

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®

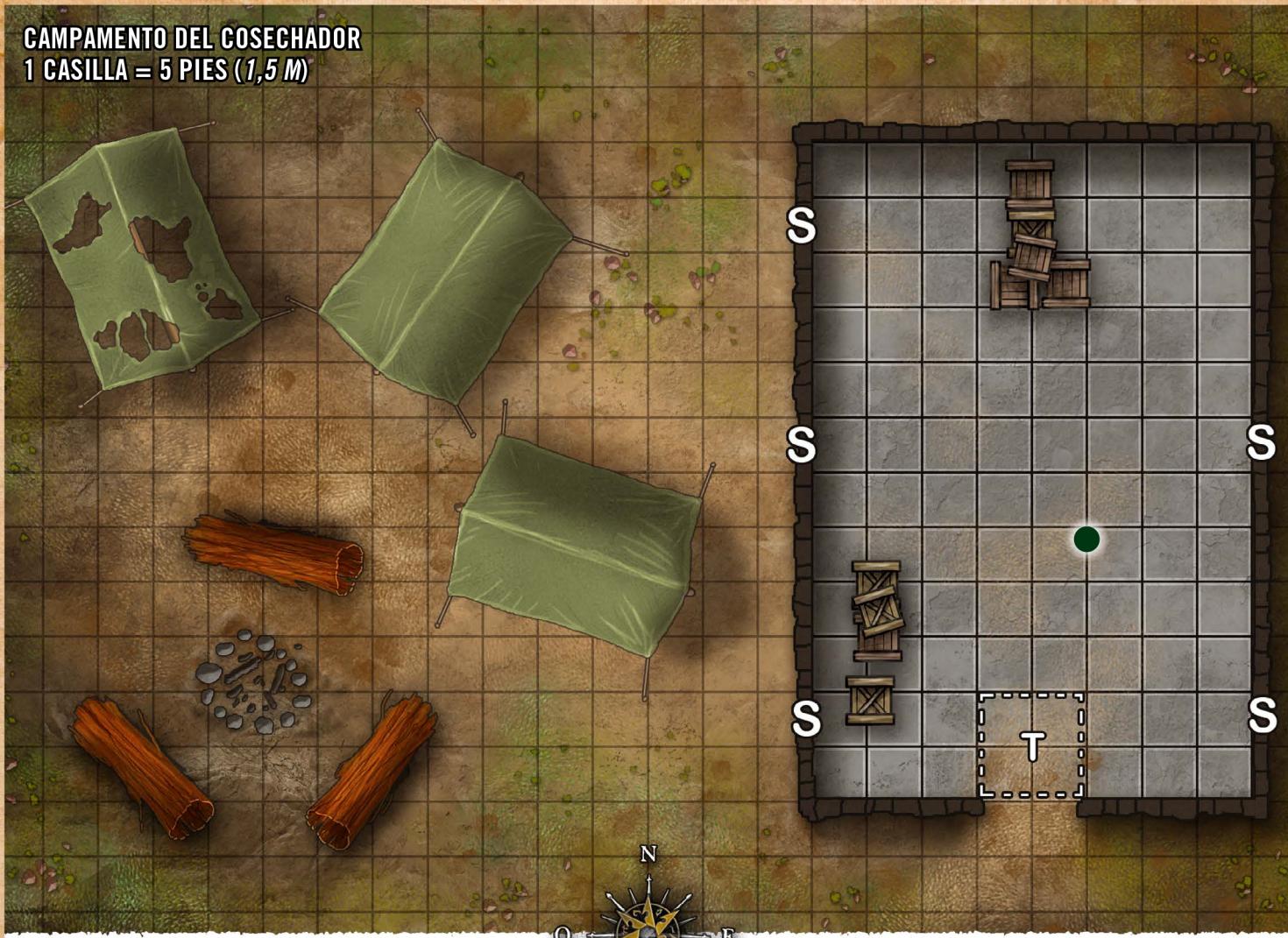


LAS FLORES TENIAN UN PRECIO

UNA AVENTURA PATHFINDER PARA PJS DE 4º NIVEL **POR LINDA ZAYAS-PALMER**

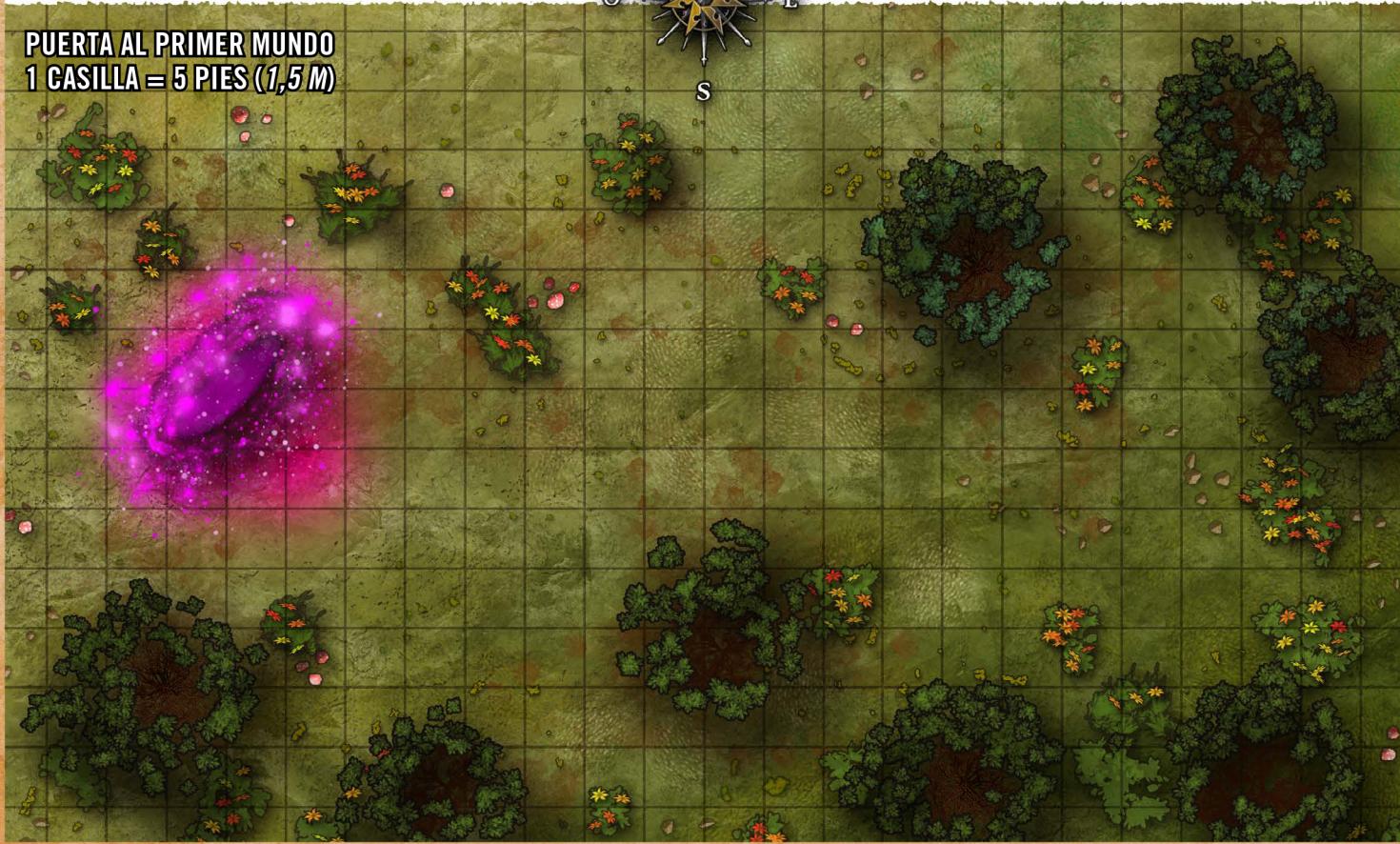
CAMPAMENTO DEL COSECHADOR

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



PUERTA AL PRIMER MUNDO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



PATHFINDER®

AUTORA
Linda Zayas-Palmer
DIRECCIÓN DE DESARROLLO
James Jacobs
REDACCIÓN
Patrick Hurley
ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Raymond Sebastien
ILUSTRACIONES INTERIORES
Luis Salas Lastra
DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DE DISEÑO GRÁFICO
Sonja Morris
DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs
DIRECCIÓN DE DESARROLLO DEL JUEGO
Adam Daigle
EDICIÓN
Erik Mona
CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA
EDITORA
Vanessa Carballo
TRADUCCIÓN
Rosa María Arbós
COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño Rodea
REVISIÓN
Rosa María Arbós
MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo



LAS FLORES TEMIAN UN PRECIO

ÍNDICE DE MATERIAS

Aventura	2
Personajes pregenerados	8



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

DEVIR

devir.com



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

paizo.com

Las flores tenían un precio es una aventura Pathfinder diseñada para cuatro personajes de 4.^o nivel y utiliza las reglas de las *Reglas básicas*, el *Bestiario*, la *Guía del jugador avanzada*, la *Guía de personajes de los Presagios Perdidos* y la *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*. Esta aventura está diseñada para jugar en el entorno de campaña Pathfinder, pero puede adaptarse fácilmente para su uso con cualquier mundo. Todas las reglas a las que se hace referencia en esta aventura están disponibles en el Documento de Referencia Pathfinder online gratuito (en inglés) en paizo.com/prd.



Trasfondo de la aventura

El exuberante bosque Verduran está repleto de flora y fauna de todo tipo. Aunque algunos en las naciones cercanas quieren beneficiarse de sus vastos recursos, éste cuenta con numerosos guardianes que lo protegen de la explotación. Entre ellos se encuentran los druidas de la Logia de la Floresta Salvaje, hadas, centauros y leshys. Hacia el sur, la Logia de la Floresta Salvaje hace cumplir un antiguo tratado con Taldor que regula la cantidad de madera y otros recursos que los taldanos pueden recolectar. Recientemente, fuerzas sin escrúpulos de Taldor intentaron un robo especialmente atroz, pero un grupo de cuatro heroicos leshys puso fin a sus planes.

Sin embargo, el trabajo de un héroe nunca termina, y estos cuatro leshys están a punto de ser llamados a la acción una vez más. El bosque Verduran está impregnado de magia primigenia, y en algunos lugares, la frontera entre el bosque y el Primer Mundo, el hogar primigenio de las hadas, es particularmente delgada. En las condiciones adecuadas, puede incluso rasgarse, creando portales que permiten viajar entre mundos.

Recientemente, una nefasta banda de hadas del Primer Mundo conocida como los Thricetakers desestabilizó la frontera planaria cerca del límite del bosque y abrió un portal de ese tipo. La brecha unidireccional permite que la vida y la magia fluyan desde el Primer Mundo hacia el bosque Verduran, pero no permite que regresen. Lo que comenzó como una infusión de magia primigenia se ha vuelto más peligroso, a medida que más hadas descubren el portal y entran en el bosque. Los primeros en atravesarlo fueron una banda de destructivos gremlins jinkin. Un miembro de los Thricetakers, el gorro rojo Carl el Zapatero, llegó poco después y se apoderó de los gremlins para sus travesuras. Ya sería bastante problemático si las especies invasoras y las hadas violentas fueran lo único a lo que tuviera que enfrentarse el bosque, pero la explosión de nueva flora ha intrigado a los herboristas taldanos, que han enviado recolectores para recoger parte de su nueva riqueza. Las recién llegadas hadas han elegido a estos desprevenidos recolectores para todo tipo de bromas crueles y sabotajes, y es sólo cuestión de tiempo que las bromas se vuelvan mortales.

LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

Cómo empezar

Lee o parafrasea lo siguiente para comenzar la aventura.

Para vosotros cuatro, los últimos meses han sido un bienvenido respiro de vuestras obligaciones como guardianes en el bosque Verduran. Cada uno de vosotros es un leshy, un espíritu de la naturaleza que camina en un cuerpo tejido de plantas y magia. Pero no sois leshys corrientes: mientras que los espíritus leshy más débiles necesitan ayuda para mantener sus pequeños cuerpos, y los más fuertes suelen contentarse con custodiar una parcela concreta de tierra, vosotros os habéis hecho un nombre en todo el bosque Verduran y más allá. Los cuatro habéis trabajado juntos contra el peligro en el pasado, y hoy os habéis reunido para intercambiar historias de lo ocurrido desde la última vez que vuestros caminos se cruzaron. Sin embargo, antes de que podáis comenzar vuestra esperada reunión, un gran murciélagos desciende en picado desde las copas de los árboles, portando un paquete de tela de colores. En un abrir y cerrar de ojos, deja caer el paquete al suelo antes de salir volando tan rápido como llegó.

Al comenzar, cada jugador debe elegir uno de los cuatro PJs leshys que se presentan en las páginas 8 a 15 de esta aventura (o bien crear sus propios PJs leshys de 4.º nivel). Las reglas completas para los PJ leshys aparecen en las páginas 56-59 de la Guía de Personajes de los Presagios Perdidos. Si juegas esta aventura con PJs leshys personalizados, ajusta la información dada en las secciones de lectura en voz alta y las entradas de Recordar conocimiento para incluir características que sean relevantes para las habilidades y equipo de esos PJs.

Da a los jugadores la oportunidad de familiarizarse con sus PJs y presentar sus héroes al grupo. Se supone que los PJs se conocen de una aventura pasada, pero aún no saben qué han hecho sus compañeros héroes desde su último encuentro.

Cuando un PJ investiga el paquete, descubre que contiene una carta envuelta alrededor de una piedra. El texto está escrito en un silvano rápido y anguloso, la lengua de los leshys y las hadas.

Apreciados y bien educados héroes de la Floresta Salvaje,
ha llegado a mis oídos la noticia de que habéis regresado a este rincón del bosque Verduran. Y no demasiado pronto. Hay algo extraño en marcha, y es probable que las cosas se pongan peligrosas por aquí pronto si alguien no le pone fin. Pero sería muy descortés de mi parte cargaros con una petición sin ofreceros hospitalidad primero. Cuando podáis, venid a verme a mi casa.

Saludos cordiales,
Stella

Dos de los PJs han oído hablar de Stella antes (Palomita y Parlaodre). Saben que Stella es una nykteria, una pequeña duendecilla con forma de murciélagos conocida por ser amable y acogedora. Palomita sabe que Stella tiene una amplia red de amigos y que suele estar bien informada sobre la actualidad. Parlaodre sabe que la casa de Stella nunca está vacía; es un pilar respetado de la comunidad local de duendes,

conocida por cuidar de sus miembros más jóvenes. Además de haber adoptado a numerosos niños a lo largo de los años, proporciona un hogar seguro a cualquier niño cuyos padres están de viaje en aventuras peligrosas o no pueden ocuparse de ellos como es debido.

La casa de Stella está cerca, y los PJs no deberían tener dificultades para llegar a ella tras una hora de caminata por el bosque. Cuando los PJs lleguen a la casa de Stella, lee o parafrasea lo siguiente.

Una nykteria de pelaje gris abre la puerta, saludándolos con una sonrisa. ¡Qué bien, ya estáis aquí! Por favor, pasad, pasad y sentaos, sentaos y disfrutad de unos aperitivos. Aunque mide poco más de un metro, la mesa a la que se dirige tiene algunos asientos para gente más alta. La mesa es ecléctica, con frascos de luz solar embotellada, bebidas de varios colores y un cuenco de vegetación podrida. Un coro de voces chirriantes desciende desde lo alto de las vigas, donde un grupo de jóvenes nykteras se agrupa, colgado boca abajo justo encima de una red de seguridad. Sus voces se mezclan, y el tono a menudo es demasiado alto para que un oído leshy pueda oírlas.

'Aunque me encantaría charlar amigablemente con vosotros, me temo que se avecinan problemas. Mis oídos me dicen que han aparecido unas plantas bastante inusuales en los bosques del este, y que se han extendido a una velocidad anormal. Para empeorar las cosas, los humanos han descubierto estas nuevas plantas y han establecido un campamento para cosecharlas. Eso ha puesto a las hadas muy nerviosas. Así que os lo pido a vosotros, héroes del bosque: por favor, averiguad qué está pasando. Los druidas de la Logia del Bosque arreglaron las cosas entre hadas y humanos con un gran tratado en el que nadie se molestaba, pero estas nuevas plantas podrían cambiar las cosas. ¿De dónde creéis que pueden haber salido?'.

Si los PJs tienen preguntas, Stella hace todo lo posible por responderlas. Está familiarizada con la información general sobre el bosque Verduran presentada en el trasfondo, y tiene numerosas conexiones entre los duendes de esta región. No sabe cuál es la causa de los recientes problemas. Tiene una corazonada, pero prefiere escuchar primero lo que los PJs piensan. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 18 para Recordar conocimiento ha oído que las plantas que crecen a gran velocidad pueden ser un efecto secundario de una brecha en el Primer Mundo, el plano del que proceden muchas hadas. Regionalmente, tales brechas ocurren a veces en las partes más profundas del bosque Verduran, pero son inauditas tan cerca del borde del bosque. Si uno de los PJs señala esto, la nykteria dice: 'Yo también me lo preguntaba, pero no quería sacar conclusiones precipitadas. Una brecha hasta aquí, ¿os imagináis?'.

Si los PJs le preguntan a Stella sobre las hadas que están alteradas, ella piensa por un momento y luego dice: 'Sabéis, oí que eran gremlins, pero no suelen ser muy comunes por aquí'.

Mientras los PJs terminan su conversación con Stella, les da indicaciones para llegar al campamento donde están los



humanos y les pide que comprueben cómo están las cosas. Si ninguno de los PJs menciona la posible conexión con el Primer Mundo durante su conversación con ella, menciona su teoría antes de que se vayan.

EL CAMPAMENTO DE LOS COSECHADORES

BAJO 4

Seguir las indicaciones de Stella lleva alrededor de medio día. A medida que los PJs se acercan al campamento, ven más y más plantas inusuales, que tienden a ser más grandes y más coloridas que la flora nativa. También ven animales de aspecto alienígena, incluyendo una criatura a rayas azules y verdes que se parece vagamente a un ciervo de seis patas. Cuando los PJs llegan al campamento, está extrañamente tranquilo, sin señales de humanos por ninguna parte.

En el centro de un tranquilo claro del bosque hay un campamento que parece a la vez nuevo y en ruinas. Alrededor de una hoguera apagada, junto a una pequeña pero robusta cabaña de madera, se ha levantado un grupo de tiendas de campaña. Algunas de las tiendas están agujereadas y faltan trozos de las paredes de la cabaña. La zona está tranquila, salvo por una suave brisa que susurra entre los árboles.

Hasta hace poco, este campamento estaba ocupado por humanos que recolectaban plantas del bosque cercano. Su expedición se enfrentó a numerosos problemas por parte de una banda de seis gremlins jinkin recién llegados del Primer Mundo. Aunque sus males comenzaron con una serie de percances que al principio se confundieron con accidentes desafortunados, los gremlins acabaron cansándose de la persistencia de los humanos y atacaron, aterrorizando a los herboristas, que huyeron al bosque.

Los agujeros de la cabaña de madera pueden parecer fortuitos, pero permiten a las criaturas diminutas entrar y salir del edificio sin utilizar la puerta principal (estas aberturas están marcadas como puertas secretas en el mapa del interior de la portada). Determinar qué aberturas son adecuadas para este propósito antes de observar a un gremlin usándolas requiere que un PJ que Busca tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20. Los pasadizos se retuerzen y giran, bloqueando la línea de visión entre el interior y el exterior del edificio. La puerta principal está asegurada con una cerradura simple, que requiere tres pruebas de Latrocincio CD 20 con éxito para Forzar una cerradura.

El techo de la cabaña mide 15 pies (4,5 m) de altura. Contiene cajas de plantas recolectadas, así como estantes ligeros de madera y cuerda donde se pueden colgar las plantas para que se sequen.

Criaturas: los jinkins han hecho de este campamento su nuevo hogar. Cuatro de ellos acechan en el interior de la cabaña de madera, incluida la líder del grupo desde hace mucho tiempo, Vilm. Cuando Carl el Zapatero se cruzó por primera vez con los gremlins jinkin, exigió inmediatamente que le siguieran. Impresionada por el calibre de los zapatos y el sombrero del gorro rojo, Vilm aceptó rápidamente, y ninguno de los otros gremlins se atrevió a oponerse a su decisión. Vilm presumió ante Carl de las trampas más asquerosas de su grupo, y el gorro rojo quedó tan impresionado por su inventiva que regaló a su nueva seguidora un par de *botas élficas* rojas. Este par es una de las creaciones de Carl; mientras que tales botas normalmente sólo pueden ser hechas por manos élficas, Carl descubrió una manera de usar sangre élfica en su lugar.

Cuando los PJs se acercan al edificio, los gremlins atan. Al principio, prefieren escabullirse fuera del edificio, haciendo un único ataque cuerpo a cuerpo y volviendo al interior, donde están totalmente a cubierto de los ataques de los PJs. Sin embargo, estos pueden usar varias estrategias para frustrar la táctica, como hacer tropezar a los gremlins



LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

o alejarse lo suficiente como para que los gremlins no puedan seguir acosándolos. Una vez que los PJs desbaratan su estrategia inicial, los gremlins restantes se retiran al interior del edificio, se mueven detrás de cajas para que no puedan ser vistos desde la entrada, y luego esperan a que activen la trampa de la entrada (ver Peligro más abajo). Finalmente, intentan acosar a los PJs que consiguen pasar la trampa flanqueándolos y atacando con su garra de pinza, usando Desgarrar carne si comienzan su turno adyacentes a un PJ. Un gremlin reducido a 5 Puntos de Golpe o menos intenta huir, o se rinde si la huida parece inviable.

Las pinzas usadas por los jinkins son artíluguos improvisados hechos a mano de madera, chatarra y huesos. Cuando se lleva puesta, la pinza da a una de las manos del jinkin la apariencia de una pinza de cangrejo. Un jinkin con pinza puede Golpear, Agarrar y Desgarrar carne con ella, pero el artílugo es demasiado pequeño e incómodo como para ser de mucha utilidad para cualquier otra cosa. De hecho, un PJ que haga una prueba de Artesanía o Percepción CD 20 para Recordar conocimiento sobre una garra de pinza observa que el artílugo parece algo frágil y podría romperse fácilmente (y una vez que Anillante observe a un jinkin armado con una, deberías incitar a su jugador a intentar dicha prueba con un comentario como ‘Hay algo en esas extrañas garras que usan los gremlins que desperta tu interés’).

Una garra de pinza tiene Dureza 5 y 20 Puntos de Golpe (BT 10). Anillante puede usar Sabotaje para romper la pinza de un gremlin. Si se rompe la pinza, el gremlin grita de rabia, la tira al suelo y pasa a atacar con los puños. Sus puños no tienen alcance, por lo que debe entrar en la caja de un PJ para atacarle. La primera vez que Anillante demuestra su habilidad destructiva rompiendo algo, todos los demás gremlins del combate quedan tan impresionados que pierden temporalmente de vista la batalla que tienen entre manos. Estos gremlins quedan lentificados 1, ya que gastan su primera acción en su siguiente turno alabando a Anillante antes de volver a la batalla que tienen entre manos. Aunque los otros PJs no son tan efectivos rompiendo objetos como Anillante, es posible que ellos también deseen romperlos. Cada PJ que consiga romper un objeto suficientemente duradero gana la misma aclamación la primera vez que demuestre su habilidad; en general, a los gremlins no les importa la destrucción de objetos con Dureza inferior a 3.

JINKIN CON GARRA DE PINZA (3)

RARO CN MENUDO GREMLIN HADA

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +5 (+7 trampas), Engaño +5, Latrocínio +7, Naturaleza +5, Sigilo +7

Fue -2, Des +4, Con +0, Int +2, Wis +2, Cha +2

Objetos garra de pinza

CA 17; Fort +6, Ref +10, Vol +7

PG 19; Debilidades hierro frío 2

CRÍATURA 1

¿QUÉ SON LOS JINKINS?

Si un PJ intenta una prueba de Naturaleza CD 15 para Recordar conocimiento sobre los jinkins, recibe los siguientes resultados.

Éxito crítico Como el éxito, y además el PJ sabe que los jinkins a menudo viven en grupos de 6, porque hacen falta 6 de ellos para maldecir objetos. Sus objetivos favoritos para maldecir son los objetos mágicos. Las maldiciones comunes incluyen conceder a los objetos la posibilidad de fallar completamente o añadir requisitos específicos que impidan a los ladrones usarlos con eficacia. A veces pueden distraerse o incluso impresionarse al ver a alguien rompiendo un objeto de forma espectacular.

Éxito Los gremlins jinkin son hadas vengativas a los que les encanta sabotear, tender trampas e infligir dolor. Su estilo de lucha se basa en movimientos rápidos y golpes precisos para compensar su falta de fuerza física. En grandes grupos, pueden aplicar maldiciones a los objetos. Los gremlins más poderosos, las hadas violentas como los gorros rojos y las poderosas hadas malignas como las rusalkas pueden exigir su lealtad.

Fallo crítico Estas criaturas se conocen como goblins de las rocas. Pueden excavar bajo tierra, y a menudo lo hacen para tender emboscadas. Siempre viven en zonas sombrías, porque si se exponen a la luz solar directa, sus cuerpos empiezan a petrificarse. Esta curiosa debilidad ha llevado a algunos a especular con la posibilidad de que estén lejanamente emparentados con los troles de las cavernas.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra de pinza +9 (sutil); **Daño** 1d8-2 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +9 (ágil, sutil, mágico, no letal, desarmado, alcance 0); **Daño** 1d4-2 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 17; **Trucos (1.)** prestidigitación

Desgarrar carne ♦ **Prerrequisito** El jinkin agarra a una criatura con su pinza; **Efecto** El jinkin arranca con fuerza la pinza de la criatura, desgarrando la carne y riendo sádicamente. La criatura sufre 1d8 puntos de daño perforante y deja de estar agarrada.

Ataque furtivo El jinkin infinge 1d6 puntos de daño de precisión adicional a criaturas desprevenidas.

Manitas (maldición, primigenio, transmutación) Un grupo de seis jinkins pueden trabajar juntos durante una hora para imbuir un objeto con una maldición a una distancia de 60 pies (18 m). Aunque este proceso es largo, también es discreto y puede realizarse mientras se está Oculto. Los jinkins prefieren utilizar esta habilidad con objetos mágicos. La maldición hace que el objeto sea poco fiable (prueba simple CD 5 o desperdiciar cualquier acción para Interactuar con el objeto o Activarlo), añade un requisito extraño para usar el objeto, o imparte alguna otra maldición de un calibre similar.

¿QUÉ ES UN GORRO ROJO?

Si un PJ hace una prueba de Naturaleza CD 20 para Recor-dar conocimiento sobre los gorros rojos, recibe la siguien-te información.

Éxito crítico Como el éxito, y además el PJ sabe que, si un gorro rojo deja inconsciente a alguien con su guadaña, puede continuar el golpe para seguir otro objetivo. Además de atacar con sus guadañas, les gusta derri-bar a sus enemigos y pisotearles la cara con sus botas metálicas.

Éxito Su nombre proviene de sus gorros, que empapan en la sangre de los enemigos caídos para obtener fuerza. Mientras llevan el gorro puesto, su cuerpo se regenera de las heridas a una velocidad alarmante. Sin embargo, es difícil quitárselos, y a menudo es necesario dejarlos inconscientes. Los gorros rojos luchan con guadañas y botas de hierro.

Fallo crítico A los gorros rojos sólo les interesa atacar a criaturas que tengan sangre roja. Los que no la tienen, como los leshys, tienen poco que temer de un gorro rojo a menos que lo amenacen primero. La mejor forma de negociar con uno de ellos es acercarse a él y gritarle con Intimidación para mostrar la propia fuerza.

caída (10 daño contundente) así como 2d6 de daño perforante al caer sobre las cuchillas. Esa criatura puede usar la reacción Agarrarse a un saliente para evitar caer.

Rearme Las criaturas aún pueden caer en la trampa, pero la tram-pilla debe rearmanse manualmente para que la trampa vuelva a ocultarse.

Recompensas: si los PJs le quitan las *botas élficas* a Vilm, se dan cuenta de que lleva un par de calcetines rojos de lana tejida. Vilm ha llevado este mismo par de calcetines durante meses, y huelen que apestan, asaltando las fosas nasales de los PJs en el momento en que se los quitan. El olor es desagradable para todos, excepto para Anillante. Los calcetines están arrugados y son demasiado grandes para sus pies. Aunque al principio los PJs no tengan ningún interés en estos malolientes calcetines, los más astutos pueden acabar dándose cuenta de su valor.

Las *botas élficas* tienen una maldición especial hecha por los jinkins para castigar a cualquiera que se atreva a robárselas a Vilm. Si alguien lleva estas botas sin un par de calcetines rojos de lana debajo, a cada paso experimenta la sensación de caminar con una piedra en el zapato. Sin embargo, por mucho que busquen la piedra, nunca la encontrarán. Cuando un usuario sin calcetines rojos activa las botas, éstas se contraen dolorosamente alrededor de sus pies, infligiendo 2d10 puntos de daño contundente (salvación básica de Fortaleza CD 18). Los calcetines de Vilm son lo suficientemente grandes como para ajustarse a los pies de cualquiera de los PJs si se atreven a ponérselos, y cuando los llevan puestos suprimen completamente la maldición.

VILM

ÚNICO CM MENUDO HADA GREMLIN

Variante de jinkin con garra de pinza (página 5)

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +5 (+7 trampas), Engaño +5, Latrocínio +7, Naturaleza +5, Sigilo +7

Objetos arco corto (20 flechas), *botas élficas* (malditas, ver más abajo), garra de pinza

A distancia ♦ arco corto + 9 [incremento de alcance 60 pies (18m), mortal d10]; **Daño** 1d6 perforante

Peligros: justo tras la puerta principal, los jinkins han prepa-rado una trampa con pinchos.

CRÍATURA 1

Cómo encontrar el portal

Tras derrotar a los gremlins, el siguiente paso es confirmar que un portal al Primer Mundo es la causa de los extraños sucesos en el bosque. Los PJs pueden usar varios métodos para lograr este objetivo. Las estrategias probables y las pruebas apropiadas incluyen convencer a un gremil para que explique lo que ha estado pasando (Intimidación CD 22), seguir las huellas de los gremlins (Supervivencia CD 20 para Rastrear), o seguir las líneas Ley hasta una concentración cercana de energía mágica (Naturaleza CD 20). También pueden usar sus aptitudes espe-cíficas para resolver este desafío. Por ejemplo, Parlaodre puede usar Supervisor de la fauna para determinar la fuente de los animales y plantas inusuales con una prueba de Naturaleza CD 18, o Colmillo de León podría disfrazarse como una criatura feérica que naturalmente impondría respeto a los gremlin y convencerlos de hablar con una prueba de Engaño CD 18.

Sea cual sea la estrategia que utilicen, finalmente encontrarán el camino a la brecha del Primer Mundo, a unos 15 minutos a pie del campamento. Si fracasan en todas sus pruebas y se quedan sin ideas, acabarán vagando un rato antes de tropezar con las inmediaciones de la brecha. Ver página 7 para los efectos de este retraso.

POZO CON PINCHOS

OCULTO

TRAMPA MECÁNICA

Stealth CD 21 (entrenado) o CD 0 si la trampilla está inutilizada o rota

Descripción Una trampilla de madera cubre un pozo cuadrado de 10 pies (3 m) de lado y 20 pies (6 m) de profundidad. Hay cuchillas dispuestas en el fondo de la trampa, empalando a cualquiera que caiga sobre ellas.

Desactivar Latrocínio CD 18 (entrenado) para quitar la trampilla

CA 15; Fort +5, Ref +5

Dureza de la trampilla 7, PG de la trampilla 30 (BD 15); Inmunidades golpes críticos, inmunidades a objetos, daño de precisión

Trampilla ♦ **Desencadenante** Una criatura camina hacia la trampilla;

Efecto La criatura que desencadena cae dentro y recibe daño por

MODERADO 4

Las ramas se enroscan alrededor de un portal violeta resplandeciente

LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

que baña su entorno con una luz surrealista. Plantas y hongos de un arco iris de colores brotan del suelo, compitiendo por el espacio entre los árboles en un frenesí caótico.

La brecha hacia el Primer Mundo exuda y potencia la magia primigenia. Todas las criaturas de esta zona sufren un penalizador -1 por estatus a sus tiradas de salvación contra la magia primigenia. Las criaturas con un vínculo fundamental con la magia primigenia (incluyendo hadas y leshys) en un radio de 15 pies (4,5 m) del portal obtienen un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. Las casillas con follaje cuentan como terreno difícil.

Criaturas: Carl el Zapatero acecha cerca del portal del Primer Mundo. Le acompañan los dos miembros restantes de la banda de jinkins. Los gremlins ayudan con entusiasmo al gorro rojo a flanquear a los enemigos. Mientras Carl está consciente, luchan a muerte. Si es derrotado, los gremlins conscientes entran en pánico. Intentan volver corriendo a través del portal del Primer Mundo, pero se dan de bruces contra un muro invisible. Con su retirada cortada, los gremlins se rinden. Carl lucha hasta la muerte; es demasiado orgulloso para rendirse ante los PJs, y no se da cuenta de que, a diferencia del Primer Mundo, en este plano la muerte para una hada como él es permanente.

JINKIN CON GARRAS DE PINZA (2)

Página 5

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

CARL EL ZAPATERO

Variante de gorro rojo (Bestiario 278)

Iniciativa Percepción +12

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +15, Artesanía +13

(+15 zapatos), Engaño +11, Intimidación +13, Naturaleza +10, Sigilo +13

CRÍATURA 5

Conclusión

Con Carl el Zapatero derrotado, los PJs pueden tomarse su tiempo para decidir qué quieren hacer con el portal. En términos generales, las tres opciones principales que tienen son cerrar el portal, alterar su función, o dejarlo tal y como está. La alteración más probable sería invertir la dirección del portal para que sólo permita viajar al Primer Mundo, pero si a los PJs se les ocurren otros cambios que les gustaría implementar (como limitar quién puede usar el portal o convertirlo en un portal bidireccional), también pueden intentarlo. En general, cerrar el portal requiere que tengan éxito en una prueba de Naturaleza CD 18. Cada PJ puede intentar esta prueba una vez; fracasar significa que el PJ en cuestión no entiende suficientemente la naturaleza del portal. En un fracaso crítico, los PJs son arrastrados al portal por un breve momento, terminando en el Primer Mundo antes de ser ‘escupidos’ de vuelta al bosque, después de lo cual quedan estupefactos 1.

En lugar de tratar con el portal por sí mismos, los PJs podrían llamar a sus aliados, por ejemplo, Palomita podría pedir

ayuda a sus amigos duendes, o Colmillo de León podría conseguir ayuda de Taldor. Si los Jugadores adoptan tales tácticas, sus aliados alcanzarán el portal a tiempo para cerrarlo o alterarlo antes de que ocurra algo demasiado problemático.

En cualquier caso, ahora que la causa del problema ha sido encontrada (y esperemos que solucionada), nuestros héroes son libres de celebrar su victoria con amigos y admiradores de la forma que consideren oportuna. Pueden disfrutar de un merecido descanso..., ¡hasta que el bosque Verduran los necesite una vez más!



Carl el zapatero

PARLAODRE

Parlaodre es un feroz defensor de los espíritus de la Naturaleza encarnados de cualquier fuerza y tamaño, además de un protector autoproclamado de los demás leshys. Tras aprender las bases de la creación de leshys de su madre ritual, Parlaodre las usó para otorgarle un cuerpo a un espíritu que era demasiado débil como para manifestarse sin su ayuda. Este espíritu se convirtió en su familiar, Retoñita, a quien trata como a una hija y que, a menudo, lleva dentro de su hueca cabeza.

Retoñita es muy alegre y curiosa. Tiene la costumbre de hurgar en cualquier cosa que le resulte desconocida, lo que a veces hace que se meta en problemas. Cuando se sobresalta o se asusta, se suele esconder dentro de la cabeza de Parlaodre.

Aunque se considera principalmente un guardián de las plantas y un defensor de los leshys, Parlaodre sabe que los animales son igual de vitales para un ecosistema equilibrado. Como recordatorio de esta interdependencia, lleva una *figurilla maravillosa de perro de ónix*, que utiliza para invocar a un perro al que ha llamado *Medianoche*.

Su posesión más preciada es un manojo de flores de nomeolvides envueltas en varias cintas desparejadas, que él cree supersticiosamente que tienen poderes inherentes para aumentar la memoria. Entrelaza sus tallos formando patrones que le ayudan a registrar información y saca el manojo a lo largo del día para comprobar si hay algo que se supone que debe recordar. Aunque a menudo olvida el significado de los patrones que crea, el mero hecho de que los tallos estén entrelazados le ayuda a refrescar la memoria.

Desde los sucesos de *Por un puñado de flores*, Parlaodre ha pasado tiempo viajando con su nueve amigas Colmillo de León, como mentore de los espíritus más débiles que los admiran. Inspirado por las historias de aventuras épicas de Colmillo de León en Taldor, Parlaodre le pidió a su amiga que le llevara a él y a un grupo de sus compañeros leshy de viaje por el país. El viaje cumplió todas sus expectativas, y el grupo ha regresado recientemente a su hogar, el bosque Verduran. Cada una de las cintas del ramillete de flores de Parlaodre procede de un asentamiento taldano diferente, aunque rara vez recuerda cuál es cuál.

Cómo jugar con Parlaodre

Parlaodre es sabio y reflexivo, y presta mucha atención a su entorno. Gracias a su aguda vista y a su conocimiento de los bosques, es capaz de detectar detalles que otros pasarían por alto, como comportamientos extraños de los animales o huellas inusuales.

- Saca su manojo de nomeolvides, ya sea para recordar algo o simplemente algo con lo que juguetear. Este amuleto no tiene poderes mágicos inherentes, pero le resulta útil.

- Cree que los grupos sociales dependen de la diversidad de perspectivas tanto como los ecosistemas dependen de la diversidad de especies. A menos que el tiempo apremie, prefiere escuchar primero lo que los demás tienen que decir, animando a las voces silenciosas a hablar antes de dar su opinión.

- Retoñita tiene una personalidad infantil y le gusta socializar con los demás. A la primera señal de peligro, se esconde en la cabeza de Parlaodre o se transforma en un árbol Mendo inmóvil.

Anatema: como druida de la orden de la hoja, es anatema para él hacer lo siguiente: llevar una armadura de metal o un escudo de metal, expoliar un lugar natural, enseñar el lenguaje druídico a no druidas o cometer crueidades gratuitas con las plantas. Si realiza estas acciones suficientes veces, puede llegar a perder sus poderes druídicos.



LAS FLORES TEMAN UN PRECIO



Combate: tiene varias opciones en combate. Para atacar a sus enemigos con magia, puede entorpecer sus movimientos con *enmarañar* o *maraña*, asustarlos con *miedo* o dañarlos a distancia con *flecha ácida*, *salpicadura ácida* o *rayo de escarcha*. Además, puede utilizar la magia para potenciar sus habilidades o las de sus aliados: *piel robliza* ayuda a proteger a alguien de muchos tipos de ataques de arma, y *paso ligero* hace que alguien se mueva muy rápido. También puede ir a primera línea y golpear a los enemigos con su bastón.

Parlaodre tiene dos estilos de combate principales para utilizar en batalla: puede elegir un estilo defensivo, en el que Alza su escudo cada asalto para obtener defensa adicional, o puede ignorar su escudo y empuñar su bastón a dos manos para obtener daño adicional. Cuando usa el estilo a dos manos, suele empezar lanzándose *orientación divina* para que su primer ataque sea más preciso.

Modo exploración: cuando explora una nueva zona, es probable que Busque a su alrededor para ver qué puede encontrar, que siga un rastro usando Rastrear o Alzar su escudo si espera problemas.

Curación: si él o sus aliados resultan heridos, puede curar sus heridas con elconjuro *curar*, darles de comer una *buenabaya*, usar una *poción curativa inferior* o esperar hasta después del combate para Tratar heridas con su habilidad Naturaleza. Siempre que esté en el bosque (como durante toda la aventura), tendrá acceso a ingredientes frescos para usar con la Medicina natural.

Otros personajes

Colmillo de León: el bagaje de Colmillo de León y sus historias de atrevidas hazañas son fascinantes, y es una delicia trabajar junto a él como mentor de los leshys más débiles. Siempre añade una pizca de exageración a sus historias, pero hay suficiente verdad en ellas como para inspirar asombro.

Palomita: la decisión y el mal genio de Palomita aportan una valiosa perspectiva al grupo, pero estas cualidades a veces pueden provocar problemas innecesarios. Su devoción por el inusual oficio de crear comida para los no leshys es digna de respeto.

Anillante: muchos leshys se quedan y protegen una zona concreta o se embarcan en una vida de aventuras. Aquellos como Anillante, que tienen experiencia en alternar entre estos estilos de vida, son valiosas fuentes de conocimiento.

PARLAODRE

ÚNICO **NB** **PEQUEÑO** **LESHY** **PLANTA**

Leshy varón druida 4 (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 53)

Herencia leshy de los frutos

Bagaje herbolarío

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas común, druídico, silvano

Habilidades Atletismo +8, Diplomacia +6, Medicina +10, Naturaleza +10,

Saber (herbolario) +5, Saber (leshys) +5, Sigilo +7, Supervivencia +12

Fue 16 (+3), **Des** 12 (+1), **Con** 14 (+2), **Int** 8 (-1), **Sab** 18 (+4), **Car** 10 (+0)

Objetos acebo y muérkago, armadura de pieles, bastón, escudo de madera (2; Dureza 3, PG 12, UR 6), *figurita maravillosa* (perro de ónice) llamado *Medianoche*, herramientas de curandero, *poción curativa inferior* (2)

CA 20 (+22 con el escudo alzado); **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +12

PG 48

Bloqueo con el escudo ↗

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo bastón +8 (a dos manos d8), Daño 1d4+3 contundente

Conjuros primigenios preparados CD 20, ataque +10; **2º** *enmarañar*, *flecha ácida*, *piel robliza*; **1º** *curar*, *miedo*, *paso ligero*; **Trucos (2º)** estabilizar, maraña, orientación divina, rayo de escarcha, salpicadura de ácido

Conjuros de orden de druida 1 Punto de Foco, CD 19; **2º** *buenas bayas* (Reglas básicas, pág. 399)

Otras aptitudes anatema, empatía salvaje, orden druídica (hoja),

Dote de ascendencia Saber (leshys)

Dote de clase Familiar potenciado, Leshy familiar

Dote general Bloqueo con el escudo, Pies ligeros

Dotes de habilidad Medicina natural, Rastreador experto, Supervisor de la fauna

RETOÑITA

N **MENUDO** **ESBIRRO** **LESHY** **PLANTA**

Aptitudes de familiar destreza manual, evitación del daño (Reflejos), forma de planta, habla

Percepción +7, visión en la penumbra

Idioma común

Habilidades Acrobacias +7, Sigilo +7

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +12

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cambiar de forma ♦ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Retoñita se transforma en un árbol Menudo. Por lo demás, esta habilidad usa los efectos de forma de árbol

MEDIANOCHE

N **PEQUEÑO** **ANIMAL** **ESBIRRO**

Percepción +6; visión oscura, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +4, Sigilo +5, Supervivencia +4 (+8 por Rastrear)

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

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 8

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +6, Daño 1d4+1 perforante

Ataque en manada Los golpes de Medianoche infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas que estén al alcance de al menos dos aliados tuyos.

COLMILLO DE LEÓN

Colmillo de León era una agente leshy poco ortodoxo creación de otro Hoja del León de Taldor a partir de las malas hierbas que plagaban los cuadriláteros de la Academia Kitharodian. Dorian Hatchet era jardinero de día y agente secreto del gobierno de Taldor de noche. Utilizaba a agentes leshys como Colmillo de León como sus ojos y oídos ocultos por la ciudad, buscando talentos prometedores para reclutarlos y sonsacando secretos a quienes disfrutaban compartiéndolos al aire libre.

Sin embargo, a pesar de su experiencia tratando con humanos, algunos aspectos de las costumbres taldanas escapaban a la comprensión de Colmillo de León. A lo largo de su carrera como Filo del León, no dejó de oír hablar de agentes o nobles que de repente desaparecían de la vida pública y se ‘retiraban al campo’. Colmillo de León se tomó este eufemismo al pie de la letra y concluyó inocentemente que eso era lo que debían hacer los Filos del León al terminar su trabajo. Una vez que la Gran Princesa Eutropia fue coronada de forma segura, los leshys empaquetaron sus pertenencias y se dirigieron al bosque Verduran, listos para instalarse en su retiro. Los druidas de Verduran quedaron algo sorprendidos al ver una leshy cosmopolita, pero Colmillo de León se instaló sin problemas.

Disfruta emocionando a los leshys y a otros residentes del bosque con historias de sus travesuras, recreando batallas épicas y contando historias algo embellecidas de cómo era la vida en Oppara. Su público está formado principalmente por los leshys más pequeños de Verduran, que se agrupan en torno a Colmillo de León como niños pequeños que esperan un cuento para dormir. Ha aceptado alegramente a esta minúscula chusma como aprendices, armándolos con palos y enviándolos en misiones para pastorear ovejas descarradas o golpear brotes de plantas carnívoras que se han vuelto demasiado atrevidos.

Desde los sucesos de *Por un puñado de flores*, Colmillo de León ha pasado el tiempo viajando con su nuevo amigo Parlaodre y enseñando a los leshys más pequeños, que los miran a ambos con admiración. Sus cuentos despertaron tanta curiosidad por la vida en Taldor que la pareja se llevó a sus amiguitos a un viaje relámpago antes de regresar al bosque Verduran. Aunque se reencontró con varios viejos amigos de los Filos del León durante este viaje, estos creyeron que Colmillo de León simplemente había decidido tomarse un descanso de las tareas de espionaje durante un tiempo. Así pues, el malentendido que provocó que Colmillo de León pusiera fin abruptamente a su carrera en el espionaje permanece.

Cómo jugar con Colmillo de León

En situaciones sociales, Colmillo de León tiende a ser jovial y sociable, el alma de la fiesta. Tiene gran habilidad en evitar ofender a la gente, incluso cuando hace peticiones ridículas.

- Está acostumbrado a que la gente le subestime por varias razones, la mayoría de las veces porque piensan que es demasiado adorable y pequeño para ser peligroso o porque creen que es una planta común. Utiliza esta tendencia a su favor tanto en el espionaje como en el combate, a menudo buscando maneras de preparar las cosas mediante engaños o distracciones para poder utilizar su habilidad de Engaño para tirar iniciativa al comienzo de una pelea.

- A veces se disfraza de un miembro de diferente ascendencia de tamaño Pequeño, como goblin, gnomo o mediano. Estos disfraces pueden ser útiles en las misiones, y también son grandes ayudas para actuar y contar historias.

- Puede usar el sigilo cuando quiere. Puede usar *invisibilidad* para desvanecerse temporalmente, puede leer los labios y conjurar *sirvientes invisibles* para que realicen tareas como mover objetos ligeros o abrir puertas. También pueden transmitir *mensajes susurrados* al oído de un aliado cercano.

Combate: tiene varias opciones en combate. Es probable que quiera reforzar a sus aliados con *inspirar valor*. Puede usar suconjuro de concentración de *composición persistente* para hacer que *inspirar valor* dure más. Para ataques directos, puede crear un estallido de ruido con explosión de sonido o lanzar objetos cercanos a sus enemigos con *proyectil telecinético*. También posee conjuros más sutiles: *invisibilidad* para desvanecerse temporalmente o *imagen múltiple* para envolverse en duplicados que le hacen difícil de acertar. Puede utilizar *orden imperiosa* para engañar brevemente a un oponente y que realice una tarea sencilla, como dejar caer un objeto, acercarse, caer al suelo o huir. También puede pinchar a sus oponentes con su estoque. Antes de atacar, puede lanzar *impacto verdadero* para que su golpe sea especialmente preciso. Si consigue un golpe crítico, puede gastar la garra de oso búho de su estoque para tomar desprevenido a un enemigo y hacer que sea más fácil golpearle hasta el inicio de su siguiente turno.

Si un efecto visual o auditivo pudiera dañar a Colmillo de León o a sus aliados cercanos, pueden usar *contrarrestar interpretación* para realizar un acto que desvíe la atención del problema y conceda protección.

Modo exploración: al explorar una nueva zona, es probable que Colmillo de León tome uno de dos caminos muy diferentes si espera problemas: puede escabullirse y evitar que le descubran, o puede gritar palabras de ánimo con *inspirar valor* para que sus aliados estén en plena forma de combate. Si no espera problemas, puede registrar la zona para ver si algo parece raro.

Curación: si alguien resulta herido, puede utilizar *amansar* para curar las heridas. Si se le acaba, hace todo lo posible por proteger a los demás sanadores del grupo.

Otros personajes

Parlaodre: es un amigo leal, fiable y perspicaz. Sería un excelente compañero para una operación de espionaje, si surgiera la oportunidad.

Palomita: el instinto y las ganas de vivir de Palomita son un espectáculo para la vista. Sería bueno que estuviera más dispues-

LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

ta a pensar antes de actuar, pero nunca hay un momento aburrido cuando está cerca.

Anillante: puede que al principio pareciera uno filósofo que se lanza a la aventura por primera vez, pero es más de lo que parece. Es demasiado hábil con los dedos y veloz a la hora de detectar el peligro para un leshy fúngico que ha pasado la mayor parte de su vida descansando en la ladera de un árbol. Tal vez una nueva aventura brinde la oportunidad de aprender más sobre elle.

COLMILLO DE LEÓN

ÚNICO CB PEQUEÑO LESHY PLANTA

Leshy bardo 3 de género no binario (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 56)

Herencia leshy de la hoja

Bagaje sirviente (*Guía del jugador avanzada*, pág. 49)

Percepción +9; visión en la penumbra

Idiomas común, keleshio, mediano, silvano

Habilidades Diplomacia +10, Engaño +10 (+11 al tirar iniciativa), Interpretación +12, Latrocínio +10, Ocultismo +6, Saber del espionaje +6, Saber del trabajo +6, Sigilo +10, Sociedad +6

Fue 12 (+1), **Des** 14 (+2), **Con** 12 (+1), **Int** 10 (+0), **Sab** 12 (+1), **Car** 18 (+4)

Objetos armadura de cuero tachonado, espada ropera +1, equipo de aventurero, ganzúas de repuesto (herramientas de ladrón), herramientas de ladrón, máscara de personificar, talismán de garra de oso lechuza

CA 20; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +9

PG 44; no sufre daño por caídas

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +8 (letal d8, util);

Daño 2d6+1 perforante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 20,

ataque +10; **2.** (3/día) explosión de sonido, imagen múltiple, invisibilidad;

1. (3/día) amansar, im-

pacto verdadero, or-
den imperiosa, sirviente

invisible; **Trucos** (2.) luz, mano

de mago, mensaje, proyectil telecinético, sonido fantasmal

Conjuros de composición de bardo 2 Punto de Foco, CD 20; **2.**

contrarrestar interpretación (*Reglas básicas*, pág. 386); **Tru-
cos** (2.) inspirar valor (*Reglas básicas*, pág. 387)

Dedicatoria de Filo del León Colmillo de León nunca sufre penalizadores por circunstancia cuando intenta disfrazarse como miembro de una ascendencia, edad, etc. diferente, si la forma que adopta es Pequeña.

Otras aptitudes musa (polifacético), conjuros de signatura (amansar, explosión de sonido)

Dote de ascendencia Inofensivamente bello (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 58)

Dote de clase Dedicación de Filo del León

(*Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 83), Interpretación versátil, Musa variopinta

Dote general Paso de pluma

Dotes de habilidad Intérprete virtuoso, Leer los labios, Multilingüe, Petición descarada



PALOMITA

Nadie está seguro de por qué un espíritu de los bosques en llamas eligió poseer la forma de un leshy. Fuerza por la razón que fuera, la creadora druídica de esta leshy esperaba que su creación tuviera un temperamento dulce que acompañara las coloridas plantas boca de dragón que componían su cuerpo... pero lo que obtuvo fue una alborotadora temperamental y furiosa.



Finalmente, la leshy de boca de dragón dejó a la druida para seguir su propio camino. Aunque era más su enfado que el peligro que suponían, la mayoría reaccionó con una mueca y poniendo los ojos en blanco; concretamente, tuvo una disputa bastante seria con los duendes locales, que consideraban que sus dramáticas reacciones eran un gran entretenimiento. Los duendes se dejaban perseguir hasta los árboles para luego lanzarle frutas y verduras y ver cómo la furiosa leshy las quemaba. Los granos de maíz se convirtieron en el objeto preferido de estos juegos y, por ello, la leshy de boca de dragón se hizo conocida como 'Palomitera' y, con el tiempo, se quedó simplemente en 'Palomita', un apodo que le puso una pixi local particularmente traviesa llamada Centella.

Con el tiempo, Palomita también acabó entendiendo como un juego sus actividades con los duendes. Empezó a analizar las cosas que le lanzaban y se entretenía viendo cómo sus llamas carbonizaban y cocinaban todos esos alimentos. Aunque Palomita no tenía ningún interés en comerse nada, le gustaban los diferentes olores que creaba, percibiendo que algunos hacían que los duendes babearan y se arriesgaran a bajar de los árboles para dar algún mordisco.

Tras los sucesos de *Por un puñado de flores*, Palomita decidió aventurarse fuera del bosque para ampliar sus horizontes culinarios y reunirse con chefs de diferentes lugares de la región. Durante estos viajes, conoció a un chef enano de Otari llamado Agna, que le enseñó una receta que permite a la gente a tolerar incluso la más picante de las comidas.

Desde entonces, Agna y Palomita han sido amigos por correspondencia.

Cómo jugar con Palomita

Palomitas tiene mal genio.

No es de las que olvidan un desaire, aunque es mucho más probable que responda con palabras mordaces o venganza inmediata que con largas conspiraciones. Por supuesto,

si alguien se atreve a amenazarla a ella o a sus aliados, no teme desatar toda la fuerza de su ardiente ira para acabar con ellos.

- Le gustan los juegos, sobre todo los que implican actividad física.

Cuando se trata de cocinar o preparar mezclas alquímicas, es paciente, curiosa y creativa. Incluso tararea para sí misma desafinando cuando está absorta en su trabajo.

Los que desean que su buen humor perdure, mejor que no comenten su canto.

- El temperamento de Palomita podría estallar en una Furia cuando algo la amenaza a ella o a sus amigos, o cuando algo es particularmente frustrante.

Mientras está furiosa, todos sus sentidos se desarrollan; puede ver en la oscuridad y su sentido del olfato se agudiza.

LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

Anatema: sus instintos la llevan a no dejar pasar nunca un insulto personal contra ella, así como a respetar a los dragones rojos. Si va en contra de estos instintos demasiado, puede perder su capacidad de convertir su furia en llamas dracónicas.

Combate: si estalla el combate, Palomita comienza por entrar en furia, a menudo usando su instinto dracónico para convertir su ira en un fuego abrasador. En combate, es todo lo contrario de sutil. Ataca a sus enemigos con su mangual de guerra. Cuando dos de sus oponentes están uno al lado del otro, prefiere usar Barrido para atacar a ambos con un solo golpe certero. Si sus enemigos están fuera de su rango de ataque, puede gastar una acción para extender su alcance y golpear a oponentes que estén hasta a 10 pies (3 m) de distancia, a costa de infligir un poco menos de daño. Palomita tiene muchos puntos de golpe en comparación con sus amigos, y no teme sufrir algunos impactos. Si un obstáculo se interpone en su camino, salta sobre él con sus poderosas piernas, usando su Salto rápido. Por muy enfadada que esté, rara vez ataca sin miramientos. Después de atacar dos veces o de usar Barrido, se mueve para prepararse mejor para el siguiente turno, por ejemplo, flanqueando a un oponente o sumergiéndose más en la batalla.

Incluso a Palomita le gusta agitar las cosas de vez en cuando. Cuando no está aplastando enemigos con su mayal de guerra, se la puede ver prendiéndoles fuego con frascos de fuego de alquimista, o bebiendo tónico de capsaicina y escupiendo nubes de humo picante.

Modo exploración: en el modo de exploración, suele vigilar de cerca su entorno, en busca de problemas.

Curación: es mucho más capaz de crear heridas que curarlas, pero lleva consigo una *poción curativa inferior* para emergencias.

Otros personajes

Parlaodre: siempre está escuchando, observando y esperando. Algun día echará raíces y se quedará así..

Colmillo de León: al principio parecía del tipo de leshy que se desvanece con una fuerte brisa, pero más bien quieren que la gente les subestime. En el momento en que crees que le has pillado, te cuenta otra historia o te muestra otro conjuro mágico.

Anillante: sabe cómo apuñalar a la gente donde más duele. Sólo mantiene alejado a la hora de comer. La comida de los leshys hongo rara vez huele bien, ya que les gusta lo podrido, pero la de Anillante es tan desagradable que ha aprendido a convertir el olor en un arma. ¡Puaj!

PALOMITA

ÚNICO CN PEQUEÑO LESHY PLANTA

Leshy mujer bárbara 3 (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 56)

Herencia: leshy de las vides

Bagaje: cocinera (*Guía del jugador avanzada*, pág. 48)

Percepción +9; visión en la penumbra

Idiomas: común, silvano

Habilidades: Acrobacias +7, Artesanía +9 (+10 para elaborar alimentos,

bebidas y pociones), Atletismo +10, Intimidación +6, Naturaleza +7, Saber de cocina +7, Supervivencia +7

Fue 18 (+4), Des 12 (+1), Con 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 10 (+0)

Objetos: aceite (2), botella de pimienta molida, coraza, fuego de alquimista (2), herramientas de alquimista, *mangual de guerra* +1, *poción curativa inferior* (2), tarro de limones encurtidos

CA 21; Fort +10, Ref +7, Vol +9

PG 68

Velocidad: 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *mangual de guerra* +11 (barrido, derribo, desarmar). **Daño:** 2d10+4 contundente

A distancia ♦ fuego de alquimista moderado +8 [incremento de alcance de 30 pies (9 m)], **Daño:** 2d8 daño persistente por fuego más 2 de daño por salpicadura de fuego

Alcance presil Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo que requiere dos manos, no tiene alcance y causa al menos 1d6 de daño, puedes cambiar entre un agarre típico a dos manos y un agarre extendido a dos manos usando una acción de Interactuar. Las armas empuñadas con tu agarre extendido obtienen un alcance de 10 pies (3 m). Este agarre es menos estable y poderoso que el agarre típico, lo que reduce el dado de daño del arma en 1 paso.

Furia ♦

Otras aptitudes: anatema (respeto a los dragones rojos), denegar ventaja, instinto (dragón rojo)

Dote de ascendencia: Alcance presil (*Guía de Personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 58)

Dote de clase: Olfato agudo, Visión aguda

Dote general: Dureza

Dotes de habilidad: Artesanía alquímica, Conocedor, Salto rápido (*Guía del jugador avanzada*, pág. 203)

TÓNICO DE CAPSAICINA

OBJETO 4

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE ELIXIR

Precio: 17 gp

Uso: En 1 mano; **Impedimenta L**

Esta bebida translúcida de color amarillo pálido tiene varias semillas de pimienta suspendidas en su interior. Aunque es dolorosamente picante cuando se consume por primera vez, el calor se desvanece pronto a medida que cubre la garganta. En la siguiente hora, puedes utilizar la activación explicada abajo hasta tres veces; la tercera vez que la uses, los efectos del tónico de capsaicina terminan. Mientras estés bajo sus efectos, podrás consumir el más picante de los alimentos sin problemas. Este artículo apareció originalmente en *Problemas en Otari*.

Activación ♦ Interactuar; **Efecto:** Eructas una nube maloliente de gas picante que llena una casilla adyacente a ti. Las criaturas dentro de la nube quedan ocultas, y todas las criaturas fuera de la nube quedan ocultas para las que están dentro. La nube permanece durante 1 minuto, pero puede ser dispersada por un viento fuerte. Las criaturas que entran en la nube en su turno sufren 1d4 puntos de daño de fuego, así como a las criaturas que comienzan su turno en la nube (una criatura sólo sufre este daño una vez por asalto, incluso si se mueve hacia adelante y hacia atrás en la nube múltiples veces durante el asalto).

ANILLANTE

Briboribix, el druida que creó el cuerpo de Anillante, se debatía entre dos mundos. Nació en el pueblo maderero gnomo de Wispil, la única explotación maderera que los druidas del bosque Verduran permiten que exista. Pero también sentía parentesco con los árboles que el pueblo cosechaba para su supervivencia y estaba profundamente preocupado por los ataques a los que Wispil se enfrentaba por parte de los ents, y otros habitantes del bosque descontentos con sus operaciones. Se retiró a los bosques en busca de respuestas y creó a Anillante para escuchar la voz del bosque.

Cuando ‘nació’, Anillante prefería reflexionar sobre la filosofía mientras descansaba cómodamente en un árbol. Con el tiempo, las conversaciones con su creador le despertaron deseos de acción. Tal vez si ayudaba a Briboribix a luchar contra las amenazas del bosque y a demostrar su valía ante sus habitantes, podría acabar siendo un mediador. Con esa idea, la pareja partió hacia el extremo norte del bosque Verduran en una misión para erradicar la corrupción antinatural y ahuyentar a quienes se atrevieran a aprovecharse demasiado de las bondades del bosque.

Por desgracia, una de esas misiones le costó la vida a Briboribix, lo que llevó a Anillante a retirarse a meditar tranquilamente por un tiempo. Tras décadas de aislamiento y después de haber meditado mucho, deambuló por el bosque en busca de otros lugares en los que pudiera ser necesaria su ayuda.

Tras los sucesos de *Por un puñado de flores*, Anillante regresó al norte del bosque Verduran, cerca de Wispil, donde se enteró de que alguien estaba asaltando en casas alejadas del centro del pueblo. Aunque al principio sospechó que los atacantes podían ser hadas furiosas, finalmente determinó que, en realidad, los responsables eran gnomos. Despues de descubrir la verdad, se unió a un grupo de lugareños para atrapar a los ladrones de una vez por todas. En agradecimiento por su ayuda, todo lo que pidió fue un carro de fruta demasiado madura.

Cómo jugar con Anillante

Anillante tiene la habilidad Conocimiento dudoso. Esto significa que, aunque sabe bastante, sus datos se mezclan con leyendas y folclore que sólo se parecen un poco a la verdad. Incluso cuando no usa Recordar conocimiento para determinar lo que recuerda, siéntete libre de añadir fragmentos de información cuestionable a su discurso y creencias.

- Aunque no es tan optimista como cuando se propuso ayudar a Briboribix a lograr la paz entre las facciones del bosque Verduran, todavía quiere que los diferentes grupos que lo llaman hogar coexistan pacíficamente.
- Tras haber pasado un tiempo considerable en contemplación, Anillante disfruta de su actividad en el mundo una vez más. Se lo pasa bien socializando con moderación, aunque después de décadas de aislamiento, todavía está sacudiendo el polvo de sus habilidades sociales.

Combate: prefiere atacar a enemigos desprevenidos para poder hacer daño. Si ha tirado Sigilo para la iniciativa, los enemigos que aún no han actuado cuentan como desprevenidos. De lo

contrario, puede flanquear con sus aliados, o usar Finta con dos armas. En lugar de atacar tres veces en un turno, prefiere prepararse para su siguiente turno. Si está en una zona con cobertura, como follaje, puede Ocultarse para que sus oponentes no le ataquen mientras se prepara para un ataque furtivo en su siguiente turno. También puede moverse hacia un flanco. Cuando lucha contra oponentes cuyo equipo tiene piezas móviles, puede usar Sabotaje para romperlo.

A distancia, prefiere atacar con un regalo consistente en una buena ración de comida apta para hongos, como un saco de fruta podrida. Aunque para Anillante sea nutritivo, la entrega a alta velocidad puede provocar dolor y vómitos en otros receptores. Si se queda sin aperitivos como arma, siempre puede recurrir a su arco corto.

Modo Exploración: Anillante suele confiar en su agudo sentido del peligro para detectar trampas (representado por su aptitud de Encontrar trampas) para sospechar que una zona puede haber este tipo de peligro, por lo que es mejor comprobarlo. Cuando hay peligro cerca, prefiere ocultarse, evitando ser descubierto y preparándose para atacar desde las sombras. Su habilidad Aliados silenciosos permite a sus compañeros de grupo escabullirse más eficazmente si siguen su ejemplo. Si todo el grupo lo hace, sólo Palomita tendrá que hacer una prueba de Sigilo; gracias a la ayuda de Anillante, el modificador de Sigilo de Palomita para esta prueba es de +7.

Curación: Anillante tiene un par de *pociones curativas* y puede de Tratar heridas entre encuentros con su habilidad de Medicina. Durante un combate, si ha gastado las pociones, se mueve para proteger a otros sanadores del grupo mientras atienden a los heridos.

Otros personajes

Parlaodre: siempre está pendiente de todos, como si fuera un padre para el grupo. La forma en que habla de que todos somos importantes y trata de animar a la gente a llevarse bien es parecida a la de Briboribix. Esperemos que no corra su misma suerte.

Colmillo de León: como ex espía, entiende el valor de la sutileza. Algunos dicen que sus historias no son completamente ciertas, pero están llenas de información valiosa. Además, son muy entretenidas.

Palomita: decid lo que queráis de ella, pero la comida de Palomita es realmente interesante. Si sólo dejara que se pasara un poco más, sería deliciosa, pero la mera sugerencia es suficiente para desatar su famoso temperamento. Vale la pena tratar de encontrar una manera de convencerla de que a veces es mejor dejar que la comida se ‘marine’ o ‘fermente’, pero procurad no usar palabras como ‘pudrir’ o ‘corromper’. Su hábito de atraer toda la atención en la batalla la convierte en una excelente distracción.

ANILLANTE

ÚNICO NB PEQUEÑO LESHY PLANTA

Leshy pícaro de género no binario (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 56)

Herencia leshy de los hongos

Bagaje ermitaño

LAS FLORES TEMAN UN PRECIO

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, gnómico, silvano

Habilidades Acrobacias +10, Arcanos +9, Artesanía +6, Latrocínio +12, Medicina +8, Naturaleza +8, Ocultismo +7, Religión +8, Saber del bosque +7, Sigilo +12, Sociedad +7, Supervivencia +8

Fue 10 (+0), **Des** 18 (+4), **Con** 14 (+2), **Int** 12 (+1), **Sab** 14 (+2), **Car** 10 (+0)

Objetos arco corto (20 flechas), armadura de cuero, cuerda (100 pies [30 m]), espada corta, espada ropera +1, herramientas de curandero, herramientas de ladrón (3 ganzúas de repuesto), material de reparaciones, poción curativa inferior (2), saco de fruta podrida (3, ver abajo), 3 po

CA 21; **Fort** +8, **Ref** +12, **Vol** +10; +1 por circunstancia contra efectos de emoción

PG 49

Reconocer conjuro ↗

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo espada ropera +11 (desarmar, letal d8, sutil), **Daño** 2d6+4 perforante

Cuerpo a cuerpo espada corta +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante

A distancia saco de fruta podrida +10 (incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d6 contundente

A distancia arco corto +10 (alcance 60 pies [18 m], letal d10), **Daño** 1d6 perforante

Doble finta ➡➡

Otras aptitudes ataque furtivo 1d6, ataque por sorpresa, denegar ventaja, enredo (ladrón)

Dote de ascendencia Intrépido (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 58)

Dote de clase Buscador de trampas, Doble finta, Sabotaje (bonificación de profesión +8)

Dote general

Dotes de habilidad Acechador del terreno (setos), Aliados silenciosos, Carterista, Conocimiento dudoso, Reconocer conjuro

SACO DE FRUTA PODRIDIA

POCO COMÚN **CONSUMIBLE**

Precio 3 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ➡ Golpe

Cada uno de estos sencillos sacos contiene suficiente fruta podrida como para proporcionarle a un leshy de los hongos las raciones de 1 semana, junto con piedras para ayudar a exprimir el jugo de la fruta. Desde su última aventura, Anillante ha mejorado su aptitud de lanzamiento de productos podridos como arma, además de que le añade sabor y aroma a la batalla.

Cuando Golpeas a una criatura con un saco de fruta podrida, el saco se consume, la criatura sufre 2d6 de daño contundente y debe hacer una salvación de Fortaleza CD 17.

Éxito A la criatura no le afecta el pútrido olor de la fruta.

OBJETO 1



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), notation, 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.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifert.

Pathfinder Adventure: A Few Flowers More © 2023, Paizo Inc.; Author: Linda Zayas-Palmer.

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 senior • 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 senior • James Case
Dirección de redacción • Leo Glass
Jefatura de redacción • Avi Kool
Redacción senior • Patrick Hurley, Ianara Natividad y Simone D. Sallé
Edición • Solomon St. John
Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico senior • Emily Crowell
Diseño gráfico • Adriana Gasperi
Diseño de producción • Danika Wirth
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 Wolridge
Coordinación del juego organizado • Alex Speidel
Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott
Dirección de proyectos • Lee Aula
Contabilidad senior • William Jorenby
Especialista de operaciones financieras • B. Scott Keim
Dirección de ingeniería de la interfaz de usuario • Andrew White
Desarrollo de software senior • 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, Changi 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, and trade dress. (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.

Pathfinder Adventure: A Few Flowers More © 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.



¡EL PODER DE LAS FLORES!

El trabajo de un héroe nunca termina. Sobre todo, cuando empiezan a aparecer nuevas plantas extrañas en el bosque, plantas cuya presencia atrae a todo tipo de intrusos deseosos de aprovecharse de la repentina y misteriosa abundancia. Pero, ¿de dónde vienen estas plantas y qué siniestro acontecimiento significa su llegada al corazón del bosque? ¿Podría ser el comienzo de una invasión de otra dimensión... o algo peor?

En *Las flores tenían un precio*, asumes el papel de uno de los cuatro singulares leshys a los que se les ha concedido voluntad propia. Cuando salen a la luz unos extraños sucesos sobrenaturales en las profundidades del bosque, os toca a ti y a tus amigues hacerlos cargo de la situación. *Las flores tenían un precio* es una aventura corta para personajes de 4º nivel que sirve como secuela de *Por un puñado de flores*, aunque puede jugarse por sí sola.

Esta aventura lleva a un grupo de leshys a las profundidades de un bosque primigenio y los enfrenta a una amenaza sobrenatural que es, literalmente, de otro mundo. Los cuatro personajes pregenerados son una forma rápida de adentrarse en este emocionante juego del Día del Juego de rol gratuito. Reúne a tus amistades, coge unos dados y ponte en la piel de los nuevos héroes del bosque.

