Scintilla, Baraspine, Fenksworld, Malfi, Prol IX, Tranch, Vaxanide.



Mundos agrícolas

Estos planetas granja, a su propia manera, son tan vitales para el imperio como sus colmenas. Estos planetas están dedicados por completo a la producción de comida, la cual los mundos colmena no pueden producir en suficientes cantidades como para mantener a su población alimentada. Muchos mundos tienen continentes dedicados a la ganadería o a campos de cultivo. Algunos mundos agrícolas están cubiertos de océanos repletos de pescado y unos pocos, los menos son mundos repletos de hongos comestibles, asolados por enjambres de nutritivos insectos o el hogar de bandadas de criaturas voladoras. Unos pocos planetas son utilizados solamente para proporcionar agua limpia a los cercanos mundos colmena. Los mundos agrícola en ocasiones son gobernados

directamente por el Administratum, para ayudar a asegurarse que sus productos son cultivados y cosechados con la máxima eficiencia.

Planetas ejemplo: Iocanthus, Dreah, Orbel Quill, Siculi, Spectoris.

Mundos forja

La mayor parte de un mundo forja es como una inmensa factoría, con complejos industriales que se alzan hacia el cielo y mineros cavando profundamente en la corteza del planeta. Los mundos forja fabrican un gran número de complejas máquinas, como tanques o partes de naves espaciales. Están gobernados por el Adeptus Mechanicus, cuyas instalaciones de entrenamiento e investigación se encuentran ubicadas en estos planetas, junto con las grandes catedrales a su deidad, el Omnissiah, al cual los Archimagos de los tecno-sacerdotes ofrecen los rituales más grandiosos y complejos en honor del Dios-Máquina. Las flotas del Adeptus Mechanicus, sus ejércitos de tecno-guardianes y, lo más formidable de todo, las legiones Titan, también tienen su base en los mundos forja. Los mundos forja son terreno soberano y el Adeptus Mechanicus se resiste en permitir que cualquiera pise su superficie exceptuando a los tecno-sacerdotes y las legiones de subordinados que les sirven.

Planetas ejemplo: The Lathes, Belcane

Mundos mineros

Estos mundos son ricos en uno o más de las materias primas que necesitan los mundos forja o manufactoria Imperiales. La gente aquí suelen ser esclavos o trabajadores penales que viven un sinvivir cavando y transportando grandes cantidades de oro metálico, rocas, minerales, gases congelados o cualquier otra sustancia preciosa o útil. Los mundos mineros tienen a ser lugares más bien inhospitos, y muchos ni siquiera poseen una atmosfera respirable, aunque algunos pueden albergar una gran variedad de vida y ciudades de soporte o incluso colmenas.

Planetas ejemplo: Sephiris Secundus, Landunder, ND0/K4, Soryth.

Mundos en desarrollo

Estos mundos están ubicados en áreas geográficas con una gran variedad de niveles evolutivos y culturales. Dependiendo del gobierno prevalente, pueden tratarse de países, estados, bloques de poder u hogares tribales. Esta puede ser la causa que los más altos niveles de tecnología y de riqueza estén concentrados en torno a los lugares de colonización originales. Otros planetas pueden exhibir grandes variaciones culturales como consecuencia del entorno, con áreas faltas de recursos naturales que también los son en términos de poder militar, económico y en otros aspectos. Algunos planetas mantienen una gran división a consecuencia de los antiguos tabues tribales, las concepciones religiosas o simplemente de las viejas costumbres pasadas de moda. Un gran número de mundos del Imperio encajan en esta amplia categoría, pero no hay dos individuos que se pongan de acuerdo en como se dividen realmente.

Mundos feudales

Estos planetas están habitados por individuos que han perdido el acceso a la gran mayoría de las más básicas tecnologías. Cultivar, máquinas simples como poleas, molinos de viento y similares son conocidos, pero el vuelo propulsado, las armas automáticas e incluso los vehículos propulsados son muy raros o incluso no existen. Se dice que estos planetas a menudo son los más armoniosos políticamente de todos los planetas del Imperio, ya que sus gentes saben cual es su lugar en todo momento.

Planetas ejemplo: Fervidus, Sisk.

Mundos salvajes

Estos mundos están habitados por gente primitiva que durante mucho tiempo han vivido sin la ayuda de la tecnología. Esto puede deberse a un proyecto de colonización fallido, a preferencias religiosas, una elección cultural, al entorno o cualquier otra razón. Pueden ser conscientes de la existencia del Imperio de alguna forma, pero es poco probable que sepan algo más aparte de que se trata de un gran grupo de gente distante que vive en las estrellas. Estos planetas frecuentemente no son apropiados para posteriores colonizaciones, o a consecuencia de las circunstancias que han tenido que soportar los salvajes nativos o porque los nativos se resisten con fiereza a que se instale nueva gente en sus tierras. La gente de los mundos salvajes puede variar enormemente en culturas, desde tribus de cazadores ancestrales de Grox, post-apocalípticos guerreros de carretera de mirada salvaje, que luchan sin fin entre las ruinas tóxicas y cubiertas de arena, de su civilización. Planetas ejemplo: Dusk, Fedrid, Volonx.

Mundos sagrados

Estos planetas están dominados por la religión y los actos de devoción. Puede ser que estos lugares hayan sido el lugar de nacimiento de un famoso santo o constituido el campo de batalla en una importante guerra en particular. Normalmente salpicados con templos y lugares santos, estos mundos frecuentemente están controlados por la Eclesiarcía y pueden servir de campo de entrenamiento para los miembros de su Adeptus. También existe el lado oscuro a estos lugares de devoción Imperial – mundos caídos donde los habitantes ofrecen sus rezos a los dioses oscuros. Estos lugares de obscenos sacrificios y sangrientos ritos no disfrutaron de una larga existencia. For examples see: Drusus Shrine World.

