

UN DESIERTO DE ÓXIDO



UNA MAZMORRA DE CIENCIA FICCIÓN
ESCRITA E ILUSTRADA POR TERMINUS_ÉST
Y ADAPTADA A ESTRELLAS ERRANTES POR
JESÚS "CAPITÁN MÓRDIGAN"


Aventura e ilustraciones: TERMINUS_EST
Adaptación a Estrellas Errantes: Jesús "Capitán Mordigan" del Arco
Maquetación: Luis Gimeno Romero

Esta ayuda de juego está bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike-NoComercial 4.0 International (CC BY-SA-NC 4.0). "Estrellas Errantes", el Juego de Rol de Exploración Espacial de Carlos Julián del Cerro, publicado por Yipikayei Ediciones, cuyo sistema de juego está bajo licencia OGL.

No dejes de visitar:
www.lospergaminosdelfenix.com
www.carbonoscuro.wordpress.com



Los Pergaminos
del **FÉNIX**

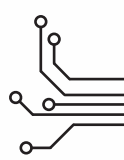
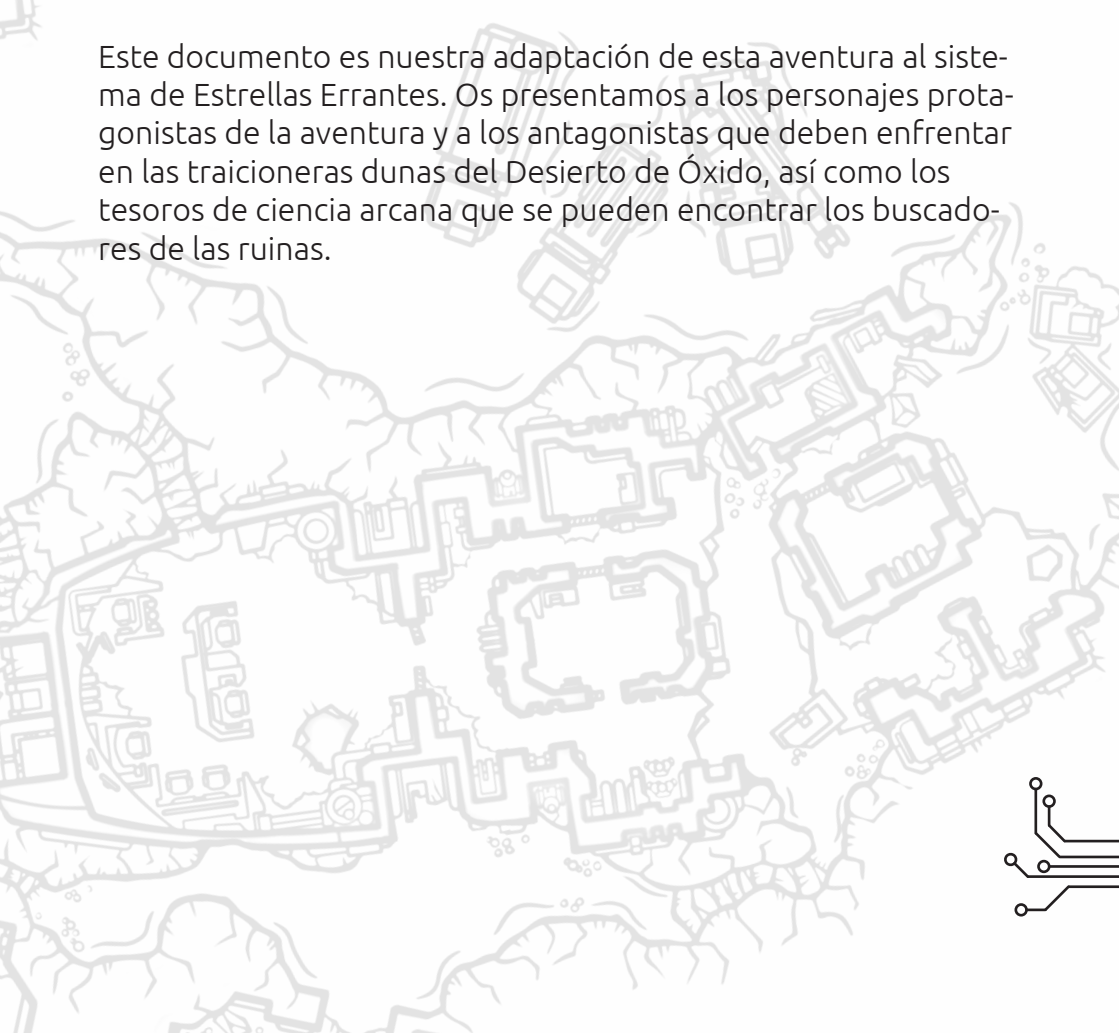


