

STARFINDER



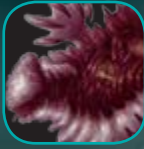
PRIMER CONTACTO

MONSTRUOS DE STARFINDER EN PATHFINDER

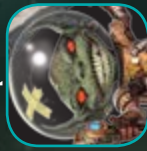
Aballion
Robot de seguridad



Verces
Consanguíneo



Golarion
Goblin del espacio



Eox
Ellicoth Necrovita



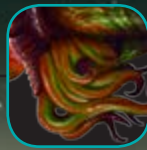
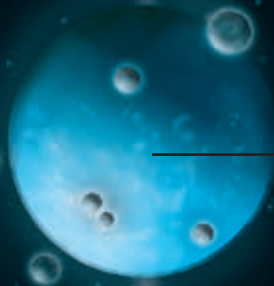
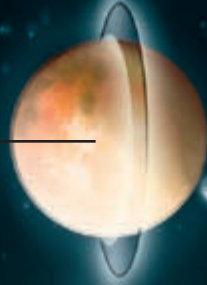
Liavara

Pirata del espacio



Apostae

SOL



Castrovel
Ksarik



La Diáspora
Sarcesiano



Akiton
Contemplativo



Bretheda
Haan



Aucturn
Orocorano

Triaxus

Dirección de desarrollo • Jason Keeley y James L. Sutter
Autores • John Compton, Jason Keeley, Robert G. McCreary y James L. Sutter
Ilustración de portada • Caio Maciel Monteiro
Ilustraciones interiores • Rogier van de Beek, Johnny Morrow, Kiki Moch Rizky y Crystal Sully
Cartografía • Robert Lazzaretti

Dirección creativa de Starfinder • James L. Sutter
Dirección de diseño creativo de Starfinder • Sarah E. Robinson
Dirección de diseño de Starfinder • Robert G. McCreary y Owen K.C. Stephens
Equipo de diseño de Starfinder • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

Jefatura de redacción • F. Wesley Schneider
Dirección creativa de Pathfinder • James Jacobs
Dirección de diseño creativo • Sarah E. Robinson
Jefatura de desarrollo de la Sociedad Pathfinder • John Compton
Desarrollo sénior • Robert G. McCreary
Desarrollo • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens y Linda Zayas-Palmer
Dirección editorial • Judy Bauer
Edición sénior • Christopher Carey
Edición • Jason Keeley, Lyz Liddell, Joe Pasini y Josh Vogt
Jefatura de diseño • Jason Bulmahn
Diseño sénior • Stephen Radney-MacFarland
Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter
Dirección artística • Sonja Morris
Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick
Diseño del proyecto • Jessica Price
Coordinación del juego organizado • Tonya Woldridge

Edición • Erik Mona
CEO de Paizo • Lisa Stevens
Vicepresidencia de operaciones • Jeffrey Alvarez
Vicepresidencia financiera • John Parrish
Jefatura de ventas • Pierre Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Dirección de marketing • Jenny Bendel
Dirección de licencias • Michael Kenway
Contabilidad • Ashley Kaprielian
Recepción de datos • B. Scott Keim
Dirección técnica • Vic Wertz
Desarrollo de software sénior • Gary Teter
Dirección de contenido digital y de la comunidad • Chris Lambert
Dirección de tienda online • Rick Kunz

Equipo de Atención al Cliente • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter y Diego Valdez
Equipo de Almacén • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood
Equipo de la página Web • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes y Erik Keith

Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Traducción • Sergio Rebollo
Revisión y corrección • Joan Julià
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Darío Pérez Catalán



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577

DEVIR Contenidos
 Rosellón, 184 5ª Planta
 08008 Barcelona (España)

paizo.com

www.devir.com

Este producto es conforme con la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con los juegos de rol Starfinder o Pathfinder.

Contenido abierto: el contenido abierto de este producto de Paizo, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(d), se puede encontrar en paizo.com/sfrd. No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como Contenido abierto sin permiso por escrito.

Identidad de producto: excepto el material designado como contenido abierto (consulta arriba), el contenido de este producto de Paizo se identifica como identidad de producto (Product Identity), tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e). Aunque no se limita a esta lista, esto incluye todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes, las ilustraciones, y el atuendo comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como contenido abierto).

Starfinder: Primer contacto es una publicación de Paizo Inc.; Starfinder First Contact © 2017 Paizo Inc. © 2017 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo de Pathfinder, Sociedad Pathfinder, Starfinder y el logo de Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc. Los accesorios Pathfinder, el juego de cartas Pathfinder, las Sendas de aventura Pathfinder, las aventuras Pathfinder, Pathfinder Battles, el Escenario de campaña Pathfinder, las cartas Pathfinder, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, los Módulos Pathfinder, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Tales y las Sendas de aventuras Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

PRIMER CONTACTO

ÍNDICE DE MATERIAS

Introducción	2
Consanguíneo	5
Contemplativo	6
Ellicoth	7
Goblin del espacio	8
Haan	9
Ksarik	10
Necrovita	11
Orocorano	12
Pirata del espacio	13
Robot de seguridad	14
Sarcesiano	15

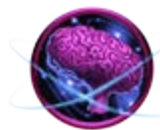


NUEVOS SÍMBOLOS DE REFERENCIA PARA MONSTRUOS



COMBATIENTE

Estas criaturas se ajustan mejor al combate físico y pueden ser buenas a distancia, en cuerpo a cuerpo o ambos.



EXPERTO

Estas criaturas suelen destacar en las habilidades y se benefician de ellas en combate.



LANZADOR DE CONJUROS

Estas criaturas confían principalmente en que los conjuros y las aptitudes sortilegas les vuelvan formidables en combate.

Bienvenido a

STARFINDER



Starfinder, que se pone a la venta en agosto de 2017, es un juego de rol independiente de ciencia ficción fantástica, que hace avanzar el mundo de *Pathfinder* miles de años hacia un posible futuro en el que aventureros de razas familiares y alienígenas viajan entre las estrellas para desentrañar los misterios de un universo enigmático. Es un juego de tecnomagos piratas de conjuros que usan la magia para recodificar el universo, de soldados con armaduras potenciadas y armados con cañones láser y espadas de energía encantadas, de sigilosos rápidos asesinos y de androides místicos de rápidos reflejos. Y como ocurre en *Pathfinder*, ¡uno de sus atractivos es luchar contra bestias extrañas!

¡En estas páginas encontrarás una docena de nuevas criaturas que te ofrecen un anticipo de los extraños y maravillosos mundos de *Starfinder*! Afortunadamente, los monstruos de *Starfinder* están diseñados para que se puedan usar fácilmente en *Pathfinder* con una conversión mínima, y viceversa, de forma que no necesitas esperar: ¡puedes llevar con facilidad cualquiera de estas criaturas a una partida de *Pathfinder* y comenzar a jugar ya!

DIFERENCIAS

Los jugadores del juego de rol *Pathfinder* notarán diferencias en las reglas y la terminología usadas en el bloque de estadísticas de monstruo de *Starfinder*. El cambio más importante es que los monstruos de *Starfinder* no están creados siguiendo las mismas reglas que los PJs, sino que lo han sido mediante un sistema de referencias similares a las de *Pathfinder Unchained*, lo cual permite incluso a los directores de juego relativamente novatos crear monstruos interesantes y equilibrados que lanzar contra sus grupos de juego.

A continuación, se explican algunos elementos que han cambiado y cómo puedes adaptarlos a *Pathfinder*.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Los monstruos de *Starfinder* no tienen puntuaciones de característica como los PJs; sus puntuaciones de característica vienen están descritas como los modificadores de característica conocidos por los jugadores de *Pathfinder*. Si en algún momento necesitas la puntuación de característica exacta de un monstruo, supón que tiene la puntuación mínima que le corresponde al modificador (una puntuación de 16 para un modificador +3, por ejemplo).

CLASE DE ARMADURA

Los monstruos y personajes de *Starfinder* tienen ahora dos clases de armadura: Clase de Armadura Energética (o CAE) y Clase de Armadura Cinética (o CAC). Las armas que causan daño por energía (como una pistola láser) se enfrentan a la CAE, mientras que las armas que provocan daño físico (como una espada larga) se enfrentan a la CAC. Cuando conviertas estas reglas a *Pathfinder*, utiliza el valor más alto para la CA normal y el más bajo para la CA de toque. Si necesitas la CA de un monstruo cuando está desprevenido, resta el bonificador por Destreza del monstruo a su CA normal.

DOTES

En los bloques de estadísticas de este libro sólo se indican las dotes si representan cosas que un monstruo puede hacer. Las dotes que conceden al monstruo un bonificador fijo (como Iniciativa mejorada) ya están incluidas en sus estadísticas.

ARMAS Y EQUIPO

Algunos alienígenas empuñan sofisticadas armas y equipo tecnológico, cuya información más importante se incluye en el bloque de estadísticas, aunque todos los detalles se presen-

tarán en las *Reglas básicas* de *Starfinder*. Si necesitas usar estos objetos en una partida de *Pathfinder*, busca un objeto similar en la *Technology Guide*.

En general, las armas funcionan de forma similar a las de *Pathfinder*, excepto en lo que se refiere a los críticos. Todas las armas de *Starfinder* consiguen un acierto (o golpe, o impacto) crítico que causa doble daño al sacar un 20 natural (sin necesidad de tirada de confirmación). Algunas armas causan además estados secundarios con un crítico, tal y como se indica en la entrada de ataque del monstruo. Dichos estados están descritos con más detalle en la página 4.

Dado que el tipo de daño que causa un ataque es más importante en *Starfinder*, se ha incluido una abreviatura en el bloque de estadísticas de los monstruos. Sigue habiendo tres tipos de daño físico: contundente (Cn), cortante (Cr) y perforante (P); y se añaden cinco tipos de daño por energía: ácido (A), electricidad (E), frío (Fr), fuego (Fu) y sónico (S). Si un arma causa varios tipos de daño, se separan con una barra.

SENTIDOS

En *Starfinder* hemos unificado diversas reglas de sentidos inusuales, reclasificándolos como tipos de sentido ciego o de vista ciega (tal y como se describen en cualquier *Bestiario de Pathfinder*). Cuando conviertas estas reglas a *Pathfinder*, la aptitud de sentido ciego (olfatorio) del *ksarik* funciona como el olfato, las aptitudes de sentido ciego (vida) del *ellicoth* y de vista ciega (vida) del *necrovita* funcionan como el sentir vida, y el *consanguíneo* tiene la vista ciega habitual.

APTITUDES ESPECIALES

Las entradas de aptitudes defensivas, ofensivas y no de combate indican todas las aptitudes y cualidades especiales que tiene un monstruo. Si una aptitud tiene el mismo nombre que una regla universal de monstruo de un *Bestiario de Pathfinder*, utiliza dicha regla para esa aptitud. Por contra, si la aptitud no está descrita al final del bloque de estadísticas del monstruo, entonces forma parte de las nuevas reglas de *Starfinder* y puede consultarse a continuación.

OTROS ELEMENTOS

Algunos monstruos de este libro tienen en *Starfinder* los siguientes elementos nuevos o rasgos alterados.

Acciones: una acción completa de *Starfinder* es equivalente a una acción de asalto completo de *Pathfinder*, y una reacción es similar a una acción inmediata.

Conjuros: si un conjuro de un bloque de estadísticas no existe en *Pathfinder*, sustitúyelo por un conjuro de *Pathfinder* del mismo nivel. Por ejemplo, podrías sustituir los conjuros de nivel 5 del *necrovita* por *acometida mental I* (*Occult Adventures*), *cono de frío* y *descarga flamígera*. Inflar, la aptitud racial del *haan*, hace referencia a la versión de nivel 1 del conjuro *vuelo* de *Starfinder*, y funciona de forma similar a *caída de pluma*.

Enfermedad y Radiación: en *Starfinder*, las enfermedades y los venenos usan las reglas alternativas de estas aflicciones presentadas en *Pathfinder Unchained*. Si no quieres utilizar dichas reglas, puedes sustituir las esporas de carroña del *ksarik* por una versión modificada de la fiebre de la mugre (estallando las semillas al cabo de 1d4+4 días). Puedes utilizar las reglas de

LOS ALIENÍGENAS COMO PJS

Parte de la diversión de cualquier juego de ciencia ficción fantástica es interpretar razas alienígenas extrañas, y en *Starfinder* queremos que los grupos tengan tantas opciones raciales como sea posible. Por tanto, varias entradas de las criaturas de este libro incluyen rasgos raciales: reglas que los jugadores pueden usar para crear personajes de dichas razas. En muchos casos, esas aptitudes raciales son más débiles que las aptitudes completas del monstruo, y esto es así a propósito para permitirnos presentar un abanico más amplio de razas potencialmente jugables, que de otra manera serían demasiado poderosas. Aun así, dichas aptitudes pueden seguir siendo complejas, y siempre queda en manos del DJ decidir si permite PJs de dichas razas.

Asimismo, *Starfinder* utiliza una versión completamente nueva del sistema de creación de personajes por compra de puntos. Los modificadores indicados en el apartado de Puntos de compra de característica de una criatura representan un sistema totalmente distinto: los puntos se usan para comprar características en lugar de incrementos directos a la característica. Es fácil adaptarlos a los rasgos raciales habituales de *Pathfinder*: simplemente sustituye los modificadores raciales de puntuación de característica indicados aquí de la siguiente manera: -1 por -2 y +1 por +2; los demás valores no cambian.

radiación presentadas en la *Technology Guide* para representar el aura del *ellicoth*.

Maniobras de combate: *Starfinder* no usa BMC ni DMC, las maniobras de combate simplemente son ataques cuerpo a cuerpo.

Injertos: el nuevo sistema de creación de monstruos de *Starfinder* utiliza injertos, que son conjuntos de aptitudes relacionadas con tipo, subtipo, clase... que el DJ puede añadir a una criatura para aderezarla un poco y darle capacidades (consulta *Unchained*). Por ejemplo, el *sarcesiano* presentado en la página 15 utiliza el injerto 'operativo' para ser un francotirador eficaz sin que el DJ tenga que usar las reglas completas de la clase. Algunos injertos no pueden aplicarse hasta cumplir sus requisitos específicos.

NOVEDADES

Las siguientes reglas son nuevas en *Starfinder*.

APTITUDES DE CLASE

Éstas proceden de las clases operativo y soldado.

Ataque engañoso (Ex): el operativo puede engañar a un enemigo y atacarle cuando éste baja la guardia. Como acción completa, el operativo puede moverse hasta su velocidad. Se mueva o no, después podrá llevar a cabo un ataque con un arma pequeña o cuerpo a cuerpo con el rasgo especial 'operativo'. Justo antes del ataque el operativo lleva a cabo una prueba de Engañar, Intimidar o Sigilo con una CD igual a 20 + el VD o nivel de personaje del objetivo. Si tiene éxito se considera que el objetivo está desprevenido contra dicho ataque y el operativo inflige la cantidad de daño adicional indicada, incluso si el objetivo es inmune a quedar desprevenido. El operativo no podrá usar esta aptitud con un arma que tenga el rasgo especial 'baja cadencia de fuego' o que de alguna manera requiera una acción completa para disparar una sola vez.

Campo de camuflaje (Ex): el operativo puede curvar la luz a su alrededor y amortiguar el sonido de su respiración, el del latido de su corazón y el de sus movimientos, lo que le permite casi desvanecerse cuando no se está moviendo. Incluso cuando se mueve, parece sólo una silueta de rasgos desenfocados. Este campo de camuflaje no vuelve invisible al operativo, pero le facilita escabullirse. Activar el campo de camuflaje es una acción de movimiento. Mientras el campo está activo, el operativo puede usar Sigilo para esconderse, incluso a simple vista y sin un lugar donde hacerlo. Atacar no anula el campo de camuflaje, pero sí ese intento de esconderse en concreto. Si el operativo permanece completamente quieto durante al menos 1 asalto, obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Sigilo (que no se apila con el bonificador de *invisibilidad*) hasta que se mueve.

El campo de camuflaje del operativo dura un máximo de 10 asaltos antes de desactivarse. Mientras está inactivo, el campo se recarga automáticamente gracias a la energía cinética de los movimientos del operativo a un ritmo de 1 asalto de camuflaje por minuto.

Experto en granadas (Ex): el incremento de alcance de las granadas lanzadas por el soldado aumenta en la cantidad indicada. El soldado también puede dedicar 10 minutos a crear cualquier granada de nivel 1 sin pagar por ello. Sólo el soldado puede usar esta granada, es inútil para los demás. El soldado sólo puede tener una granada creada con esta aptitud a la vez.

Movilidad asombrosa (Ex): cuando el operativo usa la aptitud ataque engañoso, su movimiento no provoca ataques de oportunidad procedentes del objetivo de su ataque. Para beneficiarse de esta aptitud, el operativo debe escoger el objetivo de su ataque antes de moverse. Además, cuando el operativo usa una acción estándar para moverse, puede elegir una criatura para la que su movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Truco debilitante (Ex): a 4º nivel, el operativo obtiene la capacidad de debilitar a sus enemigos. Cuando impacta a un enemigo con un ataque engañoso, dicho enemigo sufre un efecto debilitante hasta el comienzo del siguiente turno del operativo. El operativo puede decidir si la criatura queda desprevenida o desestabilizada (penalizador -2 a las tiradas de ataque).

RESOLUCIÓN

Al igual que los PJs de *Starfinder*, un alienígena podría tener Puntos de Resolución, una reserva de agallas y de suerte que gasta para impulsar determinadas aptitudes. Hasta un máximo de

una vez al día, un alienígena puede recuperar los Puntos de Resolución gastados descansando 8 horas ininterrumpidamente.

REGLAS UNIVERSALES DE MONSTRUOS

Las siguientes reglas se aplican a varios monstruos.

No vivo (Ex): un constructo o muerto viviente no tiene modificador por Constitución y queda destruido inmediatamente cuando llega a 0 pg. Una criatura no viva no se recupera del daño de forma natural, pero un constructo puede ser reparado con las herramientas adecuadas. Conjuros como *reparar* pueden curar a los constructos, y la energía negativa puede curar a los muertos vivientes. Una criatura no viva con curación rápida sí se beneficia de dicha aptitud. Las criaturas no vivas no respiran, ni comen ni duermen, y no pueden ser reanimadas ni resucitadas.

Telepatía limitada (Sb): la criatura puede proyectar telepáticamente su habla en la mente de cualquier criatura que se encuentra a la distancia indicada o menos, pero aun así sólo puede comunicarse en los idiomas que conoce.

APTITUDES DE ARMAS

Las siguientes reglas, desde las aptitudes estándar hasta los efectos de un crítico, están asociadas a las armas.

Arco: con un crítico, la energía del ataque salta a una segunda criatura, que debe estar a 10 pies (3 m) o menos de la primera y debe ser la más cercana a ella (si varias criaturas son equidistantes, quien empuña el arma decide el objetivo secundario). La criatura secundaria sufre la cantidad de daño indicada del mismo tipo que causa el arma.

Arder: con un crítico, el objetivo sufre tanto daño por quemadura como la cantidad indicada durante 1d4 asaltos adicionales al comienzo de su turno. Una criatura en llamas puede extinguir el fuego como acción completa.

Explotar: los explosivos tienen la aptitud explotar, que indica el radio de la explosión, la cantidad de daño que causa y el tipo de daño. El usuario de un arma con esta aptitud apunta a una intersección de casillas. Todas las criaturas presentes dentro del radio de la explosión sufrirán el daño indicado a menos que tengan éxito en una salvación de Reflejos con la CD indicada, en cuyo caso sufrirán la mitad del daño. Cualquier penalizador a las tiradas de ataque con armas reduce esta CD.

Estos monstruos fueron creados mediante las reglas de *Starfinder* disponibles en su momento, pero podrían cambiar en la versión final del juego. Las Reglas básicas de *Starfinder* y el primer volumen de las Sendas de aventuras *Starfinder* estarán disponibles en inglés en agosto de 2017 en paizo.com o en tu tienda habitual (y un poco más tarde, en español, a través de Devir).

CONSANGUÍNEO

VD
7

PX
3.200



NM bestia mágica Enorme (frío)

Inic +2; **Sentidos** vista ciega (térmica) 60 pies (18 m); **Percepción** +14

DEFENSA

PG 107

CAE 19; **CAC** 21

Fort +11; **Ref** +11; **Vol** +6

Aptitudes defensivas curación rápida 5; **Inmune** frío

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo golpetazo +18 (2d6+12 Cn más 1d6 Fr y atrapar)

Espacio 15 pies (4,5 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

Aptitudes ofensivas atrapar, frío, prisión de costillas

ESTADÍSTICAS

Fue +5; **Des** +2; **Con** +4; **Int** +0; **Sab** +0; **Car** +0

Habilidades Atletismo +19, Intimidar +14, Supervivencia +14

Idiomas vercica (no puede hablar ningún idioma)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera frío (Verces)

Organización solitario, pareja o clan (3-7)

APTITUDES ESPECIALES

Atrapar (Ex): cuando el ataque de golpetazo de un consanguíneo causa daño a los pg del objetivo (y no sólo daño a los puntos de aguante), el consanguíneo puede llevar a cabo de inmediato un intento de maniobra de combate de presa contra dicho objetivo con un bonificador +4. Si un consanguíneo comienza su turno apresando a un enemigo Mediano o más pequeño, puede intentar otra maniobra de combate de presa como acción estándar (con un bonificador +4) para introducir al enemigo en su prisión de costillas, liberando sus manos para llevar a cabo más ataques de golpetazo.

Frío (Sb): el cuerpo de un consanguíneo genera un frío intenso que inflige 1d6 puntos de daño por frío a toda criatura que le golpea con un ataque natural o sin armas, y a cualquier criatura que el consanguíneo golpea con su ataque de golpetazo. Una criatura que comienza su turno apresada por un consanguíneo también sufre este daño.

Prisión de costillas (Sb): una criatura que se encuentra en el interior de la prisión de costillas de un consanguíneo sufre el estado apresado. Como reacción, un consanguíneo puede obligar a una criatura atrapada en el interior de la prisión a llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15. Si falla, la criatura sufre 1 punto de daño a la Constitución. Cada asalto en el que una criatura sufre este daño a la Constitución en el interior de la prisión, el consanguíneo obtiene curación rápida 5; las estadísticas descritas antes suponen que un consanguíneo tiene atrapado en su prisión de costillas un animal Pequeño a medio consumir con una puntuación de Constitución 5 cuando comienza el combate. Un consanguíneo sólo puede tener una criatura en su prisión al mismo tiempo, y si decide aprisionar a otra criatura, la que se encuentra en esos momentos en la prisión es liberada inmediatamente.

a la cola, un consanguíneo se asemeja a un insecto de pelaje blanco de cintura hacia abajo, mientras que su tronco superior parece el de un humanoide musculoso, con varios apéndices óseos que sobresalen de una cavidad en su torso. Esta pseudo-jaula de costillas puede abrirse como unas fauces dentadas y, cuando un consanguíneo introduce una presa en su interior, los huesos se cierran sobre la criatura y de las paredes del confinamiento brotan delgados zarcillos succionadores. Estas ventosas acceden al sistema circulatorio de la presa, pero en lugar de sólo beberse su sangre, el consanguíneo utiliza la criatura atrapada como un corazón auxiliar, absorbiendo todos los nutrientes del torrente sanguíneo y usando el metabolismo de la presa para ayudarlo a mantenerse caliente y alimentado. De esta manera puede mantener viva a la presa durante meses hasta haber consumido toda su energía, tras lo cual el consanguíneo deja caer al suelo el cascarón vacío.



Las abominaciones conocidas como consanguíneos, normalmente confinadas en los glaciares que flotan sobre los mares de la cara oculta de Verces, cazan criaturas más pequeñas en busca de su esencia vital. Con más de 15 pies (4,5 m) de altura y 11 pies (3,3 m) de longitud de la cabeza

CONTEMPLATIVO

VD
2PX
600

N humanoide monstruoso Mediano

Inic +1; **Sentidos** vista ciega (pensamiento) 60 pies (18 m); **Percepción** +7

DEFENSA

PG 18

CAE 13; **CAC** 12

Fort +1; **Ref** +3; **Vol** +7 (+11 contra efectos enajenadores)

Debilidades atrofiado

ATAQUE

Velocidad 5 pies (1,5 m), y 30 pies (9 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo garra +5 (1d4 Cr)

A distancia pistola láser de diodos +7 (1d4+2 Fu; crítico quemadura 1d4)

Aptitudes ofensivas conocimiento aplicado

Aptitudes sortilegas (NL 4º)

1/día — *acometida mental* (1º nivel, CD 15), *detectar pensamientos* (CD 15)

A voluntad — *atontar* (CD 14), *detectar magia, mano psicocinética*

ESTADÍSTICAS

Fue -2; **Des** +1; **Con** -1; **Int** +5; **Sab** +3; **Car** +2

Habilidades Biología +12, Física +7, Ingeniería +7, Misticismo +12, Ordenadores +7

Idiomas akitonio, común, ysoki; telepatía 100 pies (30 m)

Equipo pistola láser de diodos

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera urbano (Akiton)

Organización solitario, pareja o partida (3-7)

APTITUDES ESPECIALES

Atrofiado (Ex): las extremidades de un contemplativo son casi vestigiales. Un contemplativo puede manipular sin dificultad la mayoría de herramientas y de armas a una mano (incluyendo las armas pequeñas). Un contemplativo no puede empuñar apropiadamente un arma a dos manos sin dedicar sus poderes telecinéticos a sujetarla, e incluso así sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque. Tampoco podrá usar sus aptitudes sortilegas ni volar hasta que deje de empuñar una de estas armas.

Conocimiento aplicado (Ex): una vez al día y antes de llevar a cabo una prueba de habilidad o una salvación contra una criatura, un contemplativo puede usar su bonificador para la habilidad asociada con el tipo de dicha criatura (como Biología para un cieno o Misticismo para un ajeno) en lugar del bonificador que le corresponde.

Los seres conocidos ahora como contemplativos de Ashok fueron antaño humanoides de increíble inteligencia que vivían en Akiton. Tras despertar poderes psíquicos excepcionales, desarrollaron deliberadamente su cerebro (en detrimento de su cuerpo). Ahora, los contemplativos flotan por doquier usando telecinesia con su atrofiado cuerpo colgando de una palpitante bolsa cerebral. A menudo las demás criaturas se inquietan ante su extraña lógica y su costumbre de hablar como 'nosotros' en lugar de 'yo' al viajar en grupo.

RASGOS RACIALES

Puntos de compra de característica: +4 Int, +1 Car, -1 Fue, -1 Con

pg: 2

Tamaño y Tipo: los contemplativos son humanoides monstruosos Medianos.

Atrofiado: consulta las aptitudes especiales.

Conocimiento aplicado: consulta las aptitudes especiales.

Sentido ciego: los contemplativos tienen sentido ciego (consulta la aptitud especial en las *Reglas básicas* de *Starfinder*).

Visión en la oscuridad: un contemplativo puede ver en la oscuridad a 60 pies (18 m) de distancia.

Vuelo psíquico: los contemplativos vuelan psíquicamente a una velocidad de 30 pies (9 m, maniobrabilidad regular), pero su velocidad caminando sólo es de 5 pies (1,5 m).



ELLICOTH

VD
9PX
6.400

N bestia mágica Gargantuesca

Inic +0; **Sentidos** sentido ciego (vida) 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +22

Aura radiación (30 pies [9 m])

DEFENSA

PG 145

CAE 22; **CAC** 24

Fort +13; **Ref** +13; **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo cornada +22 (2d10+15 P) o absorción de almas +22 (consulta más adelante)

Espacio 20 pies (6 m); **Alcance** 20 pies (6 m)

Aptitudes ofensivas absorción de almas

ESTADÍSTICAS

Fue +6; **Des** +0; **Con** +4; **Int** -4; **Sab** +3; **Car** +2

Habilidades Atletismo +17, Intimidar +17, Supervivencia +17

Idiomas eoxiano (no puede hablar ningún idioma)

Aptitudes no de combate no respira

ECOLOGÍA

Entorno cualquier desierto o llanura (Eox)

Organización solitario, pareja o rebaño (3-6)

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de almas (Sb): como acción estándar, un ellicoth podrá llevar a cabo un ataque con sus trompas contra la CAC de un único objetivo vivo o muerto viviente que se encuentre a su alcance. Si es acertado, el objetivo sufre 3d6+9 puntos de daño contundente y queda grogui durante 1 asalto, salvo si tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 para reducir a la mitad el daño y negar el estado grogui. Si el objetivo sufre daño a los pg, el ellicoth recupera esa misma cantidad de pg, pero no puede superar su máximo.

Aura de radiación (Ex): a causa del entorno en el que viven, los ellicoth absorben niveles extremos de radiación y han desarrollado la capacidad de almacenar y redirigir dicha energía sin resultar afectados. Un ellicoth emite radiación de media intensidad hasta 15 pies (4,5 m) y radiación de baja intensidad hasta otros 15 pies (4,5 m) más.

Con 50 pies (15 m) de altura y hasta 30.000 libras (13,5 TM) de peso, un ellicoth se parece a un elefante de dos trompas apoyado sobre unas patas inexplicablemente estrechas, parecidas a zancos. Su corpulenta forma está cubierta de cuernos y protuberancias, y su piel llena de ampollas y grietas a causa de la radiación que absorbe y almacena en su cuerpo. Aunque parte de esta radiación proviene de los rayos cósmicos que bombardean la superficie de Eox, aún más es absorbida mientras el ellicoth vaga por los eriales radiactivos del planeta.

Los registros previos al Intervalo indican que los ellicoths son anteriores a la transformación de Eox, y que en su día fueron amables herbívoros cuyas largas patas y trompas les permitían alcanzar sin problemas los frutos de lo alto de árboles de troncos espinosos llamados jicobalan. Sin embargo, durante el cataclismo de Eox, la reacción de la energía mágica mutó a varias manadas. Hoy en día, los afligidos ellicoths ya no comen vegetación y ni siquiera respiran como animales normales; en

su lugar, succionan la energía vital directamente de las demás criaturas para sustentar su agónica existencia. Los ellicoths pueden alimentarse por igual, tanto de la energía nigromántica que anima a los muertos vivientes como de la energía de las almas de las criaturas vivas por igual, y la mayor parte de su dieta consiste en fantasmas, zombis y otros muertos vivientes generados espontáneamente en los eriales de Eox. Sin embargo, ocasionalmente una estampida de ellicoths se abre paso a través de los muros protectores que rodean los asentamientos eoxianos y se da un atracón hasta que la milicia local puede movilizarse para abatirla.



GOBLIN DEL ESPACIO

VD
1/3PX
135

NM humanoide Pequeño (goblin)
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +3

DEFENSA

PG 6

CAE 11; **CAC** 12
Fort +0; **Ref** +2; **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 35 pies (10,5 m)
Cuerpo a cuerpo rajaperros +0 (1d4 Cr)
A distancia cachivache láser +3 (1d4 Fu; crítico quemadura 1d4)
Aptitudes ofensivas cachivache láser inestable, trastear

ESTADÍSTICAS

Fue +0; **Des** +3; **Con** +0; **Int** +1; **Sab** +0; **Car** +0
Habilidades Ingeniería +7, Ordenadores +7, Sigilo +7
 Supervivencia +3
Idiomas común, goblin
Equipo cachivache láser, herramientas de ingeniería improvisadas, rajaperros, traje de vuelo rasgado

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera
Organización banda (4-12) o tribu (13+ más 100% de no combatientes, 1 líder de VD 3-4 y 5-6 mascotas alienígenas)

APTITUDES ESPECIALES

Cachivache láser inestable (Ex): la pistola láser de un goblin del espacio está construida a partir de un batiburrillo de revestimientos rotos, células de energía con fugas y demás material aleatorio. Un cachivache láser es similar a una pistola láser de bolsillo, pero su alcance sólo es de 60 pies (18 m). Si el portador de un cachivache láser obtiene un 1 natural cuando ataca con él, debe llevar a cabo inmediatamente una prueba de Ingeniería CD 18. Si tiene éxito significa que el cachivache láser pasa al estado de roto. Un fallo implica que explota en 1d3-1 asaltos, como una granada de conmovión 1 (explosión 20 pies [6 m], 1d8 Con, Reflejos CD 10 mitad). Un resultado de 0 asaltos significa que el cachivache láser explota inmediatamente (determina al azar la esquina de la casilla del portador que forma el centro de la explosión). Un cachivache láser puede ser lanzado con el mismo incremento de distancia que una granada.

Trastear (Ex): como acción de movimiento, un goblin del espacio puede eliminar los penalizadores asociados al estado de roto de una única pieza de equipo hasta el comienzo del siguiente turno. A partir de ese momento, el objeto se vuelve inservible durante 10 minutos (y conserva el estado de roto hasta ser reparado).

Una leyenda goblin afirma que hace mucho tiempo una tribu de goblins viajó como polizona en una nave espacial que abandonó Golarion en dirección a la Estación Absalom, infiltrándose en las peores secciones de la estación y levantando campamentos en sus conductos de ingeniería. Con el tiempo, los goblins aprendieron a construir armas y armaduras con partes rapiñadas, pero sin demasiada habilidad. Aunque desde entonces los goblins se las han apañado para secuestrar naves y propagarse por las estrellas, en ningún lugar son tan predominantes como en la Estación Absalom (algo de lo que todos los demás mundos están agradecidos).

RASGOS RACIALES

Puntos de compra de característica: +4 Des, -1 Car
pg: 2

Tamaño y Tipo: los goblins del espacio son humanoides Pequeños del subtipo goblin.

Rápido: los goblins del espacio son rápidos para su tamaño y tienen una velocidad base de 35 pies (10,5 m).

Rapiñador: los goblins del espacio obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Ingeniería, Sigilo y Supervivencia.

Trastear: consulta las aptitudes especiales.



HAAN

VD
3PX
800

CN humanoide monstruoso Grande

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +13

DEFENSA

PG 36

CAE 14; **CAC** 15

Fort +2; **Ref** +4; **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m) (regular)

Cuerpo a cuerpo globo +10 (consulta más adelante) o garra +10 (1d4+5 Cr)

Espacio 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

Aptitudes ofensivas rociada de fuego

ESTADÍSTICAS

Fue +2; **Des** +4; **Con** +0; **Int** -1; **Sab** +1; **Car** +0

Habilidades Acrobacias +13, Ingeniería +8, Pilotaje +13, Sigilo +8

Idiomas brethedano, común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera aéreo (Bretheda)

Organización solitario, pareja o flotilla (3-10)

APTITUDES ESPECIALES

Globo (Ex): un haan puede crear e inflar un globo de telaraña y adherirlo a un enemigo adyacente como ataque cuerpo a cuerpo.

Si el ataque impacta, el objetivo se alza inmediatamente a 30 pies (9 m) del suelo en línea recta, y continúa subiendo a una velocidad de 30 pies (9 m) cada asalto en el turno del haan.

Cada asalto a partir del primero el objetivo puede intentar una salvación de Reflejos CD 14 para liberarse del globo de telaraña cortándolo o rompiéndolo, aunque esto provocará que la criatura caiga y sufra daño por caída de la forma habitual.

Esta aptitud no funciona en el vacío o en gravedad cero.

Rociada de fuego (Ex): un haan, como acción estándar que provoca ataques de oportunidad, puede rociar sus inflamables gases elevadores y prenderlos con una chispa, creando un cono de llamas de 30 pies (9 m). Todas las criaturas que se encuentran en el interior del cono sufren 3d6 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 14 mitad).

Los haans son artrópodos inteligentes nativos de Bretheda, por cuyo cielo planean tejiendo globos gracias a su sedosa telaraña e inflándolos con sus vaporosos gases, que expulsan mediante tubos que tienen en sus caparazones. Combinando esta sustentación con velas y estallidos en sus tubos de gas, los haans son capaces de surcar el aire de su mundo natal, a menudo precediendo a frentes tormentosos. En cuanto localizan una presa, los haans prenden sus chorros de gas inflamable usando chispas generadas por placas especialmente desarrolladas en la quitina de sus patas, creando así lanzallamas biológicos. La presa tostada es entonces atrapada y atada a un globo antes de que pueda caer.

Aunque su sociedad prohíbe todo aquello que no sea la herramienta más simple, los haans que abandonan Bretheda para viajar por las estrellas suelen convertirse en pilotos de naves espaciales y aeronaves, actividad para la que se sienten aptos de forma natural. Desgraciadamente, quienes así lo hacen son rechazados por su sociedad y sus semejantes les consideran muertos.

El haan típico mide 8 pies (2,4 m) de longitud y pesa 180 libras (81 kg).

RASGOS RACIALES

Puntos de compra de característica: +2 Des, +2 Fue, -1 Int
pg: 4

Tamaño y Tipo: los haans son humanoides monstruosos Grandes con un espacio y un alcance de 10 pies (3 m).

Inflar: mientras un haan se encuentre en un entorno con atmósfera podrá ralentizar su caída inflando rápidamente un globo de telaraña como reacción. Esto funciona como *vuelo* lanzado a nivel 1, excepto que no es una aptitud mágica.

Rociada de fuego: una vez al día, un haan puede usar la aptitud rociada de fuego descrita en las aptitudes especiales.

Visión en la oscuridad: los haans pueden ver en la oscuridad a 60 pies (18 m) de distancia.



KSARIK

VO
4

PX
1.200



N planta Grande

Inic +1; **Sentidos** sentido ciego (olfato) 30 pies (9 m), visión en la penumbra;

Percepción +10

DEFENSA

PG 52 PR 3

CAE 16; **CAC** 18

Fort +8; **Ref** +6; **Vol** +3

Aptitudes defensivas curación rápida 2; **Inmune** inmunidades de planta

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo tentáculos +12 (1d6+9 Cn más adaptación ingerida)

A distancia escupitajo de ácido +9 (1d4+4 A) o dardo de espina +9 (1d6+4 P más esporas de carroña)

Espacio 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

Aptitudes ofensivas adaptación ingerida

ESTADÍSTICAS

Fue +5; **Des** +1; **Con** +4; **Int** -3; **Sab** +1; **Car** -1

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +15, Supervivencia +10

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o cálidos (Castrovel)

Organización solitario, manada (2-5) o infestación (6-11)

APTITUDES ESPECIALES

Adaptación ingerida (Sb): siempre que un ksarik causa daño a los pg de una criatura viva con sus tentáculos succiona una parte de código genético y de resonancia psíquica del objetivo, remodelando temporalmente su propia fisiología y psicología para asemejarse a su víctima. Esto concede al ksarik una de las siguientes aptitudes (en caso de que el objetivo la tenga) durante un minuto: excavar (hasta 40 pies [12 m]), nadar (hasta 40 pies [12 m]), reducción de daño (hasta 5/—), resistencia a un tipo de daño por energía (hasta 20 puntos), respiración acuática, visión en la oscuridad (hasta 60 pies [18 m]), vista ciega (hasta 60 pies [18 m]) o volar (hasta 40 pies [12 m]), con una maniobrabilidad regular o peor. Además, el ksarik puede obtener la capacidad de comprender (aunque no hablar) hasta tres idiomas de los que conoce el objetivo, obtener las competencias con armas de éste (sus tentáculos pueden emplear armas a dos manos en este estado) o cambiar el daño causado por su aptitud de escupitajo de ácido por un tipo de energía cualquiera causado por uno de los ataques naturales del objetivo. Un ksarik sólo puede mantener una única adaptación al mismo tiempo, y la obtención de una nueva finaliza la anterior. Un ksarik puede gastar 1 punto de Resolución para alargar en 8 horas más la duración de un beneficio activo. También puede gastar 1 punto de Resolución para obtener una segunda adaptación y mantener ambas simultáneamente.

Dardo de espina (Ex): un ksarik puede disparar una de sus espinas como ataque a distancia, con un alcance de 100 pies (30 m), que causa daño perforante y expone al objetivo a las esporas de carroña.

Escupitajo de ácido (Ex): un ksarik puede lanzar un esputo de ácido a un objetivo a 60 pies (18 m) o menos de distancia una vez cada 1d4 asaltos y como acción estándar.