Mundos cementerio

Ligeramente similares a los mundos sagrados, los mundos cementerio contienen grandes áreas del planeta dedicadas al cuidado de los muertos. Los mundos Cementerio pueden señalar el lugar de una gran batalla, o pueden haber sido convertidos en gigantes mausoleos dedicados a un noble Imperial en particular. En contraste algunos raros mundos cementerios están cubiertos con campos infinitos de modestos nichos que contienen los restos de los habitantes de un cercano mundo colmena.

Mundos de placer

De otra forma conocidos como mundos paraíso y algunas veces como mundos jardín. Estos mundos vacacionales son el lugar de ocio de la nobleza Imperial. Habitualmente gozan de una belleza natural y su población está dedicada a mimar a los importantes visitantes que reciben. Los mundos de placer son a menudo lugares muy culturales, y muchos tienen secciones de su población dedicadas únicamente a producir trabajos de arte o música. Grandes complejos casino, opulentos restaurantes e inmensas salas de baile se pueden encontrar a menudo en estos mundos. Hay un lado oscuro en los mundos de placer, en particular en los que satisfacen los gustos más depravados de los invitados que reciben. Algunos mundos de placer albergan grandes ciudades en desarrollo y otras colonias mayores. Planetas ejemplo: Reth.

Mundos en cuarentena

La existencia de estos planetas raramente es obvia pero hay muchos de ellos a lo largo y ancho del Imperio. Viajar a estos mundos está prohibido excepto para las expediciones mejor informadas y armadas hasta los dientes, y en la mayoría de las ocasiones solo si tienen una buena razón. Los mundos letales, imperios alienígenas o los planetas donde la disformidad ha irrumpido en el espacio real son ejemplos de mundos en cuarentena, como lo son los mundos asolados por la plaga. Algunos

mundos son puestos en cuarentena porque nadie puede discernir los orígenes de que se puede encontrar en ellos, como pueden ser artefactos misteriosos o ciudades antiguas – se cree que es mejor vivir en la ignorancia de que descansa en tales mundos que arriesgarse a que se conviertan en una amenaza. Otros mundos son puestos en cuarentena porque cada misión de expedición enviada ha fracasado en su regreso. Los planetas a menudo son puestos en cuarentena por decisión de los Inquisidores, especialmente si han descubierto una amenaza en la disformidad o una infección xenos que no puede ser purificada. Muchos planetas en cuarentena contienen grandes recursos que serían extremadamente valiosos para el Imperio si fuesen explorados y explotados apropiadamente, pero hay tantos cuentos e historias sobre antiguos horrores despiertos o mundos alienígenas siniestros que solo unos pocos adeptos tratarían de desafiar adentrarse en un mundo en cuarentena.

Mundos en guerra

Hay una gran cantidad de mundos en el Imperio que podrían ser clasificados como zonas de guerra. El Imperio está constantemente en guerra y la guerra puede estallar en planetas completos. Las grandes campañas pueden involucrar a docenas de sistemas y cientos de mundos, muchos de los cuales son devastados por completo por bombardeos orbitales y por el azote de la artillería en batallas que duran décadas. Las zonas de guerra que duran mucho son lugares infernales donde la muerte llega rápido. El Imperio puede movilizar inmensos ejércitos de millones de hombres, abriéndose paso a través de planetas devastados y reduciendo ciudades a cenizas. Los mercenarios abundan en tales lugares, esperando poder abandonarlos pronto con sus naves repletas de riquezas. Los desertores y los prisioneros que escapan de las bandas de piratas, se embarcan en cualquier nave incapaces de defenderse a sí mismos o vagan por los planetas rasgados por la guerra en grupos salvajes, robando y matando. El Administratum envía colonizadores de los mundos más sobrepoblados para habitar los mundos en guerra una vez que la guerra ha concluido pero los engranajes del Imperio giran despacio y un mundo de guerra puede permanecer devastado durante centurias antes que se haga cualquier esfuerzo para volver a colonizarlo. Estos lugares pueden ser algunos de los más horribles del Imperio, con atmósferas devastadas, cortezas planetarias rajadas, ciudades reducidas a cenizas y llanuras cubiertas con los huesos de los caídos.

Mundos muertos

Estos mundos tienen rastros mínimos o incluso inexistentes de vida. Suele ser a resultas de una catástrofe ecológica, de una devastadora guerra fratricida, de la intervención del Imperio o de alienígenas o de causas desconocidas.

Planetas ejemplo: Klybo.

Mundos letales

Planetas que son demasiado peligrosos para soportar una gran variedad de asentamientos humanos. Los distintos tipos pueden variar desde mundos con amplias junglas que albergan plantas y animales carnívoros a estériles superficies rocosas con volcanes azotados por tormentas de iones. Estos mundos son casi imposibles de colonizar pero pueden ser explorados con los suministros e instalaciones apropiadas. Algunos ofrecen riquezas minerales, vegetales, animales o recursos gaseosos en abundancia.

Planetas ejemplo: Karrik.

Mundos fronterizos

Estos mundos han sido recientemente descubiertos por el Imperio y son el hogar de un número relativamente pequeño de colonizadores. El Administratum no dispone del tiempo suficiente para explorar completamente estos mundos y establecer un gobierno. Los mundos fronterizos pueden ser

un buen refugio para esos que quieren escapar del represivo régimen Imperial (por un tiempo al menos), aunque también puede ser el destino de los que también quieren escapar de la justicia, por lo que estos planetas gozan en muchas ocasiones de ser mundos sin ley.

*Traducido por Igest para IGARol
“Mis agradecimientos a los foreros
de IGARol que me han ayudado
con esas frases más complicadas.”*