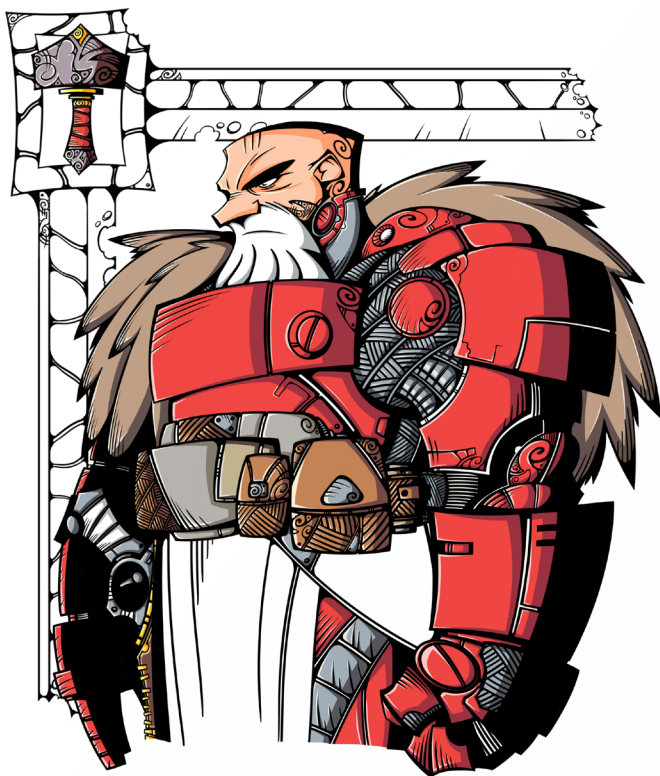
El Desierto de Óxido es un infinito mar de arenas rojas, que cubre como una mortaja los restos de la extinta civilización humana, desaparecida siglos atrás.

Valerosos aventureros se enfrentan a horrores con espada electrocargada y pistola de abordaje en mano. Recorren los enrevesados corredores de naves estelares siniestradas hace milenios, exploran antiguas ruinas defendidas por testarudos autómatas, y destruyen nidos de tecróvoros, seres devoradores de carne y tecnología por igual.

Todo ello a cambio de ancestrales piezas de tecnohechicería, y puede que de algún arma fabricada en mítico litiomithril.

Este documento es nuestra adaptación de esta aventura al sistema de Estrellas Errantes. Os presentamos a los personajes protagonistas de la aventura y a los antagonistas que deben enfrentar en las traicioneras dunas del Desierto de Óxido, así como los tesoros de ciencia arcana que se pueden encontrar los buscadores de las ruinas.





AGRAMNIR, VANGUARDIA

Soldado Nivel 2

Eres un veterano soldado de primera línea, entrenado para librar feroces combates a corta distancia. Has luchado tanto en tierra como en el espacio, persiguiendo piratas a bordo de cruceros de batalla, o asaltando ciudadelas en llamas desde la órbita. Tras años combatiendo por señores de clan que no merecían tu lealtad, has abrazado la vida de aventurero. Por fin eres dueño de tu honor y tu vida.

Tus armas son hachas, mazas, guantes de potencia y pistolas de abordaje, capaces de destrozarse a corto alcance. Confías en la protección de tu coraza de asalto forjada con piel y huesos de mecanobestia por los mejores herreros de la estación Forjainfierno.

ATRIBUTOS

BIO 8 COM 11 PSI 11 TEC 8

Salud 17 Defensa 8/12 Poder 0

Dado de Salud: 1d10 Dado de daño: 1d8 Humanidad: 1d10

TALENTOS

- **Artillero.** Puedes disparar la Artillería de una nave si no se ha fijado el objetivo, pero tienes desventaja en la prueba de atributo. Si la nave ha hecho maniobra evasiva no puedes disparar.
- **Entrenamiento militar.** Eres especialista en utilizar armas a distancia. Elige un tipo de arma a distancia (Pistola). Obtienes un +2 a las pruebas de TEC para atacar cuando la usas. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d10 y a nivel 5 a 1d12.
- **Maniobras tácticas.** Al inicio de cada uno de tus turnos de combate puedes decidir aplicar una maniobra táctica de entre las siguientes:
 - **Ataque adicional.** Cuando atacas con un arma a distancia, puedes hacerlo dos veces, pero lo haces con desventaja.
 - **Ataque explosivo.** Las tiradas de daño que realices ese turno explotan con los dos números mayores, en lugar de solamente con el mayor.
 - **Cobertura.** Elige un aliado. El primer enemigo que ataque a dicho aliado recibirá antes un ataque tuyo.
 - **Fuego automático.** Cuando causas daño con un rifle a un objetivo, causas la mitad de ese daño a todos los personajes Inmediatos a él.
 - **Tomar aliento.** Puedes recuperar tanta Defensa como tu nivel (no puedes superar tu puntuación total de Defensa). Si utilizas esta maniobra no puedes actuar, por lo que antes deberías buscar una buena cobertura.
- **Y no conocerán el miedo.** Nunca retrocedes. Obtienes ventaja en las pruebas de PSI contra el miedo.

EQUIPO

Competencias: Cualquier tipo de arma o protección

Dinero: 1 Crédito

Protección: Pesada (Defensa 8, Mejoras 4, Instaladas 4)

ARMAS

Pistola de Calidad Excepcional. +2 a las pruebas para impactar y al daño.

2 x **Cargador pistola.** DU 1d8

Hacha de guerra. Cuando se ataca con un arma a dos manos se obtiene un penalizador de -2 a la prueba de BIO y un +2 al daño causado.

MEJORAS DE LA PROTECCIÓN

Campo de fuerza. Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Añade 4 a tu Defensa. Requiere célula de energía.

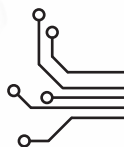
Refuerzo de Seguridad. Mientras tu Defensa no llegue a cero, las tiradas de daño de tus enemigos nunca pueden explotar.