ESPORAS DE CARROÑA

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13

Método físico; **Frecuencia** 1/día

Efecto cuando una criatura infectada alcanza el estado comatoso, 1d10+10 semillas Diminutas de ksarik salen excavando su carne y se escapan. Esto finaliza la enfermedad y causa 1 punto de daño perforante por cada semilla de ksarik.

Cura 2 salvaciones consecutivas

Los ksariks, unos cuadrúpedos de 12 pies (3,6 m) de longitud con retorcidos zarcillos para alimentarse y unas velas parecidas a hojas en su dorso, evolucionaron en Castrovel como plantas móviles sin mente que germinaban a partir de semillas en el interior de cadáveres. Sin embargo, en las últimas décadas las plantas han comenzado a cazar en manada, adoptando antinaturalmente las fortalezas de sus competidores. Algunos sospechan que los ksariks desarrollaron esta aptitud tras la exposición a una lluvia psíquica provocada por la guerra inacabada entre los lashuntas y las formicidas.



NECROVITA

VD
13PX
25.600

NM muerto viviente Mediano

Inic +3; **Sentidos** vista ciega (vida) 60 pies (18 m); **Percepción** +23
Aura fatiga (30 pies [9 m], CD 21)**DEFENSA**

PG 189 PR 5

CAE 26; **CAC** 27**Fort** +12; **Ref** +12; **Vol** +18**Aptitudes defensivas** curación rápida 10, rejuvenecimiento (1d8 días);**Inmune** electricidad, frío, inmunidades de muerto viviente**ATAQUE****Velocidad** 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m) (regular)**Cuerpo a cuerpo** *bastón de suplicio eoxiano* +18 (6d4+13 Cn; crítico *infligir dolor* [CD 19])**A distancia** pistola láser de iones doble +22 (4d4+13 Fu; crítico quemadura 3d4)**Aptitudes ofensivas** dominio de los muertos vivientes, teletransporte súbito**Conjuros conocidos** (NL 13°)5° (3/día) — *absorber calor* (CD 24), *acometida mental* (CD 24), *llamar al cosmos*4° (4/día) — *bruma corrosiva* (CD 23), *enervación*, *inmovilizar monstruo* (CD 23), *puerta dimensional*3° (a voluntad) — *disipar magia*, *onda explosiva* (CD 22), *rayo agotador* (CD 22), *sugestión* (CD 22)**ESTADÍSTICAS****Fue** +0; **Des** +3; **Con** —; **Int** +8;**Sab** +4; **Car** +6**Habilidades** Averiguar intenciones +28, Engañar +28, Misticismo +28, Ordenadores +28**Idiomas** común, eoxiano, sarcesiano; telepatía limitada 30 pies (9 m)**Aptitudes no de combate** no vivo**Equipo** *bastón de suplicio eoxiano*, *gema de conjuros de dominar persona*, *gema de conjuros de teletransportar*, pistola láser de iones doble con 6 baterías, traje-d IV con campo de fuerza gris (20 pg temporales)**ECOLOGÍA****Entorno** cualquiera (Eox)**Organización** solitario**APTITUDES ESPECIALES****Aura de fatiga (Sb):** cualquier criatura que se acerca a 30 pies (9 m) o menos de un necrovita queda fatigada (Fortaleza CD 21 niega). Una criatura ya

fatigada no sufre ningún efecto adicional. Una criatura que supera la salvación no puede resultar afectada de nuevo por el aura del mismo necrovita durante 24 horas.

Dominio de los muertos vivientes (Sb): como acción estándar, un necrovita puede hacerse con el control de una criatura muerta viviente que se encuentra a 50 pies (15 m) o menos, como si utilizara *controlar muertos vivientes* (Voluntad CD 21 niega). Este control es permanente para los muertos vivientes sin inteligencia, pero una criatura muerta viviente con puntuación de Inteligencia puede llevar a cabo una salvación adicional cada día para liberarse. La criatura que tenga éxito

en la salvación no podrá ser afectada de nuevo por el dominio de los muertos vivientes del necrovita durante 24 horas. Un necrovita sólo puede controlar muertos vivientes si el VD total no es superior al doble del VD del necrovita (26 para un necrovita común).

Rejuvenecimiento (Sb): cuando un necrovita es destruido, su electroencefalograma comienza a reconstruir de inmediato su cuerpo en las cercanías y descarga la conciencia del necrovita en él. Tras 1d8 días, el necrovita se despierta completamente curado (aunque sin las pertenencias que se quedaron en su antiguo cuerpo).**Teletransporte súbito (St):** como acción de movimiento, un necrovita puede gastar 1 punto de Resolución para teletransportarse hasta 30 pies (9 m), si tiene línea visual a su destino. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Cuando la atmósfera de Eox fue destruida, muchos de sus habitantes se convirtieron en muertos vivientes para sobrevivir. Un necrovita almacena su alma en una reliquia tecnomágica llamada electroencefalograma.



OROCORANO

VD
6PX
2.400

CM aberración Mediana

Inic +5; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +13**DEFENSA**

PG 93

CAE 18; **CAC** 20**Fort** +8; **Ref** +8; **Vol** +7 (+9 contra efectos enajenadores)**Aptitudes defensivas** visión periférica total**ATAQUE****Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** probóscide +13 (1d8+6 P más 1d6 desangramiento)**A distancia** proyectil de vómito +16 (1d10+6 A más alucinar)**Aptitudes sortilegas** (NL 6°)1/día — *augurio*Constantes — *ver lo invisible***ESTADÍSTICAS****Fue** +0; **Des** +5; **Con** +3; **Int** -1; **Sab** +1; **Car** +2**Habilidades** Misticismo +13, Sigilo +18, Supervivencia +13**Idiomas** aucturniano (no puede hablar ningún idioma); telepatía limitada 60 pies (18 m)**ECOLOGÍA****Entorno** cualquiera (Aucturno)**Organización** solitario o nidada (2-9)**APTITUDES ESPECIALES****Alucinar (Ex):** los fluidos estomacales de un orocorano están emponzoñados con el narcótico icor negro de Aucturno. Una criatura impactada por el proyectil de vómito del orocorano debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 16 parano quedar confuso (como si se viera afectado por *confusión*) durante 1d4 asaltos.**Proyectil de vómito (Ex):** como acción estándar, un orocorano puede escupir un fino chorro de vómito a un objetivo que se encuentra a 30 pies (9 m) o menos. Además de sufrir daño, una criatura impactada por esta rociada resulta afectada por la aptitud de alucinar del orocorano.

Los orocoranos son nativos de Aucturno (es posible que incluso ya existieran antes de la llegada de las Sectas Antiguas y el Dominio de la Oscuridad) y siguen siendo una de las razas inteligentes con mayor población de dicho mundo. Los orocoranos, parásitos que se alimentan del planeta vivo, buscan las venas latientes de icor negro que corren bajo la superficie de algunas zonas de Aucturno, absorbiéndolas con sus probóscides parecidas a las de un mosquito. Además de alimentar a los orocoranos, este fluido sobrenatural también actúa como un potente narcótico, provocándoles alucinaciones eufóricas. Los orocoranos denominan *kirpa*, o 'mente uterina', al estado soñoliento que les provoca, y creen que les permite entrar directamente en comunión con la consciencia gestante del planeta. De hecho, puede que haya algo de verdad en esta idea, ya que incluso los orocoranos que no sueñan activamente pueden usar el icor presente en su sistema para acceder a esta consciencia mística y obtener vagos consejos proféticos sobre sus actos. Los orocoranos pueden encontrarse habitualmente dondequiera que las venas de icor fluyen con mayor caudal, bien en elegantes monasterios regidos por poderosos oráculos, en fortalezas controladas por señores de la guerra que han monopolizado el suministro de icor, o más a menudo simplemente tumbados y atenazados por el estado de shock inducido por la droga. Perezosos por naturaleza, los orocoranos no quieren crear una civilización, y normalmente sólo lo hacen cuando se ven obligados por razas más poderosas. Dicho esto, sin embargo, la mayoría reconoce al misterioso ser Carsai el Rey como algo entre un gobernante y un profeta, y se refieren a él como el Primer Soñador.

