

# STARFINDER<sup>®</sup>

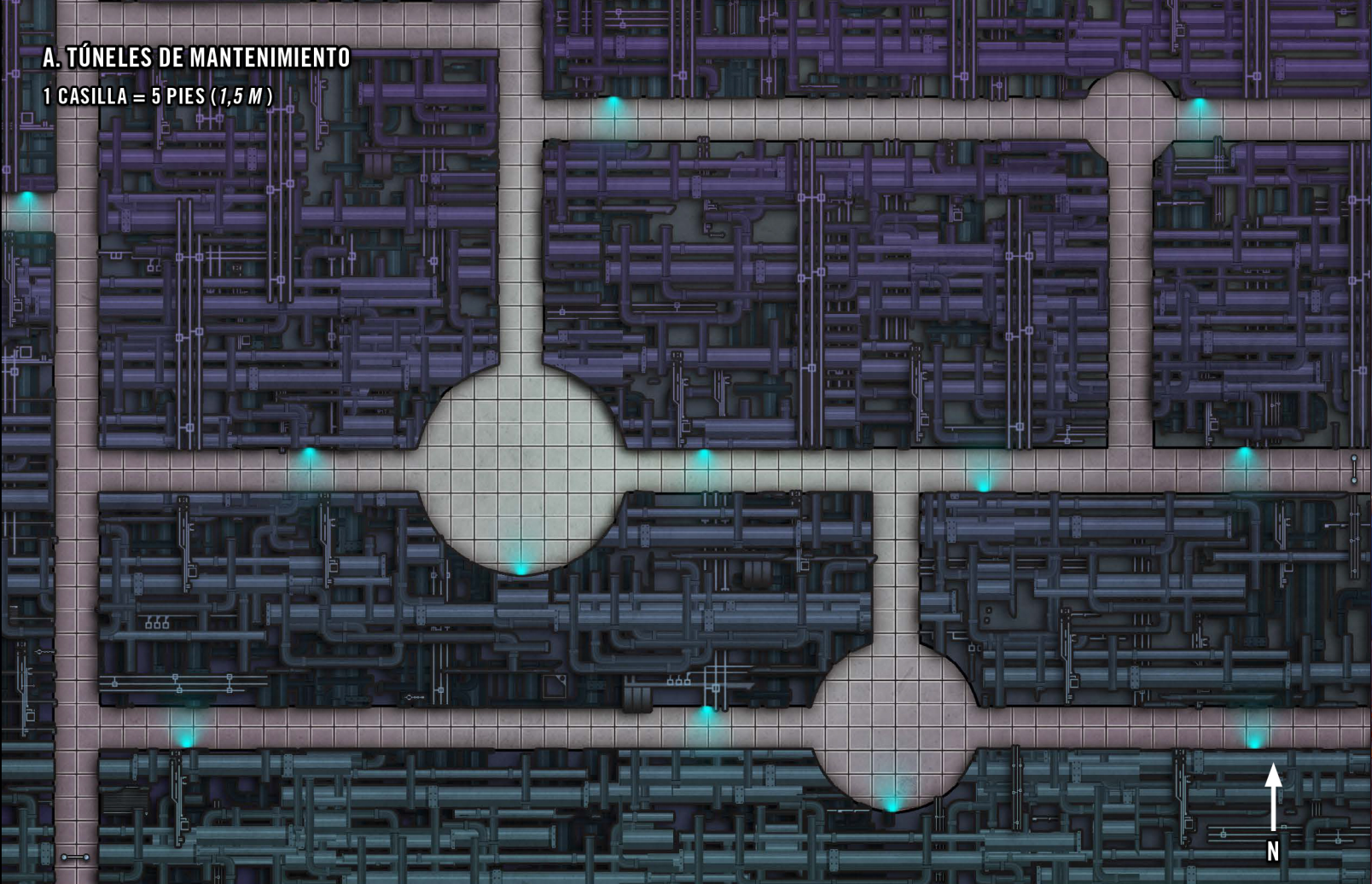
A vibrant, action-packed illustration for a Starfinder magazine cover. The scene is set in a futuristic, blue-toned environment that resembles a roller coaster track or a complex industrial structure. In the center, a character with spiky brown hair, wearing a white and brown armored suit, is leaping forward while holding a glowing yellow energy sword. To the left, a large, green, dragon-like creature with wings is flying. To the right, several purple, insect-like creatures with multiple limbs are attacking. In the foreground, a large, green, mechanical structure resembling a gun or a piece of machinery is visible. The background is filled with blue tracks and structures, with a bright, fiery orange and red glow emanating from the bottom right corner. The overall atmosphere is one of intense action and adventure.

## Operación Parque Costa Marina

POR JENNY JARZABSKI

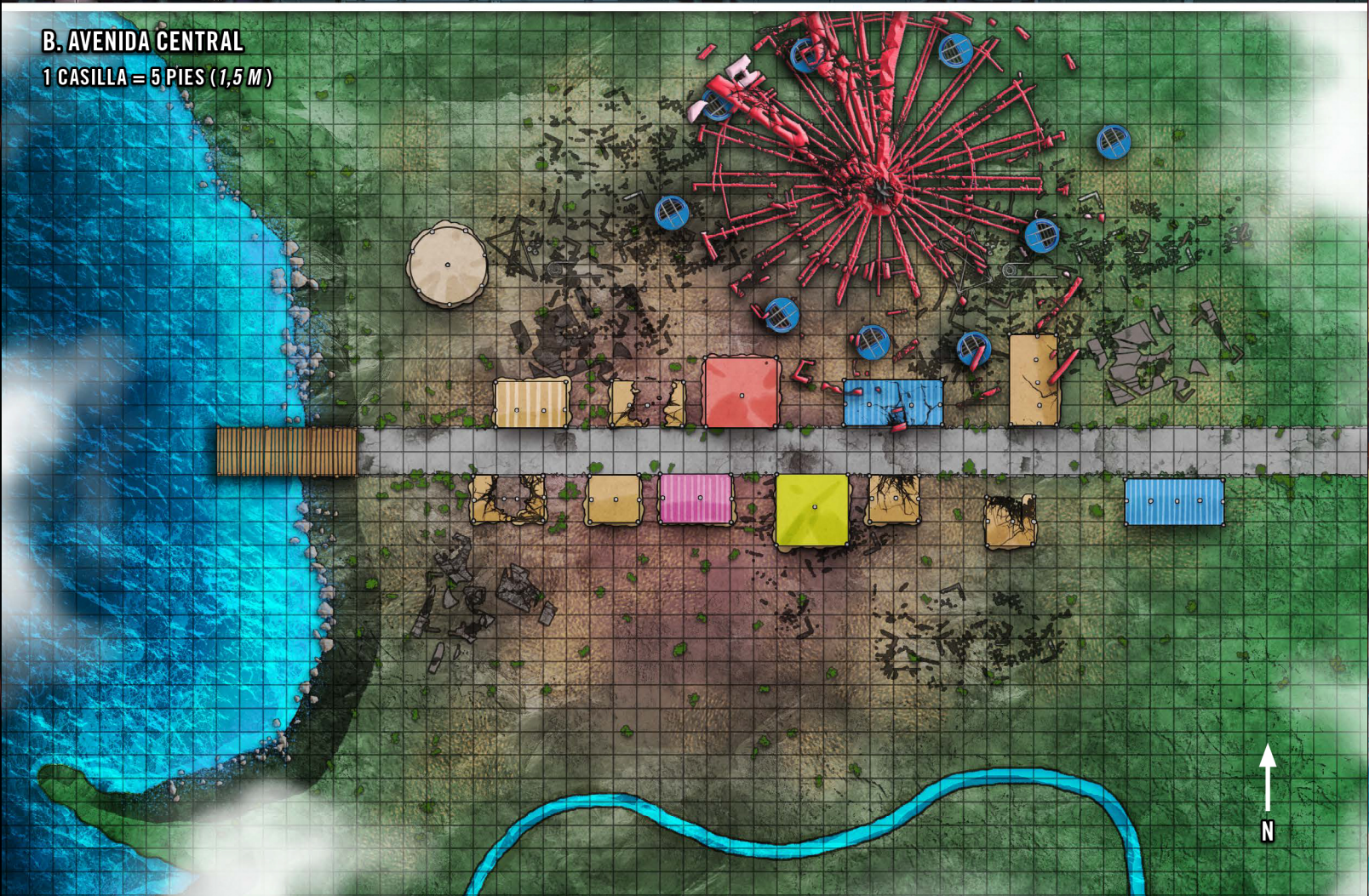
## A. TÚNELES DE MANTENIMIENTO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



## B. AVENIDA CENTRAL

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



# STARFINDER

## AUTORÍA

Jenny Jarzabski

## JEFATURA DE DESARROLLO

Jason Keeley

## JEFATURA DE DISEÑO

Joe Pasini

## DIRECCIÓN

Leo Glass

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Mirco Paganessi

## ILUSTRACIONES INTERIORES

Wilmar Ballespí Escarp y Mirco Paganessi

## DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris

## DIRECCIÓN CREATIVA

Thurston Hillman

## DIRECCIÓN DE DESARROLLO DE JUEGO

Adam Daigle

## EDICIÓN

Erik Mona

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

### TRADUCCIÓN

Alejandra González

### EDICIÓN

Vanessa Carballo

### REVISIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

### MAQUETACIÓN

Victor García-Tapia Espejo



# Operación Parque Costa Marina

## ÍNDICE

Aventura .....	2
Personajes pregenerados .....	11

Esta aventura menciona otros productos de *Starfinder* pero no se necesita ningún otro suplemento para utilizarla. Los lectores interesados en dichas referencias pueden encontrar las reglas completas de dichos manuales *online* de forma gratuita (en inglés) en [paizo.com/sfrd](http://paizo.com/sfrd).

<i>Alien Archive 2</i>	AA2	<i>Armory</i>	AR
<i>Alien Archive 3</i>	AA3	<i>Pact Worlds</i>	PW



**DEVIR**

Devir Iberia S.L.  
Rosellón, 184, 5ª planta  
08008 Barcelona (España)

[devir.com](http://devir.com)



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

[paizo.com](http://paizo.com)



## ACERCA DE ESTA AVENTURA

¡Bienvenido al Día del Juego de rol gratuito 2023! Cuando una nave infestada de peligrosos insectoides alienígenas del Enjambre que consumen todo a su paso se estrella en un parque de atracciones abandonado en la costa, un equipo de agentes expertos va a investigar. ¡Combatirán contra obstáculos casi insuperables para detener la amenaza del Enjambre antes de que los alienígenas puedan multiplicarse y destruir todo el planeta!

Esta aventura es autoconclusiva, lo que significa que los jugadores y DJ no necesitan haber jugado otras aventuras o tener conocimiento de otros sucesos. La aventura asume que los personajes toman el control de los personajes pregenerados que se pueden encontrar en las páginas 11 a 15 de este libro: CLAX, Fao, Jasacus, Rill y Valmina. Alternativamente, los jugadores pueden crear a sus propios héroes de nivel 3 usando *Starfinder: Reglas básicas*, *Starfinder Character Operations Manual*, cualquiera de las especies jugables que se encuentran en los libros *Archivo de alienígenas* y cualquier otra elección que permita el DJ. Incluso si los jugadores crean sus propios personajes, se recomienda que revisen los personajes pregenerados, pues están diseñados para realizar ciertas funciones específicas que serán de ayuda para la misión por venir.