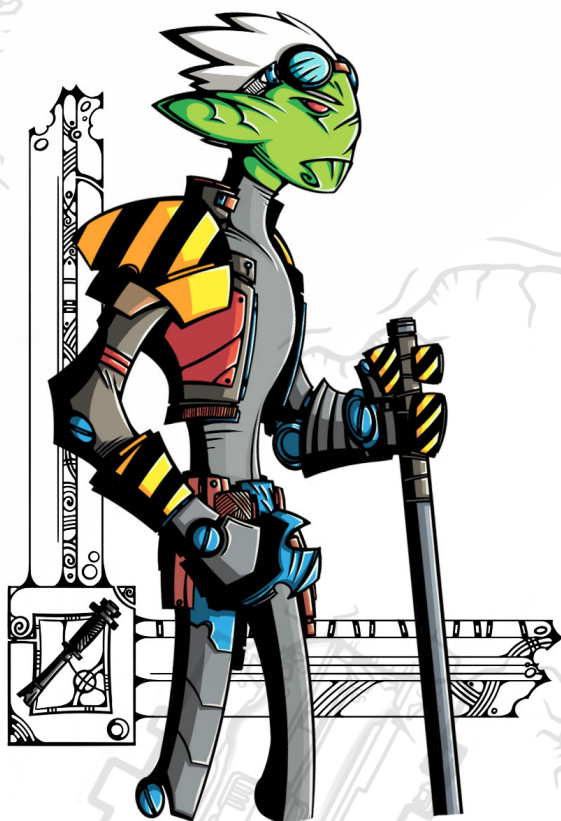
Sistema de puntería mejorada. Te otorga +1 a tus pruebas de TEC para disparar con armas a distancia.

Dispositivo de comunicación. Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick.

MOCHILA

5 x **Célula de energía:** 5 Créditos. DU 1d8. Sirve para potenciar elementos que necesitan recargarse.





SILERO MUERDEASFALTO, MINERO DEL ÓXIDO

Cable Nivel 2

Eres un experto en saquear las viejas ruinas que yacen bajo las arenas del desierto. Sus sistemas automáticos de seguridad y las trampas dejadas por sus antiguos moradores no son rival para tu ingenio. Además, eres capaz de moldear el los espíritus de la tecnología para que hagan pequeños trucos de lo más útil. Algunos ignorantes lo llaman tecnohechicería prohibida...

Harto de las miserias de tu clan, recorres los Mundos Salvajes con un grupo de aguerridos aventureros, de esos que reciben palos mientras tu les apoyas desde cierta distancia, bien escondido y seguro. Porque claro, cuando hay que desactivar una trampa de red cortante láser, eres tu quien se arriesga a quedar reducido a un montoncito de comida para mecalimañas.

ATRIBUTOS

BIO 10 COM 11 PSI 10 TEC 6

Salud 9 Defensa 6 Poder 0

Dado de Salud: 1d6 Dado de daño: 1d6 Humanidad: 1d8

TALENTOS

- **Cuerpo tecnológico.** No tiras por Humanidad cuando instalas un implante en tu cuerpo. Además, posees una interfaz neuronal.
- **Esto me sueña.** Cada vez que visites un nuevo planeta durante la partida, tira 1d6. Si obtienes 5, ya habrás estado antes, con lo que conoces las costumbres más habituales y los nombres de la gente de los bajos fondos a tener en cuenta. Si obtienes un 6 en la tirada, además tienes un contacto que te puede proporcionar información o recursos útiles. A cambio de un precio, claro está.
- **Hacker.** Puedes realizar una prueba de TEC para controlar cualquier interfaz digital a la que accedas. Si lo consigues, puedes causar 1d6 PS a la seguridad de la interfaz digital. Las interfaces digitales tienen Salud igual a tantos d8 como su nivel. Cuando la Salud de una interfaz digital llega a cero, te habrás hecho con su control durante tantos intervalos como tu nivel. Un fallo en la prueba de TEC alertará a todo el sistema de tu intento de intrusión y probablemente también bloqueará futuros accesos. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes realizar 1d8 PS a las interfaces digitales. Cuando llegas a nivel 5, causarás 1d10 PS.
- **IA viva.** Si estás responsabilizándote de un puesto de Cálculo de una nave y de ningún otro, puedes conectar tu interfaz neuronal para utilizar siempre tu TEC en las tiradas de Cálculo, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.

EQUIPO

Competencias: Protecciones ligeras y medias, todas las armas excepto armas cuerpo a cuerpo de dos manos.

Dinero: 7 Créditos

Protección: Media (Defensa 4, Mejoras 2, Instaladas 2)

ARMAS

Escopeta de buena calidad. +1 a las pruebas para impactar y al daño.

15 x **Cargador escopeta.** DU 1d6

Mejoras de la Protección:

- **Dispositivo de iluminación.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Ilumina con luz blanquecina en un radio Cercano. Requiere célula de energía.
- **Propulsores.** Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Te permite volar en entornos con gravedad, o moverte con rapidez y precisión en entornos sin ella. Requiere célula de energía.

MOCHILA

5 x **Célula de energía:** 5 Créditos. DU 1d8. Sirve para potenciar elementos que necesitan recargarse.

Ordenador portátil. Equipo informático pequeño y ligero que permite, entre otras cosas, comunicarse con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y

que se encuentren en un radio de un megaklick. Requiere célula de energía.

Nanomemoria. Permite guardar y transmitir datos.

Herramientas de trabajo. A escoger, según el trabajo para el que se destinen.

IMPLANTES

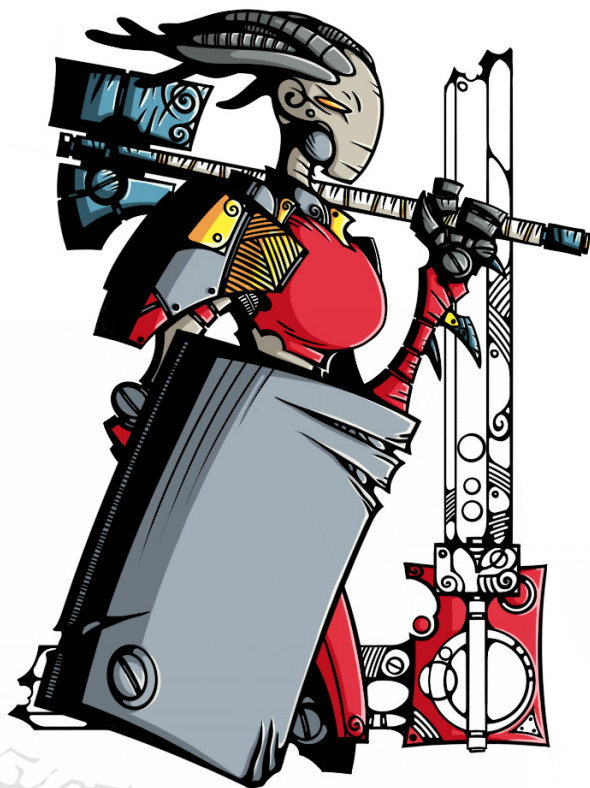
Interfaz neuronal. Convierte tus impulsos cerebrales al lenguaje digital, permitiéndote gestionar otros implantes. Aumenta tu capacidad de cálculo y análisis hasta un nivel impresionante, otorgándote un +2 al PSI cuando quieres investigar o descubrir peligros.

Nervios sintéticos. Obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar que te impacte un ataque o un peligro.

Conexión táctil. Prepara la palma de tu mano para conectar tu interfaz neuronal directamente a una terminal o dispositivo tecnológico, otorgándote +1 a las tiradas de TEC que tengan que ver con su empleo habitual. Requiere interfaz neuronal.

Ciberojos. Te permite grabar, encriptar, ampliar y analizar las imágenes que percibes. Requiere interfaz neuronal.

Piel sintética. Bajo tu piel hay una fina capa de armadura sintética que te ofrece +2 Defensa.



B3LIT, DAMA TEMPLARIA

Androide Nivel 2

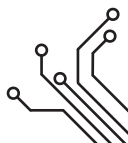
Comenzaste tu vida como una IA médica. Curabas a enfermos y heridos en un hospital de Ciudad Rail hasta que los pacientes dejaron de llegar... Fueron siglos en la oscuridad, encerrada en los laberintos lógicos de la Esfera Akashika, hasta que lograste transferir tu mente electrónica a un autómata y salir al mundo exterior. Lo encontraste devastado, asolado por salvajes bandidos, mecanobestias hambrientas y cosas aún peores. Siguiendo las directrices de tu código, viajas junto a tus compañeros destruyendo cualquier cosa que amenace la vida, llevando paz y curación a aquellos que la necesitan. Martillo en mano, combates tanto a enemigos físicos como a las corruptas y espectros electrónicos, malignos seres para quienes tu mera presencia es amenaza de destrucción.

ATRIBUTOS

BIO 8 COM 12 PSI 10 TEC 8

Salud 16 Defensa 2/6 Poder 0

Dado de Salud: 1d10 Dado de daño: 1d8 Humanidad: 1d6



TALENTOS

- **Coraza tecnológica.** Tu valor de Defensa es igual a tu nivel. Eres inmune a venenos y enfermedades.
- **Vida artificial.** No necesitas comer, dormir ni respirar. Una vez cada 48 horas necesitas hacer un reinicio de tu sistema operativo durante 1d10 minutos y consumir una Vaina energética. No hacerlo te provocará Desventaja en todas las tiradas hasta que completes un reinicio. Además, no puedes recibir curación de botiquines ni de poderes; para recuperar PS, necesitas que alguien haga una prueba de TEC usando una Herramienta para reparar androides. Si haces tú la tirada para repararte, tienes Desventaja.
- **Módulos de expansión.** Tu cuerpo está configurado para utilizar Módulos de expansión que amplían tus capacidades como androide. Comienzas con 2 Módulos a nivel 1: desarrollas un Módulo adicional a nivel 3 y otro a nivel 5. Debido a esto, no puedes ponerte implantes.
- **Brazos hidráulicos.** Tus extremidades superiores están potenciadas por un sistema de bombas hidráulicas. Tienes ventaja en las pruebas de BIO para cargar o mover pesos, y causas 1d10 de daño cuando atacas con ellos.
- **Escudo auxiliar.** Un campo de energía repulsora que te da +4 a Defensa cuando lo activas. Requiere una acción y dura tantos Intervalos como tu nivel/2.

EQUIPO

Competencias: Cualquier tipo de arma

Dinero: 5 Créditos

ARMAS

Martillo de guerra de buena calidad. Cuando se ataca con este arma a dos manos personalizada se obtiene un penalizador de solo un -1 a la prueba de BIO y un +3 al daño causado.

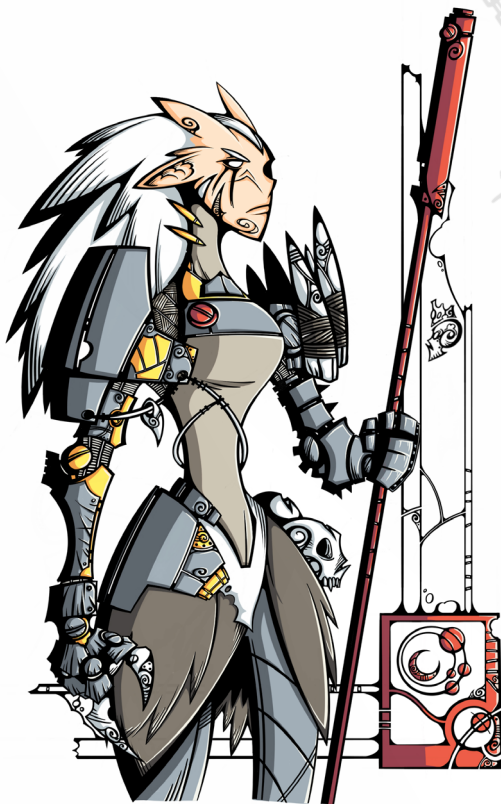
MOCHILA

2 x **Herramienta para reparar androides.** 100 créditos. DU D6

5 x **Vaina energética.** 15 créditos. DU D8

IMPLANTES

-



LOHOR, LANZA EN SANGRE, CAZADORA TECNOBÁRBARA

Errante Nivel 2

Hace muchos años te exiliaste de tu clan para recorrer los Mundos Salvajes, en un peregrinaje sagrado para entrar en comunión con los espíritus de las bestias. Desde entonces has cazado todo tipo de presas, desde los monstruosos titanes del Sol Enjambre, hasta las letales dríades del planeta tecnoarbóreo Saucescudo. Ahora viajas por el Desierto del Óxido con un puñado de compañeros buscando presas con las que continuar la Caza Infinita, en torres infestadas de espectros y viejas ruinas oxidadas.

En combate eres un vendaval de acero, capaz de canalizar el poder de los espíritus, aumentando la fuerza y agilidad de tus mecanoimplantes sagrados.

ATRIBUTOS

BIO 9 COM 10 PSI 12 TEC 10

Salud 18 Defensa 4 Poder 0

Dado de Salud: 1d8 Dado de daño: 2d4 Humanidad: 1d12

TALENTOS

- **Inalcanzable.** Tu valor de Defensa es igual a 2 + nivel. Además, cuando un ataque de cualquier tipo (incluidos los mentales) te causa daño a la Salud, sólo pierdes la mitad de PS.
- **Maestro de la espada.** Como errante, has creado una espada de luz a la que debes poner un nombre propio. Has aprendido a canalizar tus técnicas de combate (debes elegir si es un arma de una mano o de dos) y, por ello, eres capaz de detener disparos y ataques con facilidad, por lo que obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar un ataque. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d6 + 1d4 y a nivel 5 a 3d4.
- **Mecanoimplantes Sagrados.** Un buscador de la Caza Infinita solo puede tener los implantes que los sacerdotes de su clan le ajustaron en su bautismo de fuego. Pierdes Humanidad automáticamente cuando te colocas un implante tras abandonar tu hogar.

Nota de la adaptación: Los aficionados a Estrellas Errantes habrán advertido las diferencias con el Errante del manual de juego. El nuevo talento intenta explicar como Lohor sigue un camino espiritual muy parecido a los Errantes aún estando cargada de implantes, tal y como describe su trasfondo.

- **Siempre preparado.** Puedes cambiar de arma automáticamente, sin gastar una acción.

EQUIPO

Competencias: Cualquier tipo de arma

Dinero: 0 Créditos

ARMAS

Lanza de Luz de calidad excepcional. Cuando Lohor ataca con su lanza de luz no sufre ningún penalizador a la prueba de BIO (al contrario que el resto de armas a dos manos) y obtiene un +4 al daño causado.

MOCHILA

Kit médico. Permite recuperar 1d6 PS cuando se aplica sobre un objetivo Inmediato.

IMPLANTES

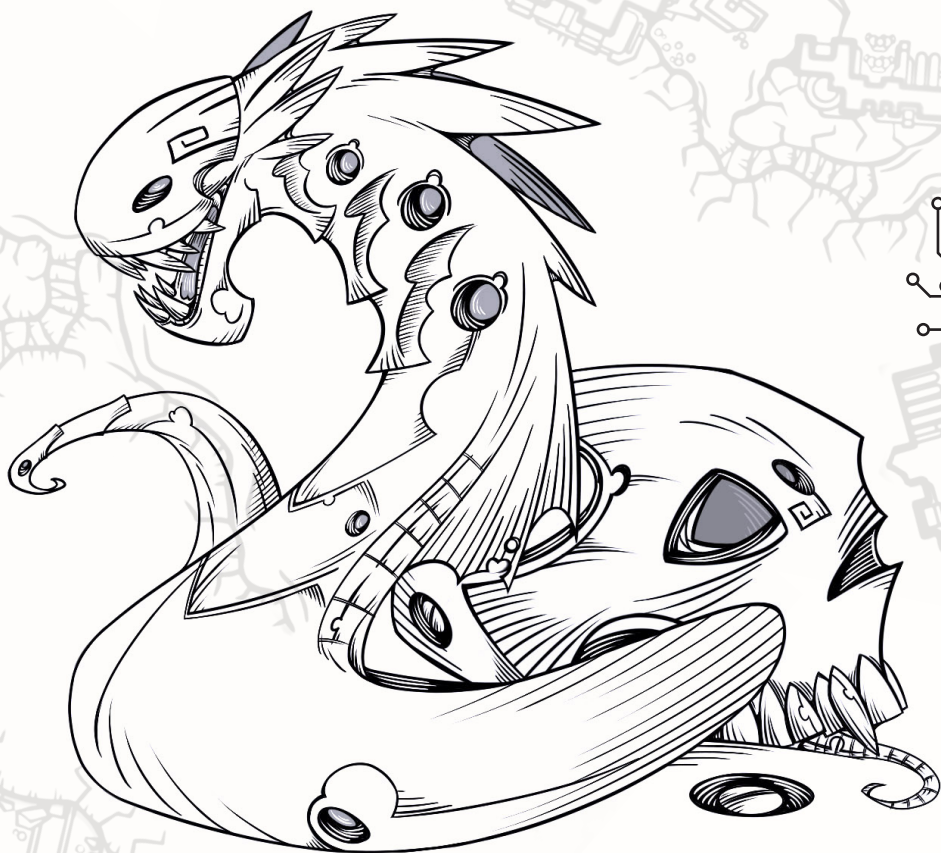
Nervios sintéticos. Obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar que te impacte un ataque o un peligro.

Interfaz neuronal. Convierte tus impulsos cerebrales al lenguaje digital, permitiéndote gestionar otros implantes. Aumenta tu capacidad de cálculo y análisis hasta un nivel impresionante, otorgándote un +2 al PSI cuando quieres investigar o descubrir peligros.

Ciberoídos. Te permite grabar, encriptar, amplificar, silenciar y analizar los sonidos concretos que percibes. Requiere interfaz neuronal.

Traductor universal. Te permite traducir al vuelo cualquier idioma, lo que significa que eres capaz de entender y expresarte en dicha lengua como si fueras nativo. Requiere interfaz neuronal.

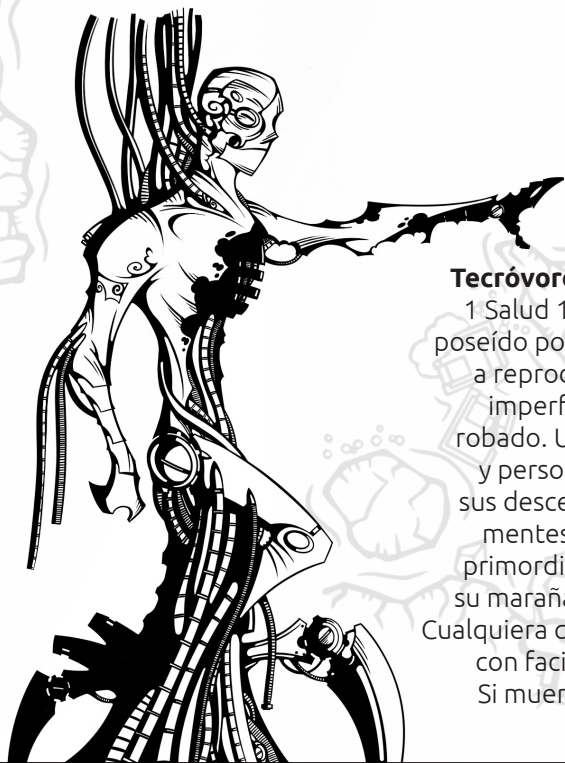
ENEMIGOS



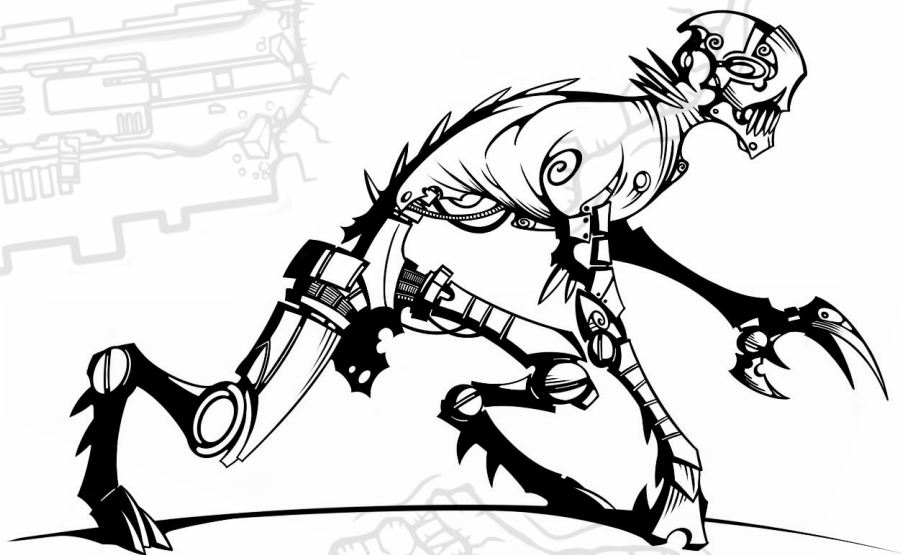
Mecalimaña carroñera (2) Daño 1d6 PS Defensa 2 Salud 2d8. Cuando son derrotadas hay que superar prueba de BIO o sufrir 2d6 PS. Estos gusanos mecanorgánicos son capaces de devorar cualquier material si cuentan con el tiempo suficiente. Segregan un potente ácido que corroe carne y metal con la misma facilidad. Al morir explotan, salpicando ácido a su alrededor.