Cuando no están soñando a causa del icor, los orocoranos son irritables e impredecibles, y sienten un constante pero leve dolor a causa del síndrome de abstinencia. Aunque son capaces de usar la tecnología de las demás razas, y a menudo razas más organizadas les arman para la batalla y los usan como tropas de choque en las interminables guerras del planeta, generalmente los orocoranos recurren a escupir sus enloquecedores fluidos a los enemigos dejando que su mente se desbarate, para después abalanzarse y desangrar a sus víctimas con sus probóscides. Aunque miden casi 6 pies (1,80 m) de altura estando de pie, prefieren correr a cuatro patas. Llegan a pesar alrededor de las 150 libras (67,5 kg). Los orocoranos no tienen género, y el apareamiento implica que cada uno de ellos clava su probóscide en el pecho del otro para compartir la información genética y fecundarlo.



PIRATA DEL ESPACIO

VD
VARÍAPX
VARÍA**PIRATA DEL ESPACIO, MIEMBRO DE LA TRIPULACIÓN VD 1
PX 400**

Humano soldado
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +8; Percepción +5

DEFENSA **PG 20**

CAE 11; CAC 13
Fort +3; Ref +3; Vol +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo cuchillo de supervivencia +5 (1d4+3 Cr)
A distancia pistola táctica semiautomática +8 (1d6+1 P) o
criogranada I +8 (explosión de 10 pies [3 m], 1d6 Fr más grogui,
CD 10)
Aptitudes ofensivas experto en granadas (+10 pies [3 m])

ESTADÍSTICAS

Fue +2; Des +4; Con +1; Int -1; Sab +0; Car +0
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +5, Intimidar +5, Pilotaje +10
Idiomas común, sarcesiano
Equipo criogranada I (2), cuchillo de supervivencia, pistola táctica
semiautomática con 20 balas, segunda piel

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera
Organización solitario o tripulación (3-6 más capitán pirata del
espacio)

**PIRATA DEL ESPACIO, CAPITÁN VD 4
PX 1.200**

Humano soldado
NM humanoide Mediano (humano)
Inic +7; Percepción +11

DEFENSA **PG 52**

CAE 16; CAC 18
Fort +6; Ref +6; Vol +5

ATAQUE

Velocidad 35 pies (10,5 m)
Cuerpo a cuerpo espada de duelo
+12 (1d8+9 Cr)
A distancia rifle de arco
estático +8 (1d12+4 E, crítico arco 1d6) o granada de
fragmentación II +9 (explosión de 20 pies [6 m], 2d6 Pr, CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue +5; Des +3; Con +1; Int +0; Sab +0; Car +1
Dotes Salva inicial
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +11, Intimidar +16, Pilotaje +11
Idiomas común, sarcesiano
Equipo espada de duelo, granada de fragmentación II (2), piel de
defrex, rifle de arco estático

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera
Organización solitario o tripulación (1 más 3-6 piratas del
espacio)

APTITUDES ESPECIALES

Salva inicial (Ex): siempre que el capitán pirata del espacio
causa daño a un oponente con un ataque a distancia en
su primer turno de combate, obtiene un bonificador +2
por circunstancia a la siguiente tirada de ataque cuerpo a
cuerpo que lleva a cabo contra dicho oponente. Este ataque

debe tener lugar antes del final del siguiente turno del capitán.

Los piratas del espacio deambulan por las rutas espaciales de los Mundos del Pacto y más allá, apoderándose de naves con poca artillería en busca de mercancía que saquear o rehenes por los que pedir un rescate. Podrían ser miembros de los Capitanes Libres, corsarios que surcan surcando el espacio gracias a patentes de corso planetarias, o saqueadores desesperados.



ROBOT DE SEGURIDAD

VD
4PX
1.200

N constructo Mediano (tecnológico)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** +10

DEFENSA

PG 52

CAE 16; **CAC** 18

Fort +4; **Ref** +4; **Vol** +1

Inmune inmunidades de constructo

Debilidades vulnerabilidad a la electricidad, vulnerabilidad a los golpes críticos

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo 2 golpetazos +9 (1d6+7 Cn cada uno)

A distancia rifle de arco integrado +13 (2d4+4 E; crítico arco 1d6)

Aptitudes ofensivas arco electrizante, nanorreparación

ESTADÍSTICAS

Fue +3; **Des** +5; **Con** —; **Int** +1; **Sab** +0; **Car** +0

Habilidades Acrobacias +15, Ordenadores +10, Intimidar +10

Idiomas común

Aptitudes no de combate no vivo

Equipo rifle de arco integrado

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera urbano

Organización solitario, pareja o patrulla (3-7)

APTITUDES ESPECIALES

Arco electrizante (Ex): una vez cada 1d4 asaltos, y como acción estándar, un robot de seguridad puede disparar un arco de electricidad a cuatro criaturas como máximo que se encuentran a 40 pies (12 m) o menos de distancia y que no están alejados entre sí más de 30 pies (9 m). Este arco inflige 1d8 puntos de daño por electricidad a cada objetivo (Reflejos CD 13 para mitad de daño).

Nanorreparación (Ex): los nanoides de un robot de seguridad le curan, restableciendo tantos pg por hora como su VD (4 pg por hora para la mayoría de los robots de seguridad). Una vez al día, y como acción completa, un robot de seguridad puede restablecerse 3d8 pg a sí mismo, o a cualquier constructo del subtipo tecnológico al que toque.

Los robots de seguridad han sido construidos adoptando formas muy variadas por diferentes empresas, pero los que más se suelen ver en la Estación Absalom fueron diseñados por AbadarCorp para ayudar a las fuerzas de seguridad de la estación a mantener la paz y a reaccionar ante las amenazas violentas. Estos robots de seguridad, por lo general de estructura humanoide, aunque con una cabeza parecida a un toroide, miden 6 pies (1,8 m) de altura y tienen armamento montado en el hombro, liberando las

manos del robot para arrestar a los infractores y entablar combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, los robots de seguridad con licencia en su mayoría son programados para responder con violencia sólo cuando son atacados también con violencia.

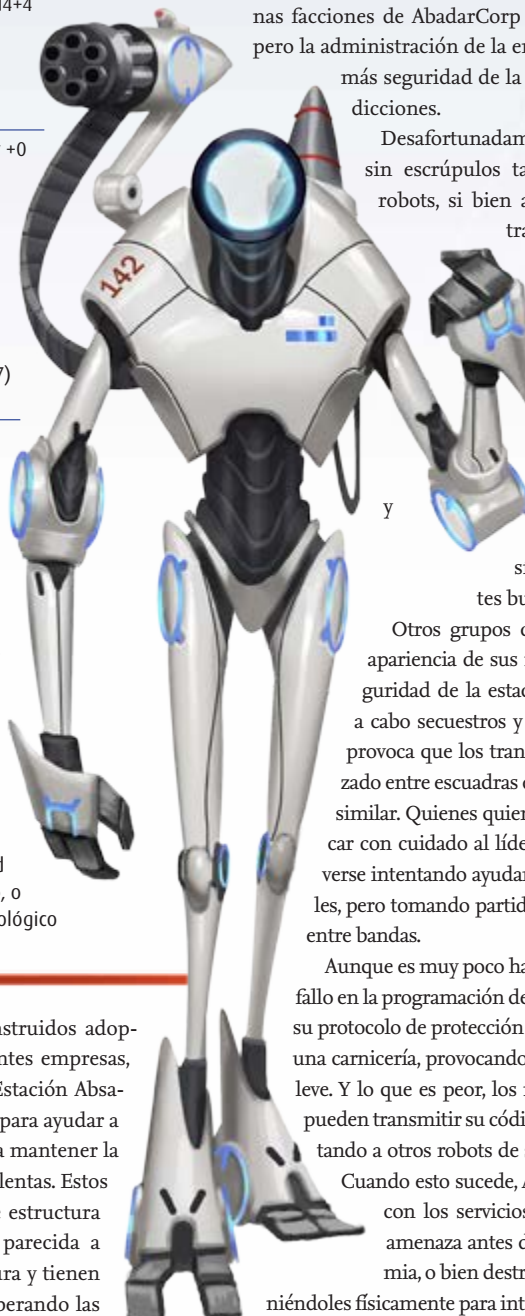
Los robots de seguridad con el armamento más avanzado y las armaduras más brillantes se encuentran en los barrios más ricos de la Estación Absalom, mientras que los pocos asignados a los barrios más pobres no reciben mantenimiento. Muchos habitantes de la Estación Absalom son conscientes de esta discrepancia y reclaman al gobierno de la estación que lo solucione, especialmente en zonas donde las peligrosas bandas aterrorizan a los ciudadanos con impunidad. Algunas facciones de AbadarCorp desean responder a esta crisis, pero la administración de la empresa es reacia a proporcionar más seguridad de la que es necesaria según sus predicciones.