Los personajes jugadores tardarán más o menos en completar la aventura según lo que a los jugadores les divierta interpretar cada interacción y en algunas ocasiones los encuentros tácticos durarán más de lo esperado. Esta aventura está diseñada para que se prolongue entre 2 y 3 horas. Si necesitas ajustar la duración durante la sesión, elimina los encuentros de las áreas **C3** y **C6**.

## TRASFONDO DE LA AVENTURA

El hambre mueve a los organismos que componen el Enjambre, empujándolos a atacar y consumir incontables mundos con poca consideración por los habitantes de estos planetas. Los componentes del Enjambre destruyen completamente los recursos de un planeta, devoran su materia viva y roban el material genético de sus formas de vida para la posible integración en su propio colectivo. Cuando han terminado sólo queda la cáscara desecada del planeta. Hace varias décadas, el Enjambre atacó los Mundos del Pacto y al Veskarium en un sangriento conflicto. Las dos antiguas potencias enemigas dejaron a un lado sus diferencias y se unieron para rechazar al Enjambre. Algunos piensan que es sólo cuestión de tiempo que el Enjambre trate de devorar los dos sistemas de nuevo.

# Operación Parque Costa Marina

Los miembros de la tripulación del *Contemplador*, una nave científica civil que explora el espacio desconocido, recogen lo que parece ser una inofensiva muestra de biomateria de un planeta desértico situado en la Inmensidad. Planeaban analizarlo en su camino de regreso a los Mundos del Pacto. Sin que la tripulación lo sepa, la muestra procede de un escondite de miembros embrionarios en hibernación del Enjambre.

Mientras el *Contemplador* viaja a través de la Deriva, los miembros del Enjambre eclosionan y matan a todos los componentes de la tripulación o peor, los incorporan en las nuevas estructuras orgánicas de la nave. El único superviviente, un khasata que se escondió de los mortíferos intrusos, intentó acabar con la monstruosidad del Enjambre que ahora pilotaba la nave antes de que alcanzara los Mundos del Pacto. Aunque fue asesinado, el khasata asestó un golpe mortal al piloto, pero no antes de que el miembro del Enjambre sacara al *Contemplador* de la Deriva y lo enviara en rumbo de colisión contra el planeta más cercano: Castrovel.

El 25 de Sarenith, 323 AG, el *Contemplador* se estrelló en un parque de atracciones abandonado situado a lo largo de la costa meridional de Asana, cerca de Qabarat. La nave comenzó a emitir una señal que podría atraer a otras naves del Enjambre al planeta a menos que se interrumpa o se apague por completo. ¡Peor aún, la nave estrellada está llena de huevos listos para eclosionar en terribles guerreros del Enjambre listos para infestar el planeta!

Varias organizaciones de Castrovel desplegaron agentes para investigar el incidente. La ciudad de Qabarat envió al arma viviente Operativo 94260, denominado **CLAX** (soldado ORI NB). Un xenocustodio llamado **Fao** (místico espraksa CB) respondió a la visión de su líder, con la esperanza de apoyar al equipo y defender el mundo del Enjambre. El ambicioso periodista **Jasacus** (emisario morlamaw N) busca tomar imágenes exclusivas de la investigación, mientras que el agente secreto **Rill** (operativo gnomos CN) interviene en nombre de AbadarCorp. **Valmina** (humana solariana LB), una guerrera sagrada de la diosa del sol que hizo juramento de destruir el mal, también acude atraída por la refriega.

¿Podrán estos agentes cooperar para salvar Castrovel? ¡Sólo el tiempo dirá si están preparados para ejecutar la Operación Parque Costa Marina!

## INTRODUCCIÓN

¡Los personajes jugadores, o PJs, son un equipo de élite reunido con el único propósito de recuperar el parque Costa Marina de manos del Enjambre! Cuando los jugadores lleguen, entréales copias de los personajes pregenerados (páginas 11 a 15) y concede al grupo algo de tiempo para que revisen las opciones y hagan sus elecciones. Una vez que los jugadores estén conformes con los personajes que van a jugar, lee o parafrasea el siguiente texto para iniciar la aventura.

---

La llamada llega pasada la medianoche. La voz del otro lado de la comunicación va directa al grano. Explica que una nave no identificada ha llegado a Castrovel y se ha estrellado en un parque de atracciones abandonado a treinta millas al noroeste de la ciudad de Qabarat. Algunos militares escanearon el objeto en órbita, pero los resultados no son concluyentes. Aquí es donde entras tú. Tu objetivo es investigar el lugar del accidente. Debes reunirte con otros agentes, con los que deberías cooperar como un equipo.

---



## ¿DÓNDE EN EL UNIVERSO?

### CASTROVEL

*La Naturaleza*

**Diámetro:** ×1; **Masa:** ×1

**Gravedad:** ×1

**Atmósfera:** Normal; **Día:** 1 día;

**Year:** 1/2 year

*Operación Parque Costa Marina* tiene lugar en Castrovel cuando los PJ investigan el lugar donde se ha estrellado una nave alienígena en un parque de atracciones costero. Castrovel es un cálido y húmedo mundo de junglas, ruinas mágicas, tormentas marinas y civilizaciones avanzadas tecnomágicamente. Para más información sobre Castrovel, ver **Reglas básicas** y **Los Mundos del Pacto**.

Quien llama varía según la organización que patrocina a cada PJ, pero el mensaje es el mismo independientemente de a quien vaya dirigido. Puedes encontrar más detalles sobre el trasfondo de los PJ en las páginas 11 a 15. Los PJ llegan aproximadamente a la vez a la entrada al parque Costa Marina mediante diferentes medios de transporte.

Antes de poner en marcha la aventura, anima a tus jugadores a presentarse a sí mismos y a sus personajes. Si un jugador parece tímido o no sabe qué decir, pídele que diga al grupo el nombre de su personaje, describa en qué es bueno y proporcione una breve descripción física suya. Anima a los jugadores a interpretar a sus personajes y hacerlo divertido, pero no los presiones. Si el grupo no está interesado en la interpretación (o si necesitas acortar las introducciones en interés del tiempo), pasa a solicitar a los jugadores que hagan las tiradas de habilidad que aparecen en Últimas noticias, a continuación. Si tu grupo tiene ganas de charlar y se divierte con las presentaciones, espera a que todos hayan tenido la oportunidad de hablar antes de preguntar si quieren realizar una investigación rápida en la infoesfera mientras se dirigen al lugar del accidente.

## ÚLTIMAS NOTICIAS

De camino a su misión, los PJ pueden revisar la infoesfera local para encontrar pistas sobre el incidente en el parque Costa Marina. Con una tirada con éxito de Informática CD 17, los PJ encuentran algunos videos que acaban de actualizar desde la plataforma de intercambio de imágenes Phototon. Los videos son una colección de unidades de comunicación inestables o grabaciones de datapad hechas a distancia, que muestran diferentes perspectivas del mismo suceso. Todos los videos comienzan con un cometa cruzando el cielo y cayendo en picado hacia el suelo, iluminando brevemente una noria y una montaña rusa antes de estrellarse.

Un PJ que tenga éxito en una tirada de Informática CD 14 (para mejorar la imagen) o de Percepción CD 16 (para percibir detalles específicos) puede identificar la nave como un carguero pesado de diseño común en los Mundos del Pacto.

## BIENVENIDO AL PARQUE COSTA MARINA

Muros de hormigón del color de la espuma de mar que conforman las empalizadas y parapetos de un castillo de cuento de hadas rodean una porción de tierra en la costa. Los restos de una noria, con sus radios de metal retorcidos en algunos lugares e intactos en otras, se alzan más allá de las murallas del castillo. La puerta principal, que está diseñada para parecer el puente levadizo del castillo, está tapiada y cubierta de grafitis y carteles que dicen «Cerrado». Varios candados oxidados cuelgan de la puerta.

Los PJ pueden explorar el parque como deseen, adentrándose desde cualquier dirección. Las formas más sencillas de entrar son atravesar la puerta principal tapiada, escalar los muros de alrededor o explorar los túneles de mantenimiento subterráneos.

**Puerta principal:** pasar a través de la puerta requiere una tirada con éxito de Ingeniería CD 17 para abrir las cerraduras o una tirada con éxito de Atletismo CD 17 para echar abajo la puerta.

**Escalar los muros:** un PJ puede escalar los muros en cualquier punto del perímetro del parque con una tirada con éxito de Atletismo CD 20. Todos los PJ deben tener éxito en esta tirada de habilidad si el grupo quiere mantenerse unido. ¡No olvides que alguien que sea bueno trepando puede ayudar a los que no lo sean!

Si un PJ trepa a un muro, el tirador experto del Enjambre (ver pág. 6) que se encuentra en el área **B** puede intentar una tirada de Percepción para darse cuenta, aunque no puede apuntarle hasta que ellos traten de entrar en la nave estrellada, el *Contemplador* (ver área **C**, pág. 7) o utilice una de las atracciones a medio camino.

**Túneles de mantenimiento:** los PJ pueden moverse sigilosamente a través del parque Costa Marina usando los túneles subterráneos de mantenimiento (área **A**). El lugar de acceso es una trampilla circular bajo la estatua cubierta de musgo de una sirena cerca de la puerta principal. Un PJ puede encontrar este lugar de acceso con una tirada con éxito de Percepción CD 14. La trampilla no está cerrada y su cubierta se puede levantar con bastante facilidad, por lo que no requiere tiradas de habilidad.

Un lugar para descansar: las tiendas médicas cercanas a la entrada principal contienen suministros médicos, comida y agua (ver Tesoro, a continuación) que fueron dejados atrás accidentalmente cuando el parque se cerró. Estos refugios son además un lugar seguro para descansar, ya sea durante 10 minutos o más, y establecer una base segura podría ser una prioridad para algunos PJ. Por otro lado, los PJ pueden saquear los suministros del contenedor que está dentro de la tienda más grande y marcharse, o ignorar el lugar por completo.

**Tesoro:** dentro de la tienda médica, un contenedor industrial resistente al agua (Ingeniería CD 12 para abrirla) contiene suficientes raciones y agua limpia para sustentar al grupo durante 72 horas, así como dos *sueros de curación md 2*, 4 *sueros de curación md 1*, un botiquín básico y una dosis de rociacarne.

### A. TÚNELES DE MANTENIMIENTO (VD 3)

Los PJ pueden acceder a los túneles de mantenimiento subterráneos del parque a través de una trampilla bajo la estatua de una sirena situada fuera del parque, frente a la puerta. Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJ desciendan.

Una escalera de metal construida en un pozo de hormigón desciende a la oscuridad, donde mugrientos túneles de mantenimiento horradan el lecho de piedra. Aquí abajo, el hormigón y los tubos de metal brillan con la humedad. De algún lugar llega el sonido de agua goteando de tuberías huecas, llenando el aire de murmullos acuosos. Luces de emergencia oscurecidas parpadean a lo largo de la pasarela, lo que dificulta ver más allá de unos pocos pies por delante.

Construidos bajo la superficie del parque Costa Marina, estos robustos túneles de hormigón están revestidos por canalizaciones de calefacción y tubos de agua que los recorren en toda su longitud. Varias escaleras arrancan desde los túneles cada cierto intervalo ofreciendo acceso al parque. El techo a lo largo de los túneles está siempre a 8 pies (2,40 m) de altura. Luces de emergencia oscurecidas situadas a lo largo de la pasarela proporcionan cierta iluminación, pues al ser subterráneos, los túneles no cuentan con luz natural. La zona está débilmente iluminada, lo que significa que las criaturas en los túneles tienen ocultación (20% de probabilidad de fallar) frente a las criaturas sin visión en la oscuridad o la habilidad de ver en la oscuridad.

**Peligro:** un disparo perdido de un arma de proyectil (como una ametralladora de escuadra) en los túneles de mantenimiento tiene un 20% de posibilidad de rebotar, hiriendo a un objetivo determinado al azar dentro del incremento de rango de distancia normal del arma.

**Criaturas:** los PJ no están solos en los túneles de mantenimiento. En este momento están siendo acechados por un aullador del Enjambre, que los sigue sigilosamente tan pronto como bajan por la escalera. El aullador, que se asemeja a un rechoncho insecto humanoide con una cola similar a la de un escorpión, prepara una emboscada a los PJ cuando ellos vayan a dejar los túneles de mantenimiento o estén distraídos por otra razón. Un par de dragadores del Enjambre (seres de miembros insectoides y dotados de mandíbulas cubiertas de púas ganchudas), también patrullan los túneles, comenzando por la reja de metal del este. Atacarán a los PJ tan pronto como se encuentren con ellos. Este combate resulta ser la oportunidad perfecta para el aullador.

### DRAGADORES DEL ENJAMBRE (2)

VD ½

200 PX cada uno

CM monstruos Pequeños humanoides

**Iniciativa:** +2; **Sentidos** sentido ciego (vibración) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +4

**DEFENSA**

PG 13 CADA UNO

CAE 10; CAC 12

Fort +2; Ref +4; Vol +2

**Aptitudes defensivas** mente Enjambre; **Inmidades** ácido, efectos de miedo

**ATAQUE**

**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** aferrarse +7 o garra +7 (1d6+3)

**TÁCTICAS**

**Durante el combate** los dragadores emboscan a los PJ y atacan, haciendo todo lo posible para evitar que persigan al aullador del Enjambre.

**Moral** los dragadores del Enjambre luchan hasta la muerte.

**ESTADÍSTICAS**

Fue +3; Des +2; Con +1; Int +1; Sab +0; Car +0

# Operación Parque Costa Marina

**Habilidades** Acrobacias +9, Atletismo +4, Sigilo +4  
**Idiomas** shirreniano (no puede hablar); telepatía 100 pies (30 m).

## AULLADOR DEL ENJAMBRE VD 2

**600 PX**

CM monstruo Mediano humanoide

**Iniciativa** +4; **Sentidos** sentido ciego (pensamiento) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +7

**Aura** presencia espantosa (20 pies [6 m], CD 13, 1d6 asaltos)

**DEFENSA** **HP 21**

**CAE** 12; **CAC** 13

**Fort** +1; **Ref** +3; **Vol** +7

**Aptitudes defensivas** mente Enjambre; **Inmunitades** ácido, efectos de miedo

**Debilidades** vulnerable al fuego

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m) (Ex, torpe)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +5 (1d4 A y P)

**A distancia** grito psíquico +7 (1d4 So; crítico escalonado [CD 13])

**Aptitudes sortilegas** (Clérigo nivel 2)

1/día - *confusión menor* (CD 15), *empujón mental* (nivel 1, CD 15)

A voluntad - *atontar* (CD 14), *sonido fantasmal* (CD 14)

### TÁCTICAS

**Antes del combate** el aullador del Enjambre usa su habilidad *desvanecer* para volverse invisible cuando escucha aproximarse a los PJ. Después aguarda hasta que los dragadores atacan a los PJ o a que éstos traten de abandonar los túneles; en ese momento, ataca.

**Durante el combate** el aullador elige a un PJ diferente cada asalto para sus hechizos y habilidades telepáticas.

**Moral** si sus PG se reducen a 8 o menos, el aullador trata de subir por una escalera a la avenida central (área B).

### ESTADÍSTICAS

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

**Habilidades** Misticismo +7, Sigilo +12

**Idiomas** shirreniano; telepatía 100 pies (30 m)

**Otras habilidades** *desvanecerse* 3/día

### APTITUDES ESPECIALES

**Grito psíquico (Sb)** Como ataque a distancia, un aullador del Enjambre puede proyectar un grito psíquico con un aumento de alcance de 40 pies (12 m) que produce daño sónico.

**Desvanecer (Sb)** Tres veces al día como acción estándar un aullador del Enjambre puede volverse invisible por un número de asaltos igual a su VD. Se hace visible si ataca a alguna criatura. Esta habilidad funciona en todos los sentidos como el conjuro *invisibilidad*.

## B. AVENIDA CENTRAL (VD 3)

La avenida central del parque Costa Marina está situada entre la puerta principal y la nave estrellada. Los PJ necesitan cruzarla para comenzar la investigación del lugar del accidente.

Un camino medio asfiliado por la maleza serpentea a través de docenas de casetas pintadas con brillantes colores y tiendas que podrían haber sido una vez barracas de juego, puestos de

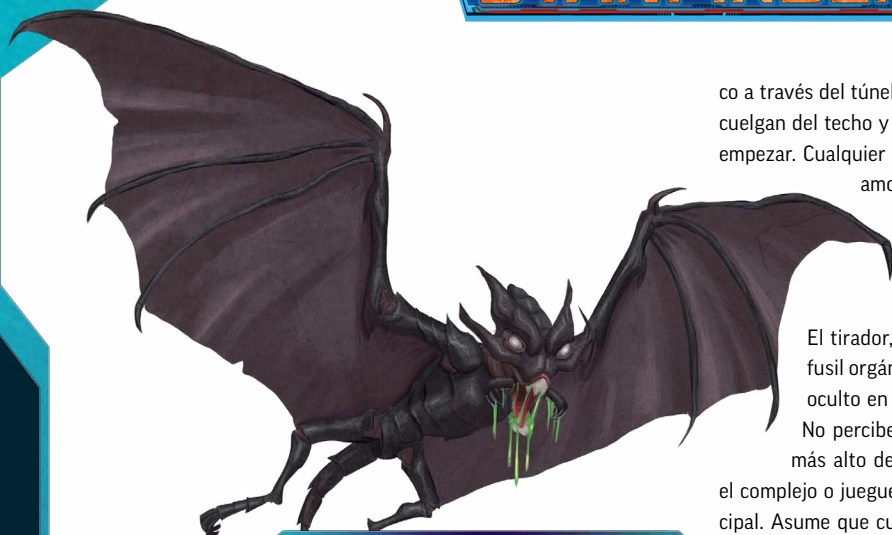
adivinanza o de venta. Estas estructuras están desgastadas y rotas, y sembradas de premios esparcidos por todo el camino, entre otros escombros. Al norte, una noria descansa derrumbada hacia un lado con algunas cabinas todavía balanceándose precariamente de sus radios de metal torcidos.

El lugar más alto de la noria está a 30 pies (9 m) de altura. Las tiendas y barracas de esta zona proporcionan cobertura.

Cuando los PJ caminen por la avenida central, un poder aleatorio surge del estrellado *Contemplador*, enviando arcos de electricidad a través de la montaña rusa que cargan uno de los generadores de emergencia del parque. Las atracciones automáticas y juegos regresan a la vida. Una música de organillo deformada suena desde altavoces ocultos a lo largo de la zona. En general, el ambiente es un poquito espeluznante.



AULLADOR DEL ENJAMBRE



**ACECHADOR DEL ENJAMBRE**

Aunque las atracciones automáticas no revisten interés, los PJ pueden intentar realizar tiradas de habilidad asociadas con los juegos y atracciones siguientes cuando mejor les parezca. Sin embargo, esto atraerá la atención de miembros cercanos del Enjambre (ver Criaturas, a continuación). El beneficio de cada juego o atracción solo se puede ganar una vez por PJ.

**Galería de tiro:** este juego automatizado consiste en blancos con forma de pez que suben y bajan al ritmo de una suave melodía náutica. Los PJ pueden usar sus propias armas a distancia o la proporcionada. Ganar el juego requiere abatir tres de los cinco objetivos (cada uno con CAC 16). Si fallan, la galería de tiro se reinicia. Si ganan, una máquina expendedora adyacente al juego expide un tipo de suero de potenciación a elección del jugador (ver *Starfinder: Reglas básicas*, pág. #225#).

**Prueba de fuerza:** un holograma de un demonio con cara de sapo que viste un traje a rayas grita insultos juguetones sobre la fuerza física de los PJ a su paso. Este holograma está diseñado para que sirva de anzuelo a potenciales jugadores y si un PJ se acerca, le reta a golpearle en la cara tan fuerte como pueda. Un PJ que lance un puñetazo y tenga éxito en una tirada de Atletismo CD 14 provoca que pájaros y estrellas de cartón aparezcan y giren en torno a la cabeza del holograma. Luego éste abre la boca para toser una ampolla de conjuro de *sentidos agudos* (ver *Reglas básicas*, pág. 224). Sólo queda uno de estos premios, por lo que únicamente el primer personaje en ganar el juego lo consigue.

**Túnel del amor:** dos barcos con forma de cisne flotan en un canal de agua poco profundo que conduce al interior de un túnel en forma de corazón decorado con luces parpadeantes. Cada barco tiene capacidad para cuatro criaturas Medianas (o dos Grandes). Estos barcos, creados por un clérigo formicido de Hylax, funcionan con la energía psíquica de los pensamientos positivos. Cualquier ocupante del barco puede controlarlo si tiene pensamientos positivos sobre uno de los otros ocupantes del barco, como haciéndoles un cumplido (en voz alta o de otra manera). Los pensamientos negativos o realizar acciones hostiles, como atacar, detienen instantáneamente el barco. Los PJ pueden dirigir la embarcación pensando deseos positivos (tengan o no poderes psíquicos). Si persisten, llevarán el bar-

co a través del túnel decorado con hilos de corazones de metal que cuelgan del techo y otros adornos de temática amorosa, y vuelta a empezar. Cualquier PJ que participe en la travesía por el túnel del amor gana un modificador +1 divino a CAE y CAC para el resto de la aventura.

**Criaturas:** un tirador experto del Enjambre vigila el terreno desde el interior de una cabina situada en el punto más alto de la noria.

El tirador, una larguirucha criatura del Enjambre con un fusil orgánico injertado en uno de sus brazos, se mantiene oculto en la cabina usando su modificador de Sigilo +10.

No percibe a los PJ ni los ataca a menos que suban a lo más alto de una de las paredes o estructuras que rodean el complejo o jueguen en alguno de los puestos de la avenida principal. Asume que cualquier punto del muro que rodea el complejo se encuentra a 500 pies (150 m) por debajo de la base de la noria. Además, tres acechadores del Enjambre (diminutos miembros voladores del Enjambre de crueles mandíbulas) se ocultan dentro de algunas de las cabinas a mitad de camino. Emergen para atacar a los PJ cuando el tirador experto comience a disparar.

## ACECHADORES DEL ENJAMBRE (3) VD ½

**135 PX cada uno**

CM monstruos Pequeños humanoides

**Iniciativa +3; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

**Percepción +3**

**DEFENSA** PG 6 CADA UNO

**CAE 10; CAC 12**

**Fort +1; Ref +3; Vol +2**

**Aptitudes defensivas** mente Enjambre; **Inmunities** ácido, efectos de miedo

### DEFENSA

**Velocidad** 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m) (Ex, perfecto)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +5 (1d6 P; crítico sangrado 1d4)

**Aptitudes ofensivas** golpe en vuelo

### TÁCTICAS

**Durante el combate** los acechadores hostigan a los PJ con ataques en vuelo, abalanzándose para enfocarse en cualquiera que se acerque demasiado a la posición del tirador experto.

**Moral** los acechadores del Enjambre luchan hasta la muerte.

### ESTADÍSTICAS

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

**Habilidades** Acrobacias +7 (+15 volando), Sigilo +3

**Idiomas** shirreniano (no pueden hablar); telepatía 100 pies (30 m)

### APTITUDES ESPECIALES

**Golpe en vuelo (Ex)** Como acción completa, un acechador puede moverse hasta su velocidad y hacer un único ataque cuerpo a cuerpo en cualquier momento durante su movimiento. Este movimiento causa un ataque oportunidad de la forma normal.

## TIRADOR EXPERTO DEL ENJAMBRE VD 1

**200 PX**

CM monstruo Mediano humanoide

**Iniciativa +8; Sentidos** sentido ciego (vibración) 30 pies (9 m); visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción +10**



# Operación Parque Costa Marina

## DEFENSA

PG 17

CAE 11; CAC 12

Fort +1; Ref +6; Vol +3

**Aptitudes defensivas** mente Enjambre; **Inmunidades** ácido, efectos de miedo

## ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m), trepar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +5 (1d4 + 3; A y P)

**A distancia** disparo ácido +7 (1d4 + 2 A; crítico corrosión 1d4)

**Aptitudes ofensivas** francotirador natural

## TÁCTICAS

**Durante el combate** el tirador experto permanece en su posición, disparando a cualquier PJ que tenga en su línea de tiro. Si está acorralado, confía en su ataque de mordisco.

**Moral** el tirador experto del Enjambre confía en que ningún PJ alcance su posición, por lo que lucha hasta la muerte.

## ESTADÍSTICAS

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

**Habilidades** Acrobacias +10, Atletismo +5 (+13 para trepar), Sigilo +10, Supervivencia +5

**Idiomas** shirreniano (no pueden hablar); telepatía 100 pies (30 m)

## APTITUDES ESPECIALES

**Disparo ácido (Ex)** Como ataque a distancia, el tirador experto del Enjambre puede disparar una gota concentrada de ácido desde el arma de fuego injertada en su brazo, que funciona como un arma natural. Este ataque tiene un incremento de rango de distancia de 60 pies (18 m).

**Francotirador natural (Ex)** un tirador experto del Enjambre puede apuntar como acción de movimiento y después atacar con su disparo ácido en el mismo turno, aumentando el incremento de rango a distancia hasta 250 pies (75 m). Además, el ataque ignora cobertura parcial.

**Pérdida de poder:** minutos después de que los PJ terminen su combate con los miembros del Enjambre de esta zona, el núcleo de energía del *Contemplador* se apaga y las luces que brillan en el lugar del accidente parpadean al unísono. El generador de emergencia del parque continúa proporcionando energía a la avenida principal, permitiendo a los PJ probar los juegos si no lo han hecho todavía.

## C. LUGAR DEL ACCIDENTE DEL CONTEMPLADOR

El desafortunado destino de la nave científica *Contemplador* fue estrellarse en el parque Costa Marina después de ser tomada por los miembros del Enjambre, su tripulación asesinada o reutilizada por los hostiles alienígenas. El impacto abrió un gran agujero en el casco que permite acceder al área **C1**. Actualmente la nave no tiene combustible. Todas las áreas dentro del *Contemplador* están sumidas en la oscuridad, lo que significa que las criaturas sin visión en la oscuridad efectivamente tienen la condición cegado (no pueden ver, están desprevenidos y tienen un penalizador de -4 a algunas tiradas [ver *Reglas básicas*, pág. 273]). Usar una luz puede resolver el problema para aquéllos que no tienen visión en la oscuridad.

### C1. BODEGA DE BABOR (VD 3)

Esta espaciosa bodega de carga está vacía salvo por unos pocos contenedores de transporte.

**Criaturas:** cuatro dragadores del Enjambre hacen ruido desde detrás de los contenedores de transporte y atacan cuando los PJ entran en la bodega.

### DRAGADORES DEL ENJAMBRE (4)

VD ½

200 PX cada uno

PG 13 cada uno (ver pág. #4#)

#### TÁCTICAS

**Durante el combate** Cada dragador del Enjambre ataca a un PJ diferente.

**Moral** los dragadores combaten hasta la muerte.

**Tesoro:** antes de emprender su fatídico viaje, el capitán del *Contemplador* adquirió varios contenedores de material técnico. No sabían que una pequeña remesa de armas y armaduras mezcladas con la entrega. Si los PJ invierten 10 minutos en inspeccionar los contenedores de transporte, encuentran una caja que no contiene equipo científico: un traje de termotejido lashunta básico, una coraza ceremonial de oficial, un fusil zero de clase escarcha, una pistola giratoria táctica (ver *La Armería*, pág. 44). Aunque se guardaron descargadas, las armas fueron empaquetadas con 20 balas para armas cortas y dos baterías de gran capacidad.

## C2. BODEGA DE ESTRIBOR

Esta bodega de carga está completamente vacía.

## C3. SALA DE MÁQUINAS (VD 4)

Una grotesca estructura hecha de carne y quitina encierra lo que fue una vez el núcleo de energía de la nave, cuyo receptáculo está aplastado por el peso de la biomasa pulsante. El núcleo de energía brilla tenuemente dentro, volviendo transparentes partes del órgano alienígena. Junto a las paredes y el suelo hay cientos de huevos amarillos parcialmente transparentes.

El techo en la sala de máquinas tiene 20 pies (6 m) de alto.

Esta gran cámara en el centro de la nave se ha convertido en el criadero para los miembros del Enjambre que infestan el lugar. Una extraña estructura biomecánica se ha fusionado sobre el núcleo de energía de la nave, y ocasionalmente libera un insecto volador del tamaño de un mosquito que vuela sobre uno de los sacos de huevos. Éstos son programadores del Enjambre, que usan su puntiaguda probóscide para inyectar hebras modificadas de ADN en los miembros del Enjambre en gestación. Un PJ que examine estos pequeños insectos o los huevos y tenga éxito en una tirada de Ciencias de la vida CD 20 identifica y comprende este proceso de reproducción del Enjambre.

**Criaturas:** un grupo de miembros del Enjambre (una broza movediza, un dragador y dos acechadores) vigilan la sala de máquinas y los cientos de huevos y larvas que contiene. Los acechadores se encuentran colgando de perchas cerca del techo. La broza movediza es una gran e inmensa masa de pústulas llenas de ácido y tentáculos retorcidos que podría confundirse con un mueble orgánico hasta que se mueva. Los miembros del Enjambre atacan a los PJ tan pronto como sientan la intrusión en el criadero.

### ACECHADORES DEL ENJAMBRE (2)

VD ½

135 PX cada uno

PG 6 cada uno (ver pág. 6)

## TÁCTICAS

**Durante el combate** los acechadores del Enjambre atacan desde el aire, seleccionando como objetivos a los PJ que no esté atacando la broza movediza.

**Moral** los acechadores luchan hasta la muerte para proteger los huevos.

### DRAGADOR DEL ENJAMBRE

VD ½

200 PX

PG 13 (ver pág. 4)

## TÁCTICAS

**Durante el combate** el dragador del Enjambre trata de flanquear a un PJ con la broza movediza.

**Moral** el dragador lucha hasta la muerte.

### BROZA MOVEDIZA DEL ENJAMBRE

VD 3

800 PX

CM monstruo Grande humanoide

**Iniciativa** +1; **Sentidos** sentido ciego (vibración) 60 pies (18 m); visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +8



BROZA MOVEDIZA DEL ENJAMBRE

## DEFENSA

PG 40

CAE 14; CAC 16

Fort +5; Ref +7; Vol +4

**Aptitudes defensivas** pústulas ácidas (1d4 A, CD 12); mente Enjambre; **Inmunidades** ácido, efectos de miedo

## OFFENSA

**Velocidad** 20 pies (6 m), volar 20 pies (6 m) (torpe)

**Cuerpo a cuerpo** golpetazo +12 (1d6 + 7; B)

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

**Aptitudes ofensivas** muerte agónica (4d4 A, CD 12)

## TÁCTICAS

**Durante el combate** la broza movediza golpea al enemigo que está más cerca suyo, prefiere atacar a los combatientes cuerpo a cuerpo siempre que sea posible.

**Moral** Al estar encargada de proteger el criadero, la broza movediza lucha hasta la muerte.

## ESTADÍSTICAS

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

**Habilidades** Atletismo +13, Intimidar +8, Supervivencia +8

**Idiomas** shirreniano; telepatía 100 pies (30 m)

## APTITUDES ESPECIALES

**Pústulas ácidas (Ex)** cuando una broza movediza recibe daño, las pústulas que tiene en su carne explotan, infligiendo 1d4 de daño por ácido a todas las criaturas a 5 pies (1,5 m). Una criatura que tenga éxito en una tirada de Reflejos CD 12 niega el daño.

**Muerte agónica (Ex)** cuando se ve reducida a 0 PG, una broza movediza del Enjambre se mueve su movimiento normal hacia la criatura que le infligió daño la última vez, luego explota en una explosión de 15 pies (4,5 m) de radio. Todas las criaturas dentro del área reciben 4d4 de daño por ácido (una tirada de salvación de Reflejos CD 12 con éxito reduce el daño a la mitad).

**Romper algunos huevos:** después de vencer a los guardianes del criadero, destruir los huevos y cualquier otra biomateria aquí es una tarea relativamente simple, aunque lleva al menos 30 minutos para hacer un trabajo minucioso.

**Patrulla del Enjambre:** si los PJ no se han encontrado todavía con la patrulla de tiradores expertos del Enjambre del área C6, las criaturas acuden a investigar los sonidos procedentes de la sala de máquinas y llegan un minuto después de que la batalla con los guardias haya terminado.

## C4. HABITACIONES DE LA TRIPULACIÓN

Cada una de estas siete habitaciones marcadas en el mapa como área C4 contiene cuatro literas, baño y taquillas básicas de metal.

## C5. SALAS RECREATIVAS

La tripulación se mantenía en forma y se divertía en estas dos salas recreativas (cada una marcada como área C5). Una contiene un pequeño gimnasio con un estante de pesas y la otra una cancha más grande para deportes de pelota.

# Operación Parque Costa Marina

## C6. CAFETERÍA (VD 3)

Esta básica cafetería contiene cuatro mesas, cada una con suficientes sillas para que puedan sentarse cinco personas. Una máquina expendedora se encuentra junto a una encimera con dos sintetizadores culinarios md2 (ver *La Armería*, pág. 131). Dos de las mesas se han juntado para formar una improvisada barricada. Claramente poco pudo hacer para mantener alejado al Enjambre, pues la barricada está rota y hay manchas de sangre esparcidas en el suelo.

**Criaturas:** si los PJ no se han encontrado todavía con esta pareja de tiradores expertos del Enjambre, ésta se acerca a la cafetería por el pasillo mientras los PJ investigan. Los dos tiradores expertos usan la puerta como protección y disparan a los PJ. ¡Cuando comienza el combate, recuerda a los PJ que, aunque la barricada no pudo mantener lejos a los miembros del Enjambre, puede proporcionar cobertura para ellos cuando devuelvan el fuego!

### TIRADORES EXPERTOS DEL ENJAMBRE

VD 1

200 PX cada uno

PG 17 cada uno (ver pág. 6)

#### TÁCTICAS

**Durante el combate** los tiradores expertos del Enjambre disparan desde el pasillo, prefieren enzarzarse en un tiroteo a larga distancia con los PJ mientras buscan la cobertura de la puerta.

**Moral** cuando un tirador experto es reducido a 5 PG o menos, trata de regresar por el pasillo y conducir a los PJ hacia la sala de máquinas (área C3).

## C7. LABORATORIO DE CIENCIA

Éste es un laboratorio de ciencias de primer nivel. Una mesa de examen y un puesto de trabajo elegantes contienen un caro equipamiento: una variedad de microscopios, vasos de precipitado y otras herramientas científicas, algunas de ellas hechas añicos. Un tubo de muestra gigante se encuentra en el centro de la habitación. Está completamente destrozado, rodeado de líquido azul y cristales rotos.

Este laboratorio es la única habitación de la nave con cámara de seguridad. Una computadora portátil con el 6% de batería permanece sobre el puesto de trabajo. La máquina tiene justo la energía suficiente para que los PJ puedan hackearla con una tirada con éxito de Informática CD 17 y localizar material de archivo del interior del laboratorio. Afortunadamente, la grabación de la cámara es en sistema lapso de tiempo y los PJ pueden ver varios días de metraje en un corto espacio de tiempo.

Lee o parafrasea lo siguiente para describir los contenidos de la grabación.

La grabación comienza con una aburrida visión del laboratorio vacío. El tubo de muestra central está intacto y contiene un racimo de huevos gelatinosos. El líquido azul que contiene los huevos se ondula y algo se retuerce dentro del saco. Los huevos eclosionan de pronto y diminutos manojos de colmillos y garras se liberan, chocando contra el cristal mientras se revuelven. Pasan los días. Las criaturas se desarrollan, creciendo a un ritmo alarmante. Más visitantes pasan tiempo

## ENCUENTRO AJUSTABLE

Si los PJ no exploran la cafetería, la patrulla de tiradores expertos del Enjambre pueden atacarlos mientras investigan una parte diferente de la nave en su lugar. Alternativamente, si queda menos de una hora para la hora programada para finalizar la partida y los PJ todavía no se han encontrado con la patrulla, considera omitir este encuentro.

en el laboratorio, haciendo mediciones y observando a los ocupantes del tubo. Un día después, mientras el laboratorio está desierto, las criaturas se agitan en frenesí. Golpean el cristal hasta que se parte, liberando una cascada de líquido azul que se derrama sobre el piso de baldosas. Las criaturas se deslizan por los pasillos y conductos de la nave hasta perderse de vista por completo.

**Desarrollo:** ver las imágenes de la cámara de seguridad proporciona a los PJ una oportunidad de realizar otra tirada para identificar al Enjambre con una tirada con éxito de Ciencias de la vida CD 17. Los PJ pueden transferir una copia del metraje a sus unidades de comunicaciones personales o datapads sin hacer ninguna tirada adicional. Su supervisor apreciará tener más información sobre el incidente.

## C8. ENFERMERÍA

Se trata de una enfermería estándar con una camilla y dos camas de hospital ajustables.

**Tesoros:** la mayoría de los suministros han quedado estropeados o destruidos en el choque, pero si los PJ invierten 10 minutos en buscar en la habitación, encuentran dos *sueros de curación md2* y un botiquín avanzado.

## C9. PUENTE

El puente tiene cuatro puestos de combate para la tripulación del *Contemplador*, incluyendo una cabina empotrada para el piloto. Cada puesto de combate tiene una consola, actualmente apagada. Un humano muerto está sentado en el asiento del piloto, su cuerpo está unido a través de tubos y cables orgánicos a una masa carnosa situada en el centro del puente. Un kasatha muerto yace boca abajo cerca, con una pistola en la mano.

El kasatha fue el único superviviente de la toma de control del Enjambre. Asaltó el puente para matar a su antiguo compañero de tripulación, que estaba siendo manipulado para que dirigiera la nave por la estructura biomecánica del Enjambre. El kasatha fue eliminado poco después y sin piloto, la nave salió de la Deriva en curso de colisión con Castrovell.

Si los PJ proporcionan energía a la consola del capitán conectándola a una batería y tienen éxito en una tirada de Ingeniería CD 14, pueden revisar los registros del capitán. Los registros que son de interés para los PJ comienzan en torno a un mes y medio antes, cuando la nave acababa de entrar en la Deriva después de abandonar la Inmensidad. Los registros mencionan una misteriosa muestra que resultaron ser huevos que eclosionaron en peligrosas criaturas que rompieron el contenedor. Lee o parafrasea lo siguiente para representar los registros del capitán.

## ¡OTRO!

**Operación Parque Costa Marina** está diseñada para jugarse como un **one shot**, ¡pero no es necesario jugarla así! Podría ser el inicio de una nueva campaña para ti y tu grupo de jugadores. Incluso si no quieres seguir actuando como DJ, tú o los jugadores podríais estar interesados en continuar las aventuras de los personajes o crear otros nuevos para experimentar la aventura como parte de una serie.

Tus jugadores ya probaron el tercer nivel de personaje, ¿y si no queréis volver al punto de partida? Las aventuras de la Sociedad *Starfinder* están diseñadas para jugarse en sesiones de 4-5 horas, cada una está escrita para un nivel diferente, como se indica en la descripción del libro. También hay **one shots** que se pueden utilizar como parte de una aventura más larga, ya sea como misiones secundarias o parte de la trama principal de la campaña.

**Starfinder Society #1-04: Cries from the Drift**, **Starfinder Society #1-14: Star Sugar Heartlove!!!**, **Starfinder Society #2-11: Descent into Verdant Shadow** y **Starfinder Society #2-21: Illegal Shipment** son solo algunos ejemplos de excelentes misiones para un grupo de aventureros de nivel 3 y 4. Siéntete libre de personalizar estas aventuras para adaptarlas a cada uno de los supervisores de los personajes, hazles una introducción sobre la Sociedad *Starfinder* para explicar por qué reciben misiones de ellos o crea un nuevo PNJ para dar misiones a los PJ. ¡La elección es tuya!

9 de Desnus, 323. En la Deriva. Zem está completamente fascinada por esa muestra que tomamos en el último sistema. Ella piensa que son huevos y está esperando a que salgan del cascarón como una niña pequeña. Probablemente sean inofensivos, pero los tenemos contenidos por si acaso.

1 de Sarenith, 323. Todavía en la Deriva. Zem tenía razón sobre los huevos. La especie A-108 eclusionó con mucha fanfarria y se ahorró un poco de burbujeante Kandra. Soy escéptico, pero Zem los mantiene contenidos y los vigila.

12 de Sarenith, 323. Creo que la especie no identificada A-108 supone un peligro potencial para la tripulación. He ordenado que se disponga de inmediato de las criaturas. No podemos correr más riesgos.

14 de Sarenith, 323. Zem no las destruyó. Desobedeció las órdenes. Ya no importa. Han escapado. Yaraesa, ayúdanos.

**Matar a todo el Enjambre:** los PJ pueden destruir fácilmente el objeto del Enjambre situado en el centro del puente, pero hacerlo envía una señal psíquica al resto de la nave. Cualquier Enjambre en el *Contemplador* que los PJ no hayan vencido todavía acude chillando por los pasillos al puente. Esto podría convertirse en un encuentro abrumador si los PJ acudieron directamente al puente. Da a los PJ un asalto para prepararse y escalona la llegada de las criaturas para hacerlo más manejable.

**Más registros:** los PJ pueden encontrar más información sobre los viajes del *Contemplador* accediendo a otras estaciones de la tripulación, incluyendo las coordenadas del sistema desconocido que visitó la nave (donde la tripulación recogió los huevos del Enjambre). Este movimiento resultará ser extremadamente valioso para sus supervisores en Qarabat.

## CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Los PJ completan su misión una vez hayan explorado y eliminado al Enjambre dentro de los túneles de mantenimiento, la nave estrellada y el parque de atracciones abandonado. Si tomaron muestras de biomateria dentro de la nave o tuvieron éxito en una tirada para identificar el Enjambre mientras investigaban, pueden enviar esta información a sus supervisores, que mandan la información a través de los canales apropiados.

Recuperar los registros del capitán y la grabación de la cámara de seguridad del laboratorio proporciona más evidencias para permitir una investigación rápida de lo que ocurrió al *Contemplador*. Traer de vuelta efectos personales encontrados en las habitaciones de la tripulación da a las familias y amigos de la fallecida tripulación consuelo y tranquilidad pese a la trágica pérdida de seres queridos.

Si tiene éxito, la Operación Parque Costa Marina puede pasar a la historia como un esfuerzo heroico de un equipo de figuras legendarias. CLAX es reconocido por su heroísmo y le ofrecen un nuevo puesto lejos del frente como controlador de tráfico y una pensión bien merecida cuando esté listo para retirarse. Si CLAX permanece en modo combate, se convierte en un héroe local en Qarabat antes de alcanzar la fama en todo el planeta. ¡El modelo CLAX pronto llega a los mercados de los Mundos del Pacto!

Jasacus consigue una historia exclusiva usando las imágenes de la misión y da como resultado enormes índices de audiencia para su red. Esto hace feliz a su jefe y le proporciona a Jasacus más créditos en el bolsillo. Es probable que los gaste visitando los muchos restaurantes de lujo y resorts que Castrovel tiene que ofrecer, y disfrutando de todos los beneficios obtenidos de su creciente fama.

A Fao le ofrecieron la oportunidad de tener un puesto permanente en Castrovel o una posición codiciada dentro de la flota de los Xenocustodios interplanetarios, preparada para dirigirse a Ghorus Prime en el Espacio Próximo en los próximos días. Sea cual sea su decisión, Fao tiene un día o dos para disfrutar de la gastronomía y hacer senderrismo por Qarabat y la costa circundante.

El trabajo de Valmina está hecho y Sarenrae sonríe. Después de la misión, Valmina está envuelta del amor y la protección de la diosa del sol, y recibe una bendición divina que se manifiesta como un cambio permanente en el color de su pelo de castaño a un naranja encendido. Valmina podría continuar al servicio de Sarenrae en Castrovel o regresar a sus viajes interplanetarios como ella y su diosa desean.

El pago de Rill financia cualquier escapada mágica y misteriosa con la que estuviera soñando y tiene la oportunidad de desaparecer de nuevo en su sombrío mundo o invitar a sus nuevos camaradas a acompañarle en un nuevo tipo de aventura.

Con su misión terminada, los PJ podrían relajarse en una bien merecida celebración, ¡sabiendo que sus valerosas acciones han salvado Castrovel (y al resto de los Mundos del Pacto) de una infestación del Enjambre!

# Operación Parque Costa Marina

## CLAX

CLAX fue diseñado para el combate y verlo en el campo de batalla causa terror, pero este ORI tiene un corazón de oro (¡de forma literal!). A lo largo de los años, CLAX ha tenido que realizar reparaciones improvisadas en el campo de batalla de partes internas dañadas con lo que sea que tuviera a mano, lo que le llevó a remendar su unidad de procesamiento interna soldándola con un puñado de monedas de oro fundidas. Aunque podría cambiarlo, CLAX ha construido su estructura exterior para estar preparado para la guerra, completado con una espada y una ametralladora integradas.

A CLAX le gusta comunicarse sin palabras, usando solo gestos y bips para probar la paciencia de sus compañeros orgánicos. Ellos pueden empezar a hablar cuando quieran, piensa. Esta broma juguetona termina cuando las cosas se ponen difíciles, cuando CLAX es consciente de que sus compañeros orgánicos no pueden ser reparados tan fácilmente como él. Por ello, el ORI no teme interponerse ante un daño potencial para proteger a sus compañeros de equipo.

### CLAX

Agente ORI de carrera soldado de tropa 3 (*Los Mundos del Pacto; Starfinder Adventure Path 19: Fate of the Fifth*)

NB constructo Mediano (tecnológico)

**Inic +7; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción +2**

**DEFENSA** **PG 23 PA 27 PR 4**

**CAE 16; CAC 18**

**Fort +4; Ref +4; Vol +3**

**Aptitudes defensivas** armas integradas, robótico

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m) (volar 20 pies [6 m] con armadura)

**Cuerpo a cuerpo** espada de duelo +5 (1d6 + 5 S)

**A distancia** ametralladora de escuadra +7 (11d10 + 4 P) o granada de fragmentación I +5 (explosión [15 pies (4,5 m), 1d6 F, CD 12]) o granada incendiaria I +5 (explosión [5 pies (1,5 m), 1d6 F, 1d4 quemaduras, CD 12])

**Aptitudes ofensivas** estilo de combate (bombardeador), dominio de equipamiento (cortina de balas), experto en granadas

### ESTADÍSTICAS

**Fue 15 (+2); Des 16 (+3); Con 12 (+1); Int 10 (+0); Sab 10 (+0); Car 10 (+0)**

**Habilidades** Atletismo +8, Intimidar +6, Pilotaje +8, Supervivencia +8; reduce la CD de cualquier tirada de Cultura o Diplomacia para conseguir información o recabar conocimiento sobre el tamaño de las tropas enemigas y tácticas en 5.

**Dotes** Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (armas pesadas)

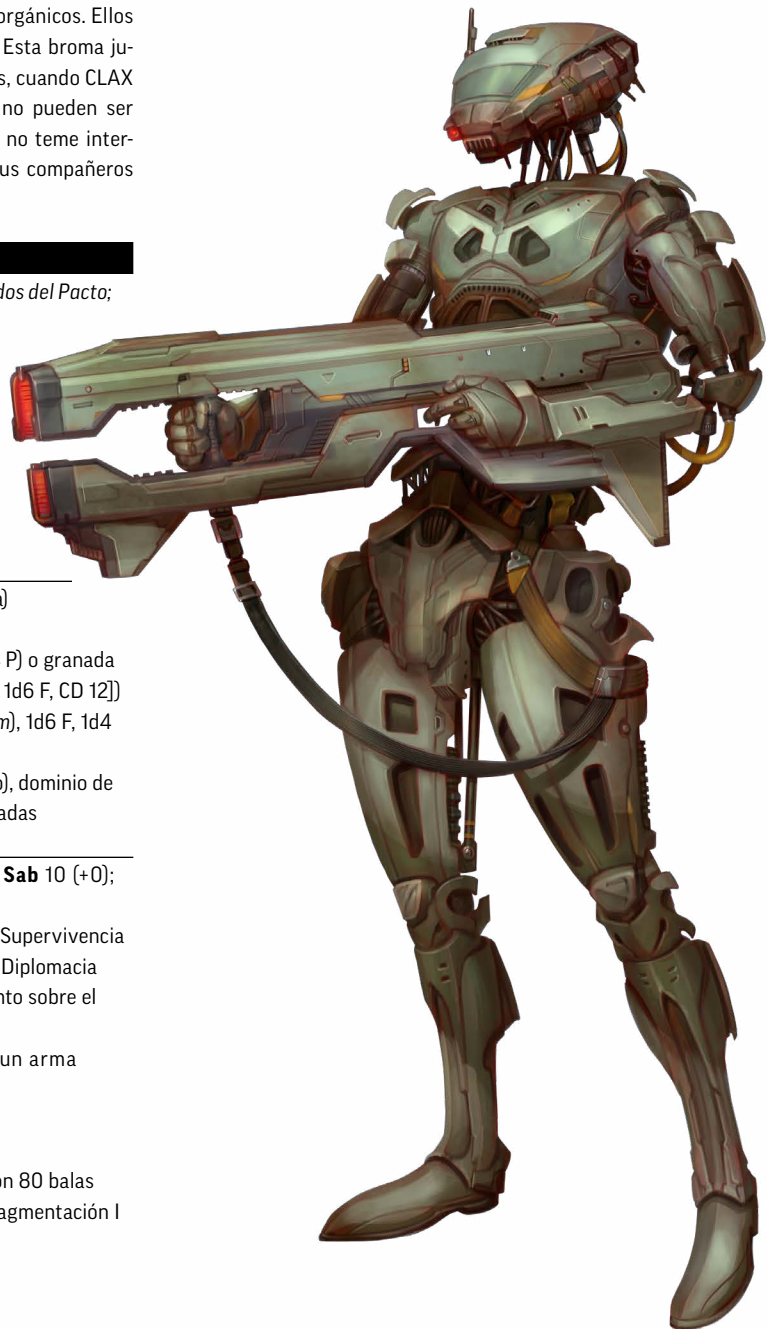
**Idiomas** común

**Otras aptitudes** sanar circuito, equipo integrado

**Equipo** placa delgada, ametralladora de escuadra con 80 balas grandes, espada táctica de duelo, granadas de fragmentación I (4), granada incendiaria I, 5 créditos.

## TRANSMISIÓN 625

Transmisión entrante. Operativo 94260, designación CLAX, tienes órdenes de partir de inmediato a las siguientes coordenadas. Una nave alienígena no identificada se ha estrellado en la superficie de este planeta hace unas horas. Identifica la nave y elimina a todos los hostiles. Estás autorizado a usar la fuerza para rendir a los enemigos que supongan una amenaza para Castrovel. Velocidad de código. Fin de la transmisión.



## FAO

Lo que más le gusta hacer a Fao en la galaxia es realizar largas caminatas en lugares salvajes, cocinar y comer comidas saludables (pero de moda) y el ámbito de la xenobiología. Fao se siente fascinada por las diferentes especies y cuidados de todas las formas de vida. Por ese motivo ella dejó su carrera como científica corporativa para ingresar en los Xenocustodios, una organización de druidas dedicada a proteger los entornos de la explotación y corrupción.

Fao defiende apasionadamente las causas de su organización, pero no es una extremista. Ella anima a otros a ver la belleza del mundo natural y que lo traten con respeto. Ella invita a sus amigos a impresionantes juegos de preguntas y respuestas sobre las plantas y animales de Castrovel. La curiosidad de Fao solo es superada por su sentido de la supervivencia.

### FAO

Espraksa salvaje mística 3 (*Archivo de alienígenas 3*)  
CB humanoide Mediano (espraksa)



## ÓRDENES DEL PORTAVOZ VERDE

Un grito verde me despertó anoche, ¡ten cuidado! Una nave alienígena cayó del cielo y golpeó la superficie de Castrovel. Incluso ahora una especie invasora planea su asalto contra las plantas y animales nativos de ese mundo. Debes darte prisa y enfrentarte a los invasores. No se detendrán y no se puede razonar con ellos. Habrá otros que te ayuden. Usa tus talentos para curarlos y protegerlos. Erradica esta amenaza antes de que pueda echar raíces.

Adiós.  
Portavoz Verde Idomo

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +9

**DEFENSA** **PG 22 PA 15 PR 5**

**CAE** 15; **CAC** 16

**Fort** +1; **Ref** +3 **Vol** +7; -2 contra efectos que afecten a la mente

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m), volar 30 pies (9 m) (Ex, regular)

**Cuerpo a cuerpo** vara de batalla +2 (1d4 + 3 B; crítico derribo) o impacto sin arma +2 (1d3 + 4 P y agarrar)

**A distancia** pistola láser acimut +4 (1d4 + 1 F; crítico quemadura 1d4)

**Aptitudes sortilegas** de místico (CL 3°)

A voluntad—*Enlace mental*

**Conjuros de místico conocidos** (CL 3°; a distancia +4)

Nivel 1 (4/día)—*acometida mental* (CD 16), *cura mística*, *quitar estado negativo menor*, *voluta aliada*

Nivel 0 (a voluntad)—*atontar* (CD15), *conjuro simbólico*, *detectar aflicción*, *detectar magia*, *estabilizar*, *proyector telecinético*

**Conexión** sanador

### STATISTICS

**Fue** 10 (+0); **Des** 14 (+2); **Con** 8 (-1); **Int** 10 (+0);

**Sab** 18 (+4); **Car** 13 (+1)

**Habilidades** Averiguar intenciones +10, Cultura +6, Ciencias de la vida +6, Medicina +7, Misticismo +11, Supervivencia +11; reduce la CD de cualquier tirada para identificar el tipo de animal, planta y alimaña en 5

**Dotes** Pies ligeros, Soltura con conjuros

**Idiomas** brethedano, castroveliano, común, élfico, espraksiano, shirreniano, silvano, veskiano

**Otras aptitudes** canalizar habilidad +1, habituado al frío, empática, canalización curativa (4d8 PG), toque curativo (15 PG), multicultural

**Equipo** piel de carbono de grafito (sensores infrarrojos), pistola láser acimut con 2 baterías (20 cargas cada una), vara de batalla, anillo de resistencia md 1, suero de potenciación (comando), gema de conjuros de *cura mística* (nivel 1, 2), botiquín básico, fero, analgésico de grado 1 (2 dosis), contraveneno de grado 1 (2 dosis), sedante de grado 1 (2 dosis)

# Operación Parque Costa Marina

## JASACUS

Jasacus procede de orígenes humildes en su mundo natal, Arniselle, un planeta helado en la Inmensidad, popular por sus ciudades construidas en profundas trincheras submarinas. Exiliado de su ciudad natal por cargos falsos, Jasacus aprendió rápidamente a valerse por sí mismo. Habitaba en las ruinas acuáticas en los márgenes de la civilización, normalmente solo, hasta que la Sociedad *Starfinder* envió una expedición a su planeta. Jasacus se escondió en una de las naves de la Sociedad para conseguir salir del planeta y se dirigió al sistema de los Mundos del Pacto con la meta de crearse una nueva vida para sí mismo.

Eventualmente terminó en el planeta selvático Castrovel, muy lejos de los mares profundos y helados de su planeta natal. Jasacus comenzó a hacer reportajes en vídeo mientras exploraba las misteriosas ruinas élficas y formianas en este nuevo planeta. Cuando descubrió las actividades de una secta demoníaca, cambió el enfoque de sus investigaciones y se lanzó a la carrera de periodismo de investigación. Está emocionado por haber sido incluido en el equipo que investiga el choque y espera capturarlo todo en vídeo!

### JASACUS

Morlamaw icónico varón emisario 3 (*Archivo de alienígenas* 3)  
N monstruo humanoide Grande (acuático)

**Inic** +0; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +5

**DEFENSA** **PG 22 PA 21 PR 6**

**CAE** 13; **CAC** 14

**Fort** +3; **Ref** +3; **Vol** +2

**Resistencias** frío 5

### OFFENSE

**Velocidad** 20 pies (6 m), nadar 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** porra táctica +2 (1d4 + 1 B) o impacto sin arma +2 (1d3 + 4 P)

**A distancia** rayo de sumisión +2 (1d6 + 1 F; crítico cegado [CD 11]) o granada pegajosa I +2 (explosión [10 pies (3 m), enmarañado 2d4 asaltos [CD 10]])

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 10 (+0); **Des** 11 (+0); **Con** 12 (+1); **Int** 14 (+2); **Sab** 8 (-1); **Car** 18 (+4)

**Habilidades** Ciencias de la vida +5, Cultura +9, Engañar +10, Diplomacia +10, Informática +8, Ingeniería +8, Juego de manos +6, Profesión (Periodista) +10, Sigilo +6; reduce la CD para recordar conocimiento sobre otros iconos o detalles sobre aspectos de la cultura de tu profesión en 5.

**Dotes** Barricada, Iniciativa mejorada

**Idiomas** castroveliano, común, élfico, morlamawiano, shirreniano, silvano, veskiano, ysokiano

**Otras aptitudes** anfibio, improvisación de emisario (a por ellos, ánimo inspirador [10 PA]), pericia (1d6), talento de pericia (pericia en habilidades adicional), pericia en habilidades (Informática, Cultura)

**Equipo** piel de carbono de grafito, rayo de sumisión con 2 baterías (20 cargas cada una), porra táctica, granada

## MENSAJE DEL PRODUCTOR

Hola, Jazzy, chico, soy tu productor. Tengo algo que no querrás perderte. Un OVNI acaba de estrellarse en el planeta y están enviando un montón de soldados para limpiarlo. ¡Vas a ser incluido en la unidad! Ve allí, graba todo lo que puedas y lo más importante, ¡mantente con vida! Me debes unas copas, ¿recuerdas?

Saludos,  
Tarrynce

pegajosa I (2), anillo de resistencia md 1, juego de herramientas de ingeniería, juego de herramientas de hackeo, neceser, analizador (videocámara)



## RILL

También conocido con el nombre en clave Dullahan, Rill es un agente especial con un singular juego de habilidades. AbadarCorp ha pagado tarifas altísimas por sus servicios expertos y otros grupos de bolsillos profundos cuando les place. Rill está especializado en infiltración y seguridad alienígena. Este gnomo travieso tiene talento para lo dramático, pero no deja rastros de su presencia cuando es necesario.

Como parte de su entrenamiento continuo para convertirse en un operativo de élite, Rill usa tecnología y magia para mejorar su cuerpo y habilidades. Rill se adhiere a la filosofía de Yaraesa, señora de la sabiduría. Los principios de erudición y de superación personal guían su vida cuando no está trabajando. Rill sabe lo que es mejor para el negocio: hacer desaparecer a los enemigos.

### RILL

Gnomo hijo feérico operativo mercenario 3

CN humanoide Pequeño (gnomo)

**Inic** +6; **Sentidos** visión en la penumbra; **Percepción** +8



## MENSAJE ENCRYPTADO

Dullahan, tu misión es hacer lo que sea necesario para proteger la seguridad de Qabarat. Una nave no identificada cayó en Castrovel a corta distancia de la ciudad. Es una nave estándar fabricada en los Mundos del Pacto, según nuestros escáneres, pero eso es todo lo que tenemos al respecto. Espero que sepas llegar al fondo de esto. Ve y únete a los soldados sobre el terreno. Estás autorizado a usar cualquier fuerza necesaria para eliminar cualquier amenaza a la seguridad, la compañía te respalda.

Firmemente,  
Agente P

### DEFENSA

PG 22 PA 21 PR 5

**CAE** 16; **CAC** 17

**Fort** +2; **Ref** +7; **Vol** +3; +2 contra miedo

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** cuchillo de supervivencia +6 (1d4 + 2 S)

**A distancia** pistola electrónica estática +6 (1d6 + 1 E; crítico arco 2)

**Aptitudes ofensivas** arma de aliento (15 pies [4,5 m] cono, 3d6 C, CD 12), ataque engañoso +1d8

**Aptitudes sortilegas** de gnomo (CL 3º)

1/día—conjuro simbólico, luces danzantes, sonido fantasmal (CD 12)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 12 (+1); **Des** 18 (+4); **Con** 12 (+1); **Int** 11 (+0); **Sab** 10 (+0); **Car** 12 (+1)

**Habilidades** Acrobacias +13, Atletismo +10, Ciencias físicas +5, Engañar +9, Informática +8, Ingeniería +8, Percepción +8, Profesión (Mercenario) +8, Pilotaje +12, Sigilo +13; reduce la CD de las tiradas de Cultura y Profesión (Mercenario) para recabar conocimiento militar en 5.

**Dotes** Duro de pelar, Puntería mortal

**Idiomas** común, gnomo

**Otras aptitudes** curioso, esperanza eterna, evasión, magia gnoma, preparación como operativo (+2), proezas de operativo (clon holográfico), especialización (fantasma)

**Equipo** armadura de corsario, pistola electrónica estática con 4 baterías (20 cargas cada una), cuchillo de supervivencia, juego de herramientas de ingeniería, juego de herramientas de hacking, herramientas de traperero, 10 créditos; **Implantes** cristal de característica md 1 (FUE), glándula de dragón joven



# Operación Parque Costa Marina

## VALMINA

Valmina es una discípula y guerrera-sacerdotisa de Sarenrae. Cree que todas las criaturas están bendecidas por la luz de la Flor del Amanecer y, por lo tanto, dignos de amor, protección y redención cuando flaquean. Pero ella nunca duda en invocar el poder de su diosa para herir a los malhechores que no se arrepienten. Valmina ha dedicado su vida a luchar por causas justas, proteger a los débiles de los abusos de poder de los fuertes y purgar la plaga del mal de la faz de la galaxia con el fuego sagrado de Sarenrae. Su arma solariana tiene la caprichosa forma de una navaja ardiente.

Antes de convertirse en una mujer sagrada, Valmina hizo carrera como la mercenaria «Val la Vencedora». Era una pistola de alquiler despiadada con enemigos en todos los sistemas. Cuando un inocente murió a consecuencia de sus acciones, Valmina se alejó de su antigua vida y se reforjó a sí misma en el crisol de la Flor del Alba. Pocas personas saben la verdad detrás de la antigua identidad de Valmina y le gusta que sea así. Cualquiera que use el apodo de Valmina es despedido con la respuesta: «Toda la gloria para la Flor del Alba».

### VALMINA

Mujer humana solariana guardia 3 (*Starfinder Character Operations Manual*)

LB humanoide Mediana (humana)

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +6

**DEFENSA** **PG 25 PA 24 PR 5**

**CAE** 15; **CAC** 18

**Fort** +3; **Ref** +1; **Vol** +3

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m); (20 pies [6 m] con armadura)

**Cuerpo a cuerpo** arma solar +6 (1d6 + 5 S y 1d2 E)

**A distancia** pistola semiautomática táctica +3 (1d6 + 1 P)

**Aptitudes ofensivas** revelaciones estelares (agujero negro [20 pies (6 m) de radio, tirón 10 pies (3 m), CD 15], llamarada [CD 15], supernova [10 pies (3 m) de radio, 4d6 F, CD 15])

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15 (+2); **Des** 10 (+0); **Con** 10 (+0); **Int** 10 (+0); **Sab** 10 (+0);

**Car** 18 (+4)

**Habilidades** Atletismo +4, Diplomacia +8, Misticismo +6, Supervivencia +6

**Dotes** Dureza, Guardaespaldas, Pericia con armadura pesada

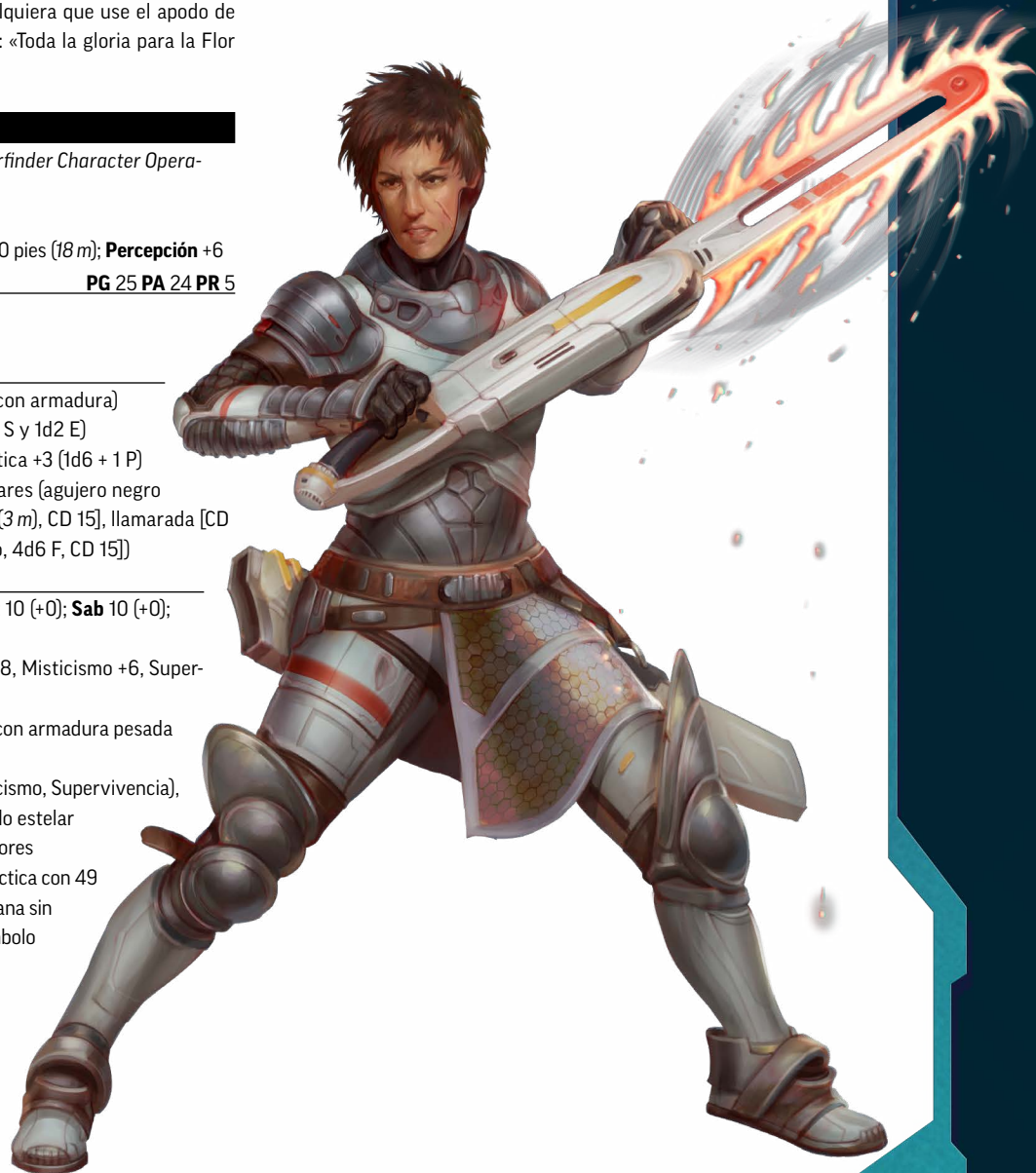
**Idiomas** común

**Otras aptitudes** influencia sideral (Misticismo, Supervivencia), manifestación solar (arma solar), modo estelar

**Equipo** uniforme desafiante táctico (sensores infrarrojos), pistola semiautomática táctica con 49 pequeñas balas, cristal de arma solariana sin electrones, suero de curación md2, símbolo sagrado de Sarenrae, 195 créditos.

## LA VISIÓN DE VALMINA

El Ojo Radiante brilla sobre la costa oscurecida de un mundo poblado. Un rayo de llamas surca el cielo, pero no es una bendición de Sarenrae. La verdad de la Flor del Alba revela que es una nave habitada por el mal que se estrella sobre edificios abandonados que una vez hicieron las delicias de niños y mayores. Ve de aquí a la bendita batalla. Toma espada y armadura y apaga la llama del alma con la sangre de los impíos para mantener encendidos los fuegos de la civilización.



## 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 Core Rulebook** © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

**Starfinder Adventure: Operation Seaside Park** © 2023, Paizo Inc.; Author: Jenny Jarzabski.

## PAIZO INC.

**Dirección creativa** • James Jacobs y Luis Loza  
**Dirección de diseño de juego** • Jason Bulmahn  
**Dirección de diseño visual** • Sonja Morris  
**Dirección de desarrollo de juego** • Adam Daigle  
**Dirección de desarrollo** • Linda Zayas-Palmer  
**Gerencia creativa (Starfinder)** • Thurston Hillman  
**Desarrollo sénior** • John Compton, Eleanor Ferron, y Jenny Jarzabski  
**Desarrollo** • Vanessa Hoskins, Dustin Knight y Landon Winkler  
**Jefatura de diseño de Starfinder** • Joe Pasini  
**Desarrollo de línea del Juego organizado** • Jessica Catalan, Josh Foster, y Shay Snow

**Jefatura de diseño** • Michael Sayre  
**Jefatura de diseño de Pathfinder** • Logan Bonner  
**Diseño sénior** • James Case  
**Dirección de redacción** • Leo Glass  
**Jefatura de redacción** • Avi Kool  
**Redacción sénior** • Patrick Hurley, Ianara Natividad y Simone D. Sallé  
**Edición** • Solomon St. John  
**Dirección artística** • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick  
**Diseño gráfico sénior** • Emily Crowell  
**Diseño gráfico** • Adriana Gasperi  
**Diseño de producción** • Danika Wirch  
**Dirección de estrategia de marca** • Mark Moreland

**C.E.O. de Paizo** • Lisa Stevens  
**Presidencia** • Jim Butler  
**Jefatura de creatividad** • Erik Mona  
**Vicepresidencia de gente y cultura** • Maggie Gallagher  
**Vicepresidencia de ventas y operaciones** • Mike Webb  
**Vicepresidencia de tecnología** • Rei Ko  
**Controller** • Mary Webb  
**Dirección comercial** • Cosmo Eisele  
**Ayudante de ventas y E-Commerce** • Mika Hawkins  
**Dirección de licencias** • John Feil  
**Dirección de marketing y medios** • Aaron Shanks  
**Coordinación de marketing y licencias** • Raychael Allor  
**Dirección de comunidad** • Tonya Woldridge  
**Coordinación del juego organizado** • Alex Speidel  
**Dirección de gestión de proyectos** • Glenn Elliott  
**Dirección de proyectos** • Lee Aula  
**Contabilidad sénior** • William Jorenby  
**Especialista de operaciones financieras** • B. Scott Keim

**Dirección de ingeniería de la interfaz de usuario** • Andrew White  
**Desarrollo de software sénior** • Gary Teter  
**Arquitectura de software** • Brian Bauman  
**Desarrollo de software** • Robert Brandenburg  
**Ingeniería de pruebas de software** • Erik Keith  
**Administración de sistemas II** • Whitney Chatterjee y Josh Thornton  
**Dirección de contenido Web** • Maryssa Mari  
**Coordinación de la tienda Web** • Katina Davis

**Jefatura de atención al cliente** • Austin Phillips  
**Equipo de atención al cliente** • Jonathan Morgantini, James Oakes, Khangi Wampler y Jackson Wood

**Jefatura de almacén** • Jeff Strand  
**Coordinación de logística** • Kevin Underwood  
**Jefatura de distribución del almacén** • Heather Payne  
**Equipo del almacén** • Alexander Crain, Summer Foerch, James Mafi, Zac Moran, Evan Panek y Jesus Reynoso Ortiz

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder.

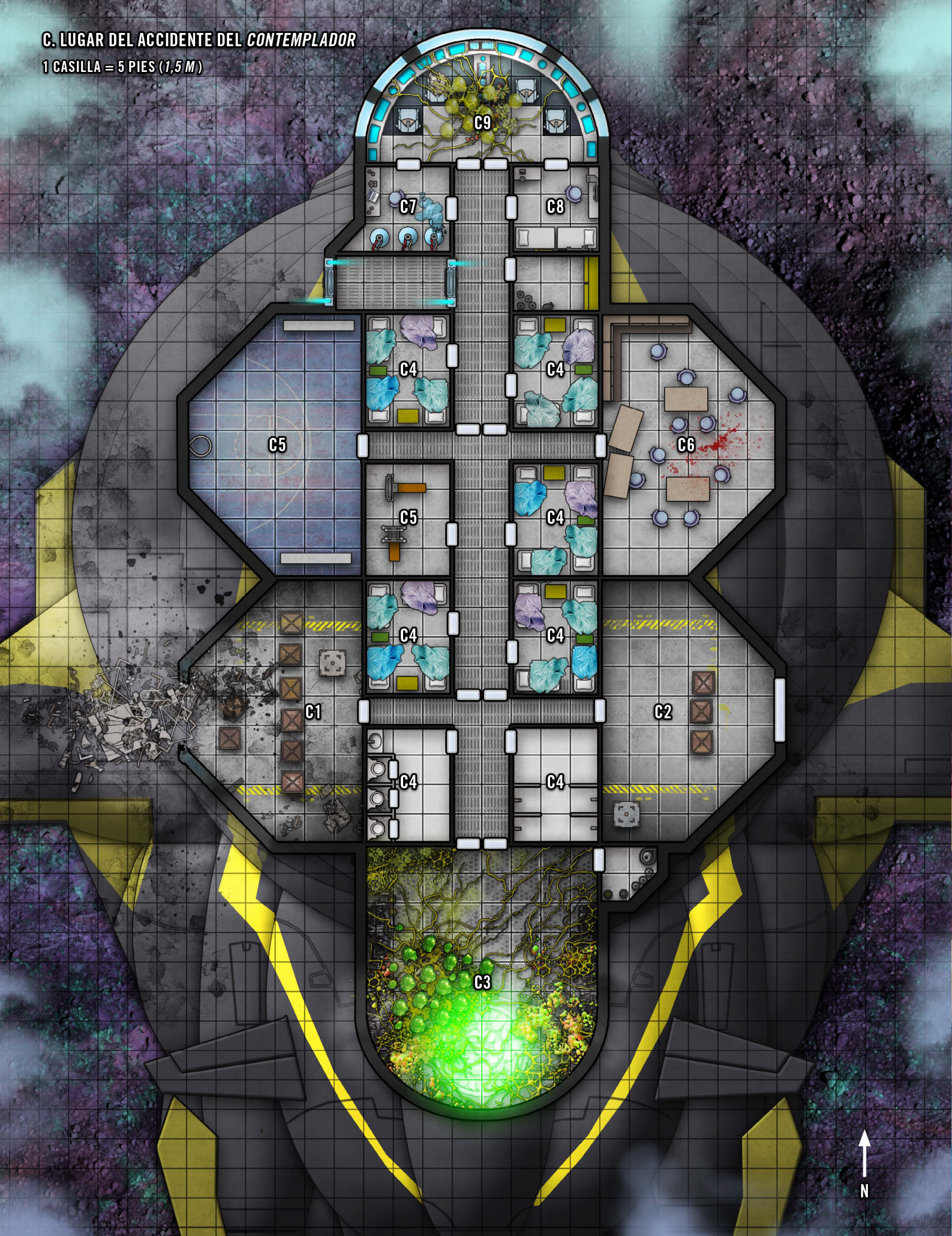
**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivr, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathu"), and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Game Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

*Starfinder Adventure: Operation Seaside Park* © 2023, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

# C. LUGAR DEL ACCIDENTE DEL CONTEMPLADOR

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



C9

C7

C8

C4

C4

C5

C6

C5

C4

C4

C4

C1

C2

C4

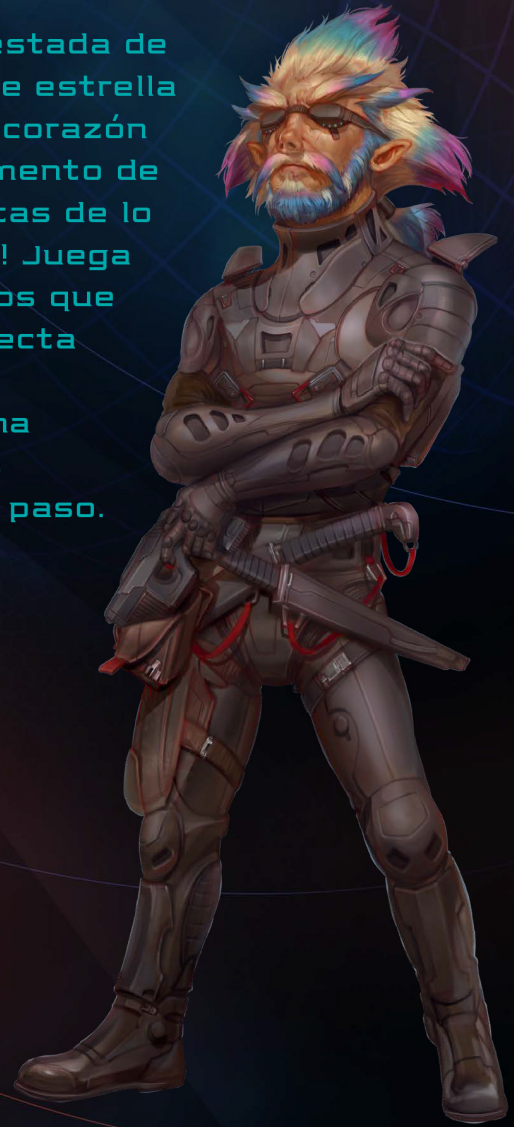
C4

C3



# ¡SALVA LO QUE PUEDas!

¡Cuando una nave abandonada infestada de alienígenas peligrosos y hostiles se estrella en un parque de atracciones en el corazón de los Mundos del Pacto, es el momento de que los héroes protejan sus planetas de lo peor que el Enjambre puede enviar! Juega como uno de los cinco héroes únicos que combaten contra una amenaza directa para la galaxia en un lugar hostil. Combatiréis contra el Enjambre, una especie de adaptables insectoides alienígenas que devoran todo a su paso. ¡Feliz cacería de bichos, héroes!



DEVIR



PAIZO.COM/STARFINDER