Mecnobestia depredadora (4). Daño 1d10 PS Defensa 4 Salud 4d8. Recupera 1d6 PS cada turno. Cuando ataca se engancha en su víctima. Cuando vuelve a ser su turno, si sigue vivo, realiza automáticamente 1d6 PS a la víctima a la que se ha enganchado. Enormes felinos de metal y carne, cubiertos por duras placas de hueso acerado. Son creados en secretas forjas, en lo más profundo de las ruinas que se extienden bajo el Desierto de Óxido. Pueden ser sigilosos y acechar a sus presas en espera del mejor momento para atacar. Combaten con monstruosas garras y dientes, protegidas por su dura piel y cierta capacidad para regenerar el daño sufrido.



Tecróvoro primordial (1). Daño - PS Defensa 1 Salud 1d8. Se trata de un antiguo humano, poseído por un virus tecnoarcano que lo obliga a reproducirse a través de horrendas copias imperfectas construidas con carne y metal robado. Una pequeña parte de sus recuerdos y personalidad es traspasada a cada uno de sus descendientes, que llenan el resto de sus mentes con instinto y locura. Un Tecróvoro primordial es inútil en combate, atrapado en su maraña de cables y tubos de alimentación. Cualquiera que empuñe un arma puede matarlo con facilidad si llega a su lado sin oposición. Si muere, las criaturas creadas a partir de él colapsan al instante.



Tectróvoro (3). Daño 1d8 PS Defensa 3 Salud 3d8 Ataca con dos garras (2d8 PS). Son una amalgama de trozos de cadáveres, tecnología poseída y fragmentos de la consciencia del tectróvoro primordial, guiados por un feroz instinto de supervivencia. Matan, desguazan y reaprovechan a sus presas para “engendrar” nuevos tectróvoros. En combate atacan con sus afiladas garras electro cargadas, muchas veces emboscando a sus presas.

Tectróvoro neonato (2). Daño 1d6 PS Defensa 2 Salud 2d8. Sus rivales evitan sus ataques con desventaja. Los tectróvoros nacen de vainas de gestación. Dominados por el hambre, confusos por una marea de inconexos recuerdos ajenos, su primer instinto es alimentarse y buscar nuevas piezas con las que desarrollarse. Miden poco más de un metro, pero tienen la misma ferocidad instintiva que el resto de su especie. Son menos astutos que los adultos, solo conocen el directo ataque en masa.

Sacerdote tectróvoro (6). Daño 1d8+1d6 PS Defensa 6 Salud 6d8 Ataca las mentes de sus rivales causando 1d8 + 1d6 PS y miedo 1d6 asaltos. Invoca, en 1 asalto, una hueste de 1d10 Tectróvoros junto a 1 Tectróvoro alfa. La muerte del tectróvoro primordial supondría el fin para el resto de tectróvoros del nido, por lo que lo defienden de manera fanática. Para ellos es un verdadero dios creador, al que protegerán hasta la muerte. Un sacerdote tectróvoro es la máxima autoridad del nido, ya que es quien interpreta la voluntad de su balbuceante deidad. Además está conectado de modo instintivo al Noespacio, lo que le permite rasgar la realidad para invocar voraces huestes de sus hermanos tectróvoros.



Tecróvoro alfa (4). Daño 1d10 PS Defensa 4 Salud 4d8.

Con el paso del tiempo, algunos tecróvoros adquieren algo parecido a la inteligencia y dejan atrás su conducta de rabia instintiva. Caminan erguidos, rodeados por sus congéneres menos evolucionados, guiándoles en la caza y selección de nuevas piezas. En combate pueden emitir un rayo láser que surge de sus fauces, capaz de cortar el acero.



Autómata de combate(3). Daño 1d8 PS Defensa 5 Salud 3d8. Defensa aumentada. Ataca con 2 descargas de plasma (1d8 PS) y una patada (1d6 PS). Las tiradas de TEC para controlarle tienen desventaja. Estos autómatas están programados para proteger instalaciones o naves espaciales. Poseen una dura coraza externa, y están protegidos mediante sellos de repulsión frente a corrupción y ataques de intrusión IA. Pueden caminar por paredes y techos sin penalización. Usan repetidas descargas de plasma para atacar a distancia, y sus patas acabadas en afiladas hojas en cuerpo a cuerpo.

HALLAZGOS Y TESOROS

OBJETOS VALIOSOS PARA INTERCAMBIAR EN UN MERCADO

- **Discos de memoria viejos.** *Estos discos permiten guardar y transmitir datos si están conectados a un sistema informático adecuado. Tienen un valor de 20 créditos.*
- **Caja precintada de raciones de combate.** *Aunque caducado hace mucho tiempo, todavía sirve como nutriente. Si no se consume una una vez al día, provoca desventaja en todas las tiradas. Tiene un valor de 2 créditos y un DU de 1d8.*
- **Bobinas de cable con runas de protección.** *Estos carretes de cobre, grabados con runas de protección, provocan desventaja en cualquier prueba de TEC cuando se intenta hackear un aparato electrónico construido con ellos. Cada bobina tiene un valor de 100 créditos y sirve para proteger un aparato electrónico, hay 4 bobinas.*
- **Fardo de piel de mecanobestia.** *En manos de un herrero de la estación Forjainfierno, este material pueden conferir de una calidad excepcional cualquier defensa. Multiplican por dos la Defensa de hasta 3 piezas de protección y su valor es de 1280 créditos.*
- **Mochila de minero del óxido.** *Contiene algunos enseres personales de los trabajadores, una linterna (5 créditos), las herramientas de trabajo (15 créditos), una cuerda paracord (2 créditos), una célula de energía común (5 créditos) y las ropas comunes (20 créditos) con las que se cambian tras el turno laboral.*
- **Batería de alta capacidad.** *De tamaño enorme, sirve para potenciar elementos que necesiten de recarga. Su precio es de 40 créditos y su DU es de 1d12.*

OBJETOS MISTERIOSOS QUE PUEDEN CONDUCIR A NUEVAS AVENTURAS

- **Una pistola de cañón corto fabricada en polímero negro.** *A ambos lados del cañón tiene grabada la runa de la legendaria estación Forjainfierno. Si se repara, y se encuentra su genuina munición, tendrá un +3 a las tiradas de impactar y al daño. La munición tiene un DU de 1d10.*
- **El corazón de bronce bruñado.** *Este implante mecanorgánico de precisión está fabricado por encargo, por lo que su instalación en un cuerpo ajeno es muy complicada (dos lanzamientos del DU de Humanidad). Si se logra alojar en un cuerpo, permite repetir (una vez al día) la tirada de Muerte si el resultado termina con la vida del personaje.*

MÁS HALLAZGOS Y TESOROS

- **Coraza de asalto pesada del contenedor blindado.** *En su peto está grabado el emblema de la casa Capitular Martillo de Soles de los Caballeros del Abismo. Se trata de una Protección Pesada de Defensa 8 con las mejoras Campo de Fuerza, Refuerzo de Seguridad, Sistema médico y Sistema de puntería mejorada.*

- **Bolsa de cuero gastada.** *Luce el escudo, en forma de hoja de tejo, del clan tecnobárbaro Cazadores de la Tormenta. Contiene media docena de bellotas, cada una envuelta en una red de finas líneas luminosas. Si se tiene éxito en una tirada de TEC, para lanzarlas contra un rival, la bellota se transformará en una maraña vegetal que apresa al objetivo sin causar daño. Cada asalto apresado lanza un DU de 1d6 para comprobar si se mantiene la presa.*
- **La mano mecaorgánica de seis garras.** *Al implantarse en un personaje, permite rasgar la realidad e invocar a criaturas del Noespacio para que lo auxilien. Cada vez que el portador utilice la mano tiene que hacer una tirada de Humanidad. Acto seguido, del Noespacio surgirá un Tecróvoro que luchará a su lado:*

Tecróvoro del Noespacio
BIO 10 COM 11 PSI 14 TEC 13
Salud 14 Defensa 5
 Dos Ataques de garras (1d6 PS)

- **Capa de fragmentos de cristal espejado.** *El tejido de cristal espejado está unido a unos flexibles tendones biometálicos. Al envolverse en ella el portador se vuelve invisible durante 1d4 intervalos o hasta que ataque a alguien.*
- **Una vieja caja de plástico con una cruz roja.** *Contiene dos inyecciones de suero regenerador. Permite recuperar 1d6 PS cuando se aplica sobre un objetivo Inmediato, con un DU de 1d6.*
- **Caja metálica con autómatas oculares.** *Dentro de la caja, envuelto en un material aislante, hay un autómata del tamaño y forma de un ojo, sostenido sobre ocho finas patas articuladas. Al implantarse en un personaje funciona como un Ciber ojo, sin necesidad de instalar un interfaz neuronal. De igual modo el autómata es independiente y se puede enviar a explorar mientras se ve lo que percibe en tiempo real.*
- **La corona de titanio.** *Se trata de una fina tiara, engastada en cinco gemas azules y grabada con psicocircuitos de augurio. Al activarla, durante los próximos 2d6 intervalos puedes sentir que algo va mal cuando hay un engaño o peligro Inmediato o Cercano para ti o para tus aliados. Tiene un DU de 1d6 y se cree que solo se puede recargar en un crisol de artesano de la estación Forjainfierno.*

LICENCIA

Todo el contenido de este documento es parte del Game Content y están bajo la OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a, exceptuando las ilustraciones y maquetación, que se consideran Product Identity y pertenecen a sus autores y están bajo licencia CC BY-SA-NC.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You

are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE:

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document: 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Black Hack Copyright 2016, David Black.

Estrellas Errantes Copyright 2017, Carlos Julián del Cerro.

Adaptación de Un desierto de óxido a Estrellas Errantes Copyright 2020, Jesús "Capitán Mórdigan" del Arco.

END OF LICENSE