Desafortunadamente, determinados individuos sin escrúpulos también pueden comprar estos robots, si bien a un alto precio. Después contratan a piratas informáticos para quebrantar el código de los robots, permitiéndoles usarlos para atacar a otros delincuentes o para custodiar mercancías valiosas. Estos robots de seguridad suelen ser marcados por sus dueños para que muestren su 'lealtad', muchos de ellos han visto reemplazada su cabeza por símbolos de bandas o inquietantes bustos de maniquí.

Otros grupos conservan intencionadamente la apariencia de sus robots como miembros de la seguridad de la estación, la mejor opción para llevar a cabo secuestros y extorsiones. A veces esto último provoca que los transeúntes acaben en un fuego cruzado entre escuadras de robots de seguridad de aspecto similar. Quienes quieren tomar partido deben identificarse con cuidado al líder de cada bando, ya que podrían verse intentando ayudar a los cuerpos de seguridad locales, pero tomando partido sin darse cuenta en una guerra entre bandas.

Aunque es muy poco habitual, a veces se desencadena un fallo en la programación de un robot de seguridad que anula su protocolo de protección del inocente. Entonces comienza una carnicería, provocando daño letal por la infracción más leve. Y lo que es peor, los nanoides de uno de estos robots pueden transmitir su código corrupto como un virus, infectando a otros robots de seguridad a los que el robot toca.

Cuando esto sucede, AbadarCorp se hace rápidamente con los servicios de 'contratistas' que sofocan la amenaza antes de que se convierta en una epidemia, o bien destruyendo a los robots o bien conteniéndolos físicamente para introducirles código nuevo y limpio.



SARCESIANO

VD
5PX
1.600

Operativo sarcesiano

LN humanoide Grande (sarcesiano)

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +17**DEFENSA**

PG 64 PR 4

CAE 17; **CAC** 18**Fort** +4; **Ref** +9; **Vol** +8**ATAQUE****Velocidad** 40 pies (12 m)**Cuerpo a cuerpo** espada de duelo +10 (1d8+5 Cr)**A distancia** rifle táctico de francotirador +12 (1d10+5 P) o granada de fragmentación II +12 (explosión de 20 pies [6 m], 2d6 P, CD 13)**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)**Aptitudes ofensivas** ataque engañoso +3d8, campo de camuflaje, evasión, movilidad asombrosa, truco debilitante**ESTADÍSTICAS****Fue** +0; **Des** +5; **Con** +0; **Int** +3; **Sab** +0; **Car** +2**Habilidades** Acrobacias +17, Engañar +12, Ordenadores +12, Sigilo +17, Supervivencia +12**Idiomas** común, sarcesiano**Aptitudes no de combate** viajero del vacío**Equipo** espada de duelo, granadas de fragmentación II (4), rifle táctico de francotirador, traje Estex II**ECOLOGÍA****Entorno** cualquiera de gravedad baja (Diáspora)**Organización** solitario, pareja o escuadra (3-5)**APTITUDES ESPECIALES**

Viajero del vacío (Ex): un sarcesiano puede aguantar 1 hora sin respirar y puede subsistir en el vacío sin sufrir los efectos ambientales asociados. Gastando un Punto de Resolución, un sarcesiano puede alargar la duración a tantas horas como su VD, o el doble gastando 2 Puntos de Resolución. Cuando se encuentran en el vacío, a los sarcesianos les crecen automáticamente unas alas hechas de pura energía que les conceden una velocidad de vuelo de 120 pies (36 m, maniobrabilidad regular), aunque sólo funcionan en el vacío.

Los sarcesianos, que supuestamente son descendientes de los habitantes de dos planetas cuya destrucción tiempo atrás formó el cinturón de asteroides llamado la Diáspora, se han adaptado a los entornos de gravedad baja y poca atmósfera.

Alzándose entre los 10 y los 15 pies (3-4,5 m)

de altura y de ojos bulbosos y extremidades larguiruchas, un sarcesiano es capaz de adaptar su fisiología para sobrevivir en el espacio suspendiendo su respiración y creciéndole un par de alas similares a las de una mariposa y hechas de pura luz. Las alas hacen las veces de paneles solares, atrapando 'corrientes' de radiación para impulsarse entre el puñado de mundos sarcesianos recién creados en la Diáspora.

A veces los sarcesianos que abandonan el cinturón de asteroides son contratados como mercenarios, especializándose en la vigilancia y la puntería. Estos sarcesianos perfeccionan su paciencia innata para acechar a sus objetivos durante días desde lo alto de acantilados, desde destartados apartamentos o incluso desde el vacío del espacio en el exterior de una dársena de ataque.

RASGOS RACIALES**Puntos de compra de característica:** +2 Des, +2 Car, -1 Fue
pg: 4**Tamaño y Tipo:** los sarcesianos son humanoides Grandes del subtipo sarcesiano y con un espacio y un alcance de 10 pies (3 m).**Hábil:** los sarcesianos obtienen un rango de habilidad adicional a 1^{er} nivel y a cada nivel subsiguiente.**Viajero del vacío:** los sarcesianos pueden aguantar 1 hora sin respirar y pueden subsistir en el vacío sin sufrir los efectos ambientales asociados. Cuando se encuentran en el vacío, les crecen automáticamente unas alas hechas de pura energía que les conceden una velocidad de vuelo de 60 pies (18 m, maniobrabilidad regular), aunque sólo funcionan en el vacío.**Visión en la penumbra:** los sarcesianos pueden ver al doble de distancia que los humanos en condiciones de luz tenue.

STARFINDER

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.

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, non-exclusive 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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder: First Contact © 2017, Paizo Inc; Authors: John Compton, Jason Keeley, Robert G. McCreary, and James L. Sutter.

Starfinder: Primer contacto © 2017 Paizo Inc. para la versión española; Autores: John Compton, Jason Keeley, Robert G. McCreary y James L. Sutter. traducción de Sergio Rebollo.

STARFINDER

¡ILLEGA HASTA LAS ESTRELLAS!

El juego de rol *Starfinder* llega en agosto de 2017, con las Reglas básicas de *Starfinder*, el primer volumen de las Sendas de aventuras *Starfinder*, ¡y mucho más!

Visita paizo.com/starfinder para más información.





CRIATURAS DE OTRO MUNDO

El juego de rol *Starfinder* llega en agosto de 2017, ¡pero los primeros alienígenas están aterrizando ahora mismo! En el interior de este documento de alto secreto, encontrarás una docena de enemigos de otro mundo, tanto extraños como familiares, desde los sarcesianos que habitan en los asteroides y surcan los vientos solares gracias a sus alas de luz hasta horrores muertos vivientes tecnomágicos capaces de gobernar para siempre como los siniestros Sabios de los Huesos de Eox. Aunque las criaturas de este libro están diseñadas para *Starfinder*, todas ellas pueden ser convertidas fácilmente para ser usadas con *Pathfinder*, ¡por lo que no necesitas esperar hasta agosto para comenzar a luchar contra los invasores del espacio!

En el interior de este libro encontrarás:

- Una docena de criaturas alienígenas de todo el sistema solar de Golarion.
- Información sobre razas de personaje que te permiten a ti ser el alienígena, desde las atrofiadas criaturas psíquicas llamadas contemplativos hasta los haans insectoides que flotan por los planetas gaseosos en globos tejidos con telaraña.
- Instrucciones para convertir fácilmente las criaturas de *Starfinder* a enemigos de *Pathfinder*.
- Avances como aperitivo de algunas de las nuevas aptitudes y sistemas de reglas destacados en *Starfinder*.

¡Lleva tu campaña de *Pathfinder* a las estrellas con este manual oficial de alienígenas de *Starfinder*!



paizo.com/starfinder