Encontros & Lugares Fantásticos
As Ilhas Voadoras
CZ
Desafie Seu Grupo Com as Ilhas Voadoras
5E COMPATIBLE

Índice

Créditos 01
Introdução Rápida 01
As Ilhas Voadoras 02
Trama Central: O Reencontro 09
O Caminho Para Cima 10
O Pega 11
A Ameaça 12
A Passarela 14
Um Colírio Para os Olhos 17
Mostre Algum Respeito 25
A Caçada 26
A Prova Real 30
O Sortilégio Ardente 34
Apêndice A: Chefões 40
Apêndice B: Caminho da Fênix 46

Créditos

Autor: Christian Zeuch
Editora: Kathleen Harrington
Direção de Arte: Chris Hopper, Christian Zeuch
Artista de Leiaute: Chris Hopper
Jogadores de Teste: Rory Crawford, Crash Test Dummies
Ilustração da Capa: Bad Moon Art Studio (www.badmoonart.com)
Leitor Sensível: Iori Kusano
Cartografia: Christian Zeuch
Ilustrações Internas: Bob Grevenstein, Gary Dupuis, Forrest Imel, liuzishan, susanafh, Maxim B, grandfailure, Анна Богатырева, Konstantin Gerasimov, info@nextmars.com
Conversão para FoundryVTT: World Smiths

Créditos da Edição Brasileira

Tradutor: Gabriel S. Vianna
Revisor: Daniel Bartolomei Vieira
Gestor de Projeto: Paulo "Faren" Lima
Diagramação: Fernando "del Angeles" Pires

Introdução Rápida

Encontros & Lugares Fantásticos é o primeiro volume de uma série de livros que lhe oferecerá lugares neutros e prontos para uso, de modo a enriquecer seu jogo. Cada um dos oito lugares, que são baseados em ecossistemas, contará com seis encontros independentes que podem ser opcionalmente correlacionados através de uma trama central. Esta demonstração apresenta na íntegra um local montanhoso.

História. Um texto curto e descritivo que apresenta informações sobre a história e eventos importantes do local.

Trama Central. Embora cada encontro possa ser conduzido independentemente, uma trama opcional é sugerida caso você queira dar mais profundidade ao local. A trama também contém um encontro final extra a fim de fornecer um desfecho.

Encontros. Seis encontros são fornecidos, cada um ocorre em diferentes áreas do lugar. Para facilitar o uso, todas as criaturas, PNJs e itens mágicos são descritos dentro do encontro.

Escalonamento

Uma série de quatro números separados por "/" significa que as informações apresentadas variam de acordo com o estágio de jogo. O primeiro número representa o primeiro estágio e o último representa o quarto estágio: E1 / E2 / E3 / E4. Confira alguns exemplos abaixo:

CD 12 / 14 / 16 / 18
50 / 100 / 500 / 200 PO
2 / 4 / 6 / 8 pontos de vida

As Ilhas Voadoras

Escrito por: Christian Zeuch
Estágio Recomendado: 3

Poucos já viram as ilhas que compõem As Ilhas Voadoras a centenas de metros acima do solo, mas esses afortunados nunca esquecerão a vista. Chegar a esse lugar incrivelmente belo é um desafio; um visitante deve subir a montanha mais alta e, dali, subir de uma rocha flutuante para outra. Brilhantes nuvens brancas encobrem muito da terra sob as Ilhas, embora algumas aberturas permitam que dispersos raios de sol atinjam o território. A maior ilha abriga a pequena vila de Breujamé; cercada por nuvens luminosas e outras pequenas ilhas, Breujamé é constantemente iluminada. A brilhante luz do sol flui através dos céus cristalinos acima das Ilhas durante o dia; à noite, o luar e o brilho das estrelas as banham com uma sutil claridade.

Reclusão Secular

Séculos atrás, um pequeno grupo de monges procurava recomeçar suas vidas depois que seu mosteiro fora incendiado por um bakeneko. Parecidos com gatos pretos, bakenekos são yokais neko sádicos — demônios felinos — especialmente aficionados por incêndios criminosos. Muitos monges tentaram lutar contra o gato ínfero coberto de cinzas, sem sucesso. Muitos pereceram na tentativa, e seu lugar de meditação e treinamento — feito principalmente de madeira — rapidamente sucumbiu aos poderes vis do bakeneko, que ria enquanto semeava o caos.

Os sobreviventes viajaram para longe de suas casas com o objetivo de recomeçar. Tendo subido ao topo da montanha mais alta que puderam encontrar, descobriram que ainda havia um caminho para os céus — literalmente. Seguir essa trilha os levou para as resplandecentes ilhas que flutuam e tocam os céus cristalinos. Lá, se estabeleceram, usando pedra e metal tanto quanto possível como materiais de construção, substituindo a madeira.

Eles criaram o Caminho da Fênix como parte do Clã da Fênix para que pudessem estar preparados caso algum mal parecido os encontrasse novamente. O treinamento é brutal e envolve submeter-se ao fogo e resisti-lo pelo maior tempo possível. Com o tempo, os Monges da Fênix, como passaram a se auto denominar, aperfeiçoaram a prática, aprendendo não apenas a resistir ao poder do fogo, mas também usá-lo a seu favor.

Breujamé

Sob a extrema dedicação e disciplina dos Monges da Fênix, Breujamé prosperou. Seu novo lar ser desconhecido para grande parte do resto do mundo certamente colaborou. Em raras ocasiões, os monges receberam visitantes habilidosos o bastante para chegar às Ilhas no Céu. Alguns desses viajantes quiseram ficar e viver por lá, algo a que os monges não se opuseram, desde que os recém-chegados seguissem suas regras e seu estilo de vida.

Os monges vivem e trabalham em arrozais, além de cultivar outros tipos de vegetais e frutas. A caça é rara, pois apenas ocasionais cabras-da-montanha chegam às Ilhas, logo os habitantes do local dependem de trutas e ovos para sua ingestão de proteínas. Os penhascos rochosos que circundam a vila são ricos em pedras e minérios de qualidade. A maioria das árvores foi derrubada e utilizada para a confecção de pequenos utensílios de cozinha, como tigelas e pratos.

Poucas coisas ameaçam a vila; ocorreu apenas um único ataque desde a tragédia causada pelo bakeneko. Cerca de uma década atrás, um dragão azul caçando os raros leopardos alados que habitam essas terras seguiu um até o lar dos monges. O dragão tentou negociar a vida dos monges em troca das feras, o que resultou em um feroz confronto. Montados nas próprias feras que o dragão desejava devorar, os Monges da Fênix triunfaram; um santuário ao redor dos ossos do dragão celebra o dia em que eles se mantiveram firmes por seu lar.

Valores Estimados

"Os fortes devem respeitar a vida com uma interminável serenidade." Por causa do que os fundadores viveram no passado, os Monges da Fênix se certificaram de transmitir sua história e seus valores de geração em geração. Isso criou uma pequena sociedade com laços fortes, seus membros respeitando e valorizando uns aos outros. Os raros atos de desrespeito são severamente punidos, e o infrator é deixado amarrado pelos pés de cabeça para baixo, voltado para as nuvens abaixo da ilha flutuante.

Calma e paciência são cultivadas, sendo qualidades que a maioria dos monges dispõem e se orgulham. Eles aprendem a manter o furor, o ódio e o medo sob controle, sendo apenas liberados durante uma batalha de vida ou morte, o que os torna combatentes temíveis.

Por causa de seu fracasso passado, eles se esforçam demais pelo sucesso, o que torna a maioria deles intolerantes a fraquezas e erros. Todos estão autorizados a cometer erros graves... uma vez. Outras falhas e fracassos resultarão no monge em questão ser submetido à Prova Real. O preço da falha é a morte, pois em Breujamé não há espaço para os fracos.

Localização Isolada

Ao contrário da maioria dos outros lugares apresentados neste suplemento, As Ilhas Voadoras são difíceis de se encontrar aleatoriamente. Por causa disso, os três primeiros encontros estão conectados e relacionados, assumindo que um grupo vai encontrar o local precisamente por acaso. Há outras maneiras de encaixar esse lugar em seu jogo:

- O grupo ouve falar dos leopardos alados e descobre que estes podem ser encontrados nAs Ilhas Voadoras.
- Um grupo de E3/E4 com meios de voar poderia detectar algumas sombras nas nuvens ou ver os leopardos alados voando em direção à sombra. Como uma reviravolta, semelhante ao encontro "O Caminho para Cima", as feras poderiam estar sob ataque.
- O local pode ser usado para enriquecer o histórico de um monge, sendo o local de treinamento do personagem
- Os personagens se preparam para enfrentar um poderoso inimigo relacionado ao fogo e ouvem que os Monges da Fênix dominaram a arte de suportar queimaduras, alguns até mesmo capazes de controlar as chamas. Passar na Prova Real poderia lhes conceder a Bênção Ardente..

Criaturas e NPCs

Os blocos de estatísticas das criaturas que serão usadas ao longo de muitos dos encontros são apresentados abaixo:

Leopardo Alado

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 60 (8d10 + 16)
Deslocamento 12 m, voo 18 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	3 (–4)	14 (+2)	14 (+2)

Perícias Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Nível de Desafio 2 (450 XP) **Bônus de Proficiência** +2

Sentidos Aguçados. O leopardo alado tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Resistência à Magia. O leopardo alado tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Bote. Se o leopardo alado se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção a uma criatura e então atacar com as garras no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14 ou fica caído. Se o alvo estiver caído, o leopardo alado pode fazer um ataque com o bico contra ele com uma ação bônus.

Sobrevoo. O leopardo alado não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. O leopardo alado faz dois ataques: um com o bico e outro com as garras.

Bico. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d6 + 3) cortante.

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (2d4 + 3) cortante.

Ferroada Paralisante (Recarga 6). Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 5 (1d4 + 3) perfurante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12, ou fica paralisada até o final do próximo turno do leopardo alado.

Aprendiz de Monge da Fênix

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 13 (defesa sem armadura)
Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)
Deslocamento 9m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Salvaguardas Des +4
Perícias Acrobacia +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Comum, mais dois idiomas quaisquer à sua escolha
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Defesa sem Armadura. Sempre que o aprendiz não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele pode adicionar o modificador de Sabedoria à Classe de Armadura (já incluído no bloco de estatísticas).

Ações

Ataques Múltiplos. O aprendiz faz dois ataques.

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) contundente.

Cajado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) contundente.

Ataque para Distrair. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 5 (1d6 + 2) contundente. O próximo ataque feito pela criatura é feito com desvantagem.

Ações Bônus

Sentidos de Ki (1/Dia). O aprendiz pode executar a ação Esquivar.

Ki Marcial (2/Dia). O aprendiz pode fazer um ataque desarmado.

Monge da Fênix

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 15 (defesa sem armadura)
Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)
Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Salvaguardas Des +5, Sab +4
Perícias Acrobacia +5, Lidar com Animais +4, Percepção +4
Resistências a Dano ígneo
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Comum, mais dois idiomas quaisquer à sua escolha
Nível de Desafio 3 (700 XP) **Bônus de Proficiência** +2

Defesa sem Armadura. Sempre que o monge não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele pode adicionar seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura (já incluído no bloco de estatísticas).

Ações

Ataques Múltiplos. O monge faz dois ataques desarmados ou com o cajado.

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (1d8 + 3) contundente.

Cajado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d6 + 3) contundente.

Dardo Paralisante (1/Dia). Arma de Combate à Distância: +5 para acertar, alcance 9/18 m, uma criatura. Dano: 5 (1d4 + 3) perfurante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Ações Bônus

Sentidos de Ki (2/Dia). O monge pode executar a ação Esquivar ou Correr.

Ki Marcial (3/Dia). O monge pode fazer dois ataques desarmados.

Palma Flamejante da Fênix

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 16 (defesa sem armadura)
Pontos de Vida 97 (15d8 + 30)
Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Salvaguardas Des +7, Sab +5
Perícias Acrobacia +7, Lidar com Animais +5, Percepção +5
Resistências a Dano ígneo
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas Comum, mais dois idiomas quaisquer à sua escolha
Nível de Desafio 8 (3.900 XP) Bônus de Proficiência +3

Defesa sem Armadura. Sempre que o palma flamejante não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele pode adicionar seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura (já incluído no bloco de estatísticas).

Ações

Ataques Múltiplos. O palma flamejante faz dois ataques desarmados, com o cajado ou com a canalização de chamas.

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 9 (1d10 + 4) contundente, mais 11 (2d10) ígneo.

Cajado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (1d6 + 4) contundente.

Golpe Atordoante (Recarga 5–6). Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 15 (2d10 + 4) contundente. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica atordoada até o final do próximo turno do palma flamejante.

Canalização de Chamas. Ataque Mágico à Distância: +6 para acertar, alcance 36 m, uma criatura. Dano: 16 (3d10) ígneo.

Ações Bônus

Sentidos de Ki (Recarga 5–6). O palma flamejante pode executar a ação Correr, Desengajar ou Esquivar.

Ki Marcial (Recarga 4–6). O palma flamejante pode fazer dois ataques desarmados.

Reações

Desviar Projéteis. O palma flamejante desvia ou segura o projétil quando é atingido por um ataque armado à distância. Ao fazê-lo, o dano que receberia é reduzido em 1d10 + 4. Se o dano for reduzido a 0 e o projétil for pequeno o suficiente para caber em sua mão (que deve estar livre), o palma flamejante pode agarrá-lo. Se o palma flamejante agarrar um projétil desse modo, ele pode fazer um ataque à distância com um alcance de 6/18 metros usando a arma ou peça de munição que acabou de agarrar, como parte da mesma reação.

Mago da Fênix

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 17 (defesa sem armadura)
Pontos de Vida 110 (20d8 + 40)
Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

Salvaguardas Des +8, Int +8, Sab +7
Perícias Arcanismo +8, História +8, Percepção +7
Resistências a Dano ígneo
Sentidos Percepção passiva 17
Idiomas Comum, mais três idiomas quaisquer à sua escolha
Nível de Desafio 9 (5.000 XP) **Bônus de Proficiência** +4

Defesa sem Armadura. Sempre que o mago não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele pode adicionar seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura (já incluído no bloco de estatísticas).

Ações

Ataques Múltiplos. O mago faz dois ataques desarmados, com o cajado ou com Golpes de Fogo e Gelo.

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 9 (1d10 + 4) contundente.

Cajado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (1d6 + 3) contundente.

Golpe de Fogo e Gelo. Ataque Mágico à Distância: +8 para acertar, alcance 36 m, um alvo. Dano: 16 (3d10) ígneo, mais 13 (3d8) gélido.

Conjuração. O mago conjura uma das seguintes magias, usando a Inteligência como atributo de conjuração (CD 16 para evitar magia):

À vontade: luz, mãos mágicas

3/dia cada: égide, lufada de vento, reflexos

1/dia cada: dissipar magia, muralha de energia, padrão hipnótico

Ações Bônus

Conjuração por Ki (Recarga 5–6). O mago conjura uma magia.

Reações

Reflexo Superior. O mago ganha um bônus de +4 na própria CA contra um ataque que o atingiria. Para tanto, o mago deve ver o atacante e estar empunhando uma arma de combate corpo a corpo, Além disso, o mago pode conjurar a magia égide como parte da mesma reação.

Mestre Monge da Fênix

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 20 (defesa sem armadura)
Pontos de Vida 162 (25d8 + 50)
Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas For +7, Des +10, Con +7, Int +8, Sab +10, Car +9
Perícias Acrobacia +10, Lidar com Animais +10, Percepção +10, Persuasão +9
Resistências a Dano ígneo
Sentidos Percepção passiva 20
Idiomas Comum, mais dois idiomas quaisquer à sua escolha
Nível de Desafio 16 (15.000 XP) **Bônus de Proficiência** +5

Defesa sem Armadura. Sempre que o mestre não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele pode adicionar seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura (já incluído no bloco de estatísticas). Além disso, quando o mestre faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura, ele não provoca ataques de oportunidade dessa criatura pelo resto do turno, tenha ela sido atingida ou não.

Golpes Potencializados com Ki. Os ataques do mestre contam como ataques mágicos para efeito de superar resistências e imunidades contra ataques e dano não-mágicos

Resistência Lendária (3/Dia). O mestre escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Ações

Ataques Múltiplos. O mestre faz dois ataques desarmados, com o cajado ou com a canalização de chamas.

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 16 (2d10 + 5) contundente, mais 11 (2d10) ígneo. Se o alvo for uma criatura, ele tem desvantagem em seu próximo ataque.

Cajado. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 12 (2d6 + 5) contundente.

Golpe de Fogo Devastador (Recarga 5–6). Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 27 (4d10 + 5) contundente, mais 22 (4d10) ígneo. Uma criatura submetida a esse ataque deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 18. Se falhar, sofre o dobro do dano total.

Canalização de Chamas. Ataque Mágico à Distância: +9 para acertar, alcance 36 m, uma criatura. Dano: 22 (4d10) ígneo.

Dardo Paralisante (1/Dia). Arma de Combate à Distância: +10 para acertar, alcance 9/18 m, uma criatura. Dano: 7 (1d4 + 5) perfurante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18, ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Ações Bônus

Sentidos de Ki. O mestre pode executar a ação Correr, Desengajar ou Esquivar.

Ki Marcial. O mestre pode fazer dois ataques desarmados.

Reações

Desviar Projéteis. O mestre desvia ou segura o projétil quando é atingido por um ataque armado à distância. Ao fazê-lo, o dano que receberia é reduzido em 1d10 + 4. Se o dano for reduzido a 0 e o projétil for pequeno o suficiente para caber em sua mão (que deve estar livre), o mestre pode agarrá-lo. Se o mestre agarrar um projétil desse modo, ele pode fazer um ataque à distância com um alcance de 6/18 metros usando a arma ou peça de munição que acabou de agarrar, como parte da mesma reação.

Aparar. O mestre ganha um bônus de +5 na própria CA contra um ataque que o atingiria. Para tanto, o mestre deve ver o atacante e estar empunhando uma arma de combate corpo a corpo

Ações Lendárias

O mestre pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O mestre recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Reposicionar. O mestre se move até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.
Golpe. O mestre faz um ataque com o cajado.
Golpe Atordoante (Custa 2 Ações). O mestre faz um ataque desarmado. Se acertar uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica atordoada até o final do próximo turno do mestre.
Recarregar (Custa 3 Ações). O mestre recarrega seu Golpe de Fogo Devastador.

Trama Central
O Reencontro

Sethlok, o bakeneko que destruiu o mosteiro dos Monges da Fênix séculos atrás, se entediou nos últimos anos. Lembrando-se do prazer que sentiu na destruição, o ínfero decidiu encontrar os monges novamente. Usando suas conexões ínferas, não demorou muito para que o yokai neko descobrisse a localização dos monges.

Mesmo com todo o seu poder, o bakeneko teve dificuldades para chegar às Ilhas no Céu a fim de fazer o reconhecimento do local. Chegando finalmente ao seu destino, Sethlok cuidadosamente espionou os monges, observando com prazer como eles adaptaram seu modo de viver desde a última vez que se encontraram. Animado com o desafio adicional, o gato começou a elaborar um plano para ser o arauto do caos uma vez mais.

Sethlok, mais esperto do que outras criaturas de seu tipo, pretende enganar os Monges da Fênix para que causem sua própria ruína. Ao cobrar favores adquiridos em sua longa vida, o yokai plantou informações falsas que convenceram os monges de que seu antigo inimigo se fortalecera e localizara seu novo lar. A segunda parte da trama envolve enganar os monges e fazê-los acreditar que a Fênix Dourada, uma criatura fabulosa de um antigo mito, poderia ajudá-los contra a iminente ameaça do bakeneko. Lendas antigas dizem que esse ser lendário tem o poder de gerar chamas tão intensas que são capazes de derrotar dragões vermelhos anciões e elementais de fogo, e até mesmo derreter rochas. Os monges pensariam que a fênix seria o meio perfeito para acabar com a vida de um bakeneko.

No entanto, o que os monges não sabem — mas Sethlok sabe — é que a Fênix Dourada se corrompeu, transformando-se em um yokai, tornando-se uma Fênix Yokai. O bakeneko já pode imaginar com prazer o desespero dos monges vendo sua casa ser reduzida às cinzas uma vez mais.

Kayden, o líder dos Monges da Fênix, está determinado a parar Sethlok desta vez, disposto a tomar medidas desesperadas para garantir que seu lar não caia novamente.

Encontros

Nome	Descrição	Tipo	Localização
O Caminho para Cima	Brincalhões leopardos alados se empoleiram no topo das ilhas flutuantes	Exploração/Combate	O cume de uma montanha
A Passarela	Ponte que leva as pessoas até Breujamé	Exploração/Combate	Ilhas flutuantes
Um Colírio para os Olhos	Bem-vindos a Breujamé!	Exploração/Combate/Interação Social	Breujamé/Ilhas flutuantes
Mostre Algum Respeito	Um santuário pacífico, mas nem tanto	Exploração/Combate/Interação Social	Breujamé
A Caçada	O bode negro é avistado e caçado	Exploração/Combate/Interação Social	Breujamé/Ilhas flutuantes
A Prova Real	Não há lugar para fraquezas	Exploração/Combate/Interação Social	Breujamé
O Sortilégio Ardente	Um ato de desespero	Combate/Interação Social	Breujamé/Mosteiro Ignato

Resumo dos Encontros

O Caminho para Cima. Enquanto no cume de uma montanha, o grupo encontra ilhas flutuantes com alguns leopardos alados, comendo frutinhas dos arbustos que crescem em uma delas. Os leopardos olham para o grupo e voam para longe se os personagens tentarem se aproximar, provocando-os para que os sigam enquanto se movem de uma ilha para a outra.

A Passarela. Depois de subir e fazer seu trajeto, o grupo chega a uma ponte verde feita de pedras flutuantes. O desafio é atravessar essa ponte-enigma e chegar ao maravilhoso lar dos Monges da Fênix.

Um Colírio para os Olhos. Ao chegar a Breujamé, os personagens são recebidos pelo líder espiritual, que afirma que só podem ficar se concordarem com suas regras: "Os fortes devem respeitar a vida com uma infinita serenidade." Esse encontro é muito aberto e permite que o grupo explore a vila, o que garante oportunidades para todos os três pilares de uma aventura: combate, exploração e interação social.

O Santuário do Refrigério. Enquanto o grupo visita este belo santuário e interage com um PNJ, um dos breujamenses é conduzido até lá para receber sua punição por ter cometido uma infração. O grupo pode assistir à cena ou tentar intervir.

A Caçada. Os personagens ouvem sobre o famoso bode preto que foi avistado algumas vezes, sem ninguém conseguir matá-lo. O filho do líder, que tentou e falhou uma vez, agora se sente confiante que pode caçá-lo. O jovem convida o grupo para se juntar a ele e conhecer um pouco mais sobre As Ilhas Voadoras.

A Prova Real. Um dos breujamenses, ou mesmo um dos personagens, é submetido à prova, a qual atrai a atenção de toda a comunidade. Se um breujamense for o provado, ele implorará para que um dos personagens seja seu campeão neste desafio inacreditável.

Trama do Encontro — O Sortilégio Ardente. Este último encontro ocorre quando Kayden tenta usar um dos personagens no sacrifício necessário como parte do sortilégio, ou quando, em caso de falha, ele mesmo se sacrifica. O objetivo é invocar a Fênix Dourada e controlá-la para que ela ajude na luta contra Sethlok. Independentemente do resultado do ritual, Sethlok atacará os monges e o grupo pode decidir quem querem ajudar.

O Caminho para Cima

Tipo do Encontro: Exploração/Combate
Resumo do Encontro: Ao explorar um cume, o grupo percebe ilhas flutuantes que estavam encobertas por nuvens. Empoleirados no topo dessas rochas flutuantes estão belos leopardos alados que observam o grupo e agem como se quisessem brincar com os personagens.
Local do Encontro: Em qualquer lugar próximo ao topo de uma montanha.

Cenário

As ilhas flutuantes que levam às Ilhas no Céu estão normalmente escondidas por nuvens espessas, tornando-se visíveis apenas em raras ocasiões quando ventos fortes sopram as nuvens. Os Monges da Fênix criam os leopardos alados para serem suas montarias e permitem que eles tenham muita liberdade para voarem pela área. Os leopardos adoram explorar e brincar em vários locais dessas ilhas flutuantes. Se avistarem pessoas, vão querer interagir e brincar de pique-pega com elas.

Trama Central: Como alternativa, as feras foram instruídas a atrair possíveis viajantes a Breujamé, pois Kayden presume que quem conseguir alcançar As Ilhas Voadoras deve ser ótimo candidato para um papel no sortilégio.

O Encontro

Quando o grupo estiver nas montanhas, leia ou parafraseie o seguinte:

> *As nuvens que cercavam o pico que vocês escalaram são levadas por um vento forte, o que revela várias rochas voadoras cobertas de exuberante vegetação. Um bando de pássaros decola de uma delas e em outra vocês percebem um par de grandes leopardos alados, as peles amareladas brilhando à luz do sol. Eles olham para vocês e acenam com a cauda para cima uma vez, param e, então, começam a acenar para cima e para baixo.*

Abaixo estão alguns testes que o grupo pode querer fazer quando diante dessa situação:

- Um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 11 / 13 / 15 / 17 revela que esse aceno de cauda geralmente significa que um felino está feliz.
- Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13 / 15 / 17 / 19 permite que um personagem note que as ilhas flutuantes estão conectadas por grossas cordas.
- Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 15 / 15 / 17 / 18 permite que um personagem ganhe a confiança de um leopardo alado, consentindo que se aproxime o suficiente para tocá-la antes que ela voe (veja abaixo).

As criaturas ficam por perto até que o grupo se aproxime delas. Se não o fizerem, os leopardos alados voam até o grupo, sibilando alegres e agindo como se quisessem brincar. Depois de algumas tentativas de interação, os leopardos alados voam para as nuvens entre as ilhas flutuantes. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15 / 16 / 17 / 18 revela que é incomum que as feras voem mais para cima, uma vez que já estão no topo da montanha.

Como o leopardo alado é uma monstruosidade, qualquer magia relacionada às feras, como amizade animal, falhará. Tentar se comunicar com elas é difícil, embora certos personagens possam entender que essas criaturas parecem estar de bom humor.

O Pega

Supondo que as criaturas atraíram o interesse do grupo, os leopardos alados permitem que os personagens se aproximem e, então, voam para longe enquanto sibilam e abanam as caudas. Sempre que o grupo está ficando para trás, os leopardos pousam em uma pedra e esperam pacientemente pelos personagens, balançando suas caudas para cima e para baixo.

Transitar pelas ilhas não é uma tarefa fácil, mas os Monges da Fênix facilitaram isso ao construir passagens de corda que são de grande ajuda. Subir pelas cordas toma a forma de um desafio de perícia. Cada personagem deve realizar uma ação em seu turno, descrevendo como deseja contribuir para o sucesso do grupo nessa tarefa.

Sucesso: O grupo chega à ilha mais alta marcada com um J no mapa, a qual leva à Breujamé (veja "A Passarela").

Condição: Obter quatro sucessos em seus testes em grupo, antes de falhar por três vezes. Se metade do grupo for bem-sucedido, o grupo todo obtém um sucesso.

Falha: Um personagem cai; você pode determinar aleatoriamente qual ou escolher aquele mais adequado para a situação (veja "Caindo").

Condição: Falhar em três testes em grupo antes de obter o quarto sucesso.

CD: 12 / 14 / 16 / 18

Possíveis Perícias: Acrobacia, Atletismo, Natureza, Percepção

Testes em Grupo: Um sucesso em um teste em grupo significa que o grupo usou cada um seus atributos, perícias e conhecimentos para ajudar uns aos outros a alcançar as ilhas flutuantes mais altas. Uma falha significa que o grupo tentou, mas não progrediu além disso.

Caindo: Se um personagem cair, um dos leopardos alados mergulha para salvá-lo, levando-o até a ponte (a Passarela) que leva à Breujamé, e aguarda com ele até que o grupo os alcance.

Usando o Mapa

Como alternativa, se você preferir conduzir isso de maneira mais visual e direta, o mapa abaixo pode ajudá-lo. A plataforma no canto sudoeste é o topo da montanha e é considerada o marco zero para fins de cálculo de altura. Todas as ilhas flutuam acima dele e a altura atual de cada uma é indicada no mapa.

Os leopardos alados esperarão pelos personagens na ilha J, que leva à Passarela (veja o encontro "A Passarela"). Sem voar, há dois meios principais de sair de uma ilha flutuante para outra:

- Cordas escaláveis (ce): embora possam potencialmente ajudar a economizar tempo, algumas delas são colocadas em locais perigosos, onde um erro pode significar uma queda fatal. Escalar tais cordas também é mais difícil. Escalá-las requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15 / 17 / 19 / 21.
- Cordas suspensas (cs): essas cordas são amarradas em torno de troncos de árvores ou, em algumas ocasiões, fixadas por um pequeno pilar de madeira. Valer-se dessas cordas para atravessar de uma ilha flutuante para outra é ligeiramente mais fácil, e exige um teste bem-sucedido de Força (Ateltismo) CD 10 / 12 / 14 / 16.

Se falhar, permita ao personagem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 10 / 12 / 14 / 16. Em caso de sucesso, o personagem consegue agarrar-se à corda antes de cair. Se falhar uma segunda vez na mesma corda, o personagem cai (veja Caindo logo abaixo de "O Pega").

A Ameaça

A qualquer momento durante a escalada, os leopardos alados e o grupo podem ser atacados por inimigos voadores. Verifique a composição do grupo na tabela abaixo.

Escalonando o Combate

Estágio	Intervalo de Níveis	Criaturas
1	1–2	**1 mantícora***
1	3–4	**2 mantícoras**
2	5–7	**1 quimera, 1 mantícora**
2	8–10	**3 quimeras**
3	11–13	**3 quimeras, 3 mantícoras**
3	14–16	**1 dragão vermelho adulto**
4	17–18	**1 adult red dragon**
4	19–20	**2 dragões azuis adultos**

* Se o grupo estiver no 1º nível, remova a característica Ataques Múltiplos da mantícora

O foco está nos leopardos alados — que se defenderão —, mas o(s) agressor(es) atacará(ão) os personagens se intervirem na caça. O(s) agressor(es) fugirá(ão) se a situação se voltar contra eles.

Se o grupo ajudar os leopardos alados, estes serão gratos e permitirão que qualquer personagem os monte. Contudo, os leopardos alados não se tornarão seus companheiros, e só permitirão que cavalguem até que cheguem a Breujamé.

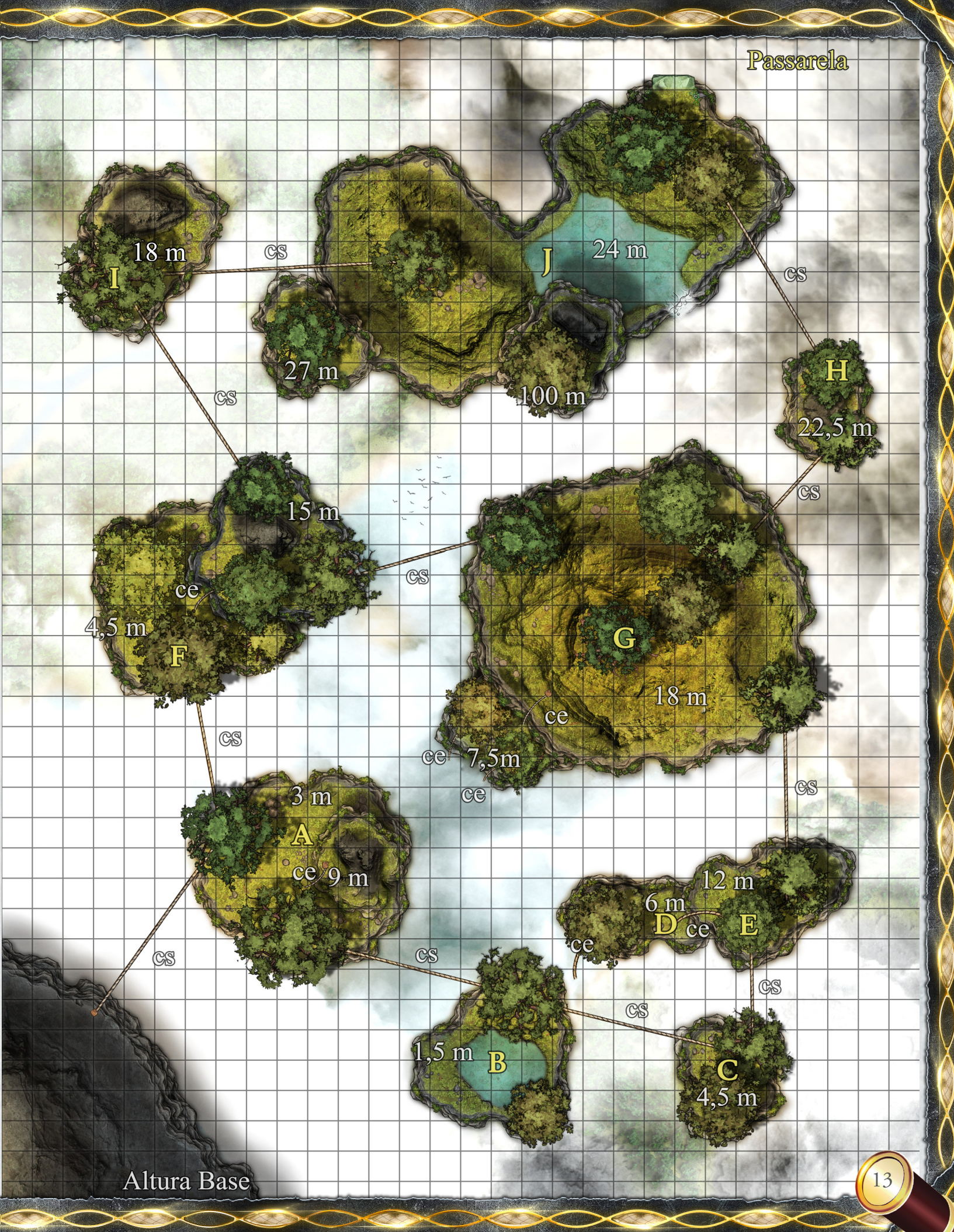
Desfechos

