

ANDROIDE

Una clase para Estrellas Errantes



NAUFRAGIO.NET

CRÉDITOS “Androide”

- ✓ **Autor:** Adrián Diego “Starkvind”
- ✓ **Maquetación:** Adrián Diego “Starkvind”
- ✓ **Agradecimientos adicionales:** Yipi Ka Yei!!, David Black, Ediciones Holocubierta

Estrellas Errantes es una obra de Carlos Julián del Cerro.

CC-BY-SA 4.0, 2018 – El Naufragio <https://naufragio.net/>

IMÁGENES

- **Portada:** <https://www.flickr.com/photos/22258062@N00/1162173>
- **Estilos:** <https://aanderr.deviantart.com/art/FREE-Photoshop-Metallic-Styles-365948502>

TEXTOS

- **Estrellas Errantes:** <http://yipikayei.com/?product=estrellas-errantes-preventa>
- **Fuente portada:** <https://www.dafont.com/es/stark.font>

Androide

- **Atributo recomendado:** TEC
- **Dado de daño:** 1d8.
- **Dado de Salud:** 1d10.
- **Humanidad:** 1d6.
- **Salud inicial:** 1d10 + 4.

Eres un ser artificial, construido con engranajes metálicos y placas de circuitos, para cumplir una función concreta. Tienes distintos módulos de expansión que te facilitan cumplir con tus tareas, pero tu programación podría decirse que es defectuosa: has desarrollado conciencia propia. Ocultar esta condición o no es cosa tuya, tu cuerpo alberga algo más que código binario: los conspiranoicos dicen que los que son como tú acabarán con la humanidad.

No puedes llevar protección alguna, ya que tu propia estructura es ya un blindaje. Sin importar el objetivo de tu fabricación, eres capaz de utilizar cualquier arma.

Rasgos

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.

Objetos

Equipo	Precio	Dado de Uso
Herramienta para reparar androides	100	D6
Vaina energética	5	D8

Módulos de expansión

- **Arma retráctil:** Posees un arma a una mano (cuerpo a cuerpo o a distancia) oculta en el interior de tu cuerpo, dónde prefieras. Puedes extraerla o guardarla sin gastar acción.
- **Batería superflua:** Esta batería adicional te permite aguantar hasta 72 horas sin reiniciar tu sistema operativo.
- **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.
- **Estructura blindada:** Tu valor de Defensa es igual a tu nivel + 3, pero tienes Desventaja en las pruebas de BIO para correr, moverte sigilosamente o realizar tareas que requieran delicadeza.
- **Tejido sintético:** Estás recubierto por un pellejo que simula ser piel orgánica. También tienes cabello artificial, si así lo deseas. Este tejido te otorga un +1 a las pruebas de COM con miembros de la misma especie que representes.
- **Matriz de análisis idiomático:** Eres capaz de hablar y entender cualquier idioma tras superar una prueba de PSI la primera vez que lo escuchas. No requiere acción.
- **Placa de memoria reforzada:** Tienes Ventaja en las pruebas de PSI para defenderte de ataques psiónicos.
- **Procesador bélico:** Puedes activar un procesador secundario preparado para el combate durante un Intervalo. Hacerlo te otorga Ventaja en las pruebas de TEC para disparar armas a distancia y en las de Artillería. Tras activarlo, no podrás volverlo a usar hasta que reinicies tu S.O. No requiere acción.
- **Radar calorífico:** Puedes gastar una acción y realizar una prueba de PSI para detectar a tantos organismos vivos Cercanos como tu nivel.
- **Sensores capacitivos:** Tienes Ventaja en todas las pruebas de PSI para detectar ruidos y movimientos.
- **Sistema de autodestrucción:** En tu interior escondes una poderosa bomba que puedes activar a voluntad. Necesitas 1 PS al menos para usar este Módulo. Requiere una acción; causa tantos d12 de daño como tu nivel a todas las criaturas Cercanas, aparte de la destrucción estructural. Después de activarlo, no podrás volver a ser reconstruido.
- **Ultravisión:** Una lente mejorada tecnológicamente te permite ver en la completa oscuridad. Si superas una prueba de PSI con Desventaja, podrás ver (con ciertos límites) a través de las paredes.

OPEN GAME LICENSE Version 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.

- 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.
- 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.
- Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 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.
- 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, LLC.
- ❖ **The Black Hack** Copyright 2016, **David Black**.
 - ❖ **Estrellas Errantes** Copyright 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

Registrado en **SafeCreative**: <http://www.safecreative.org/work/1803316401849-estrellas-errantes-androide>

La ambientación y el contexto de la ficción está bajo la licencia **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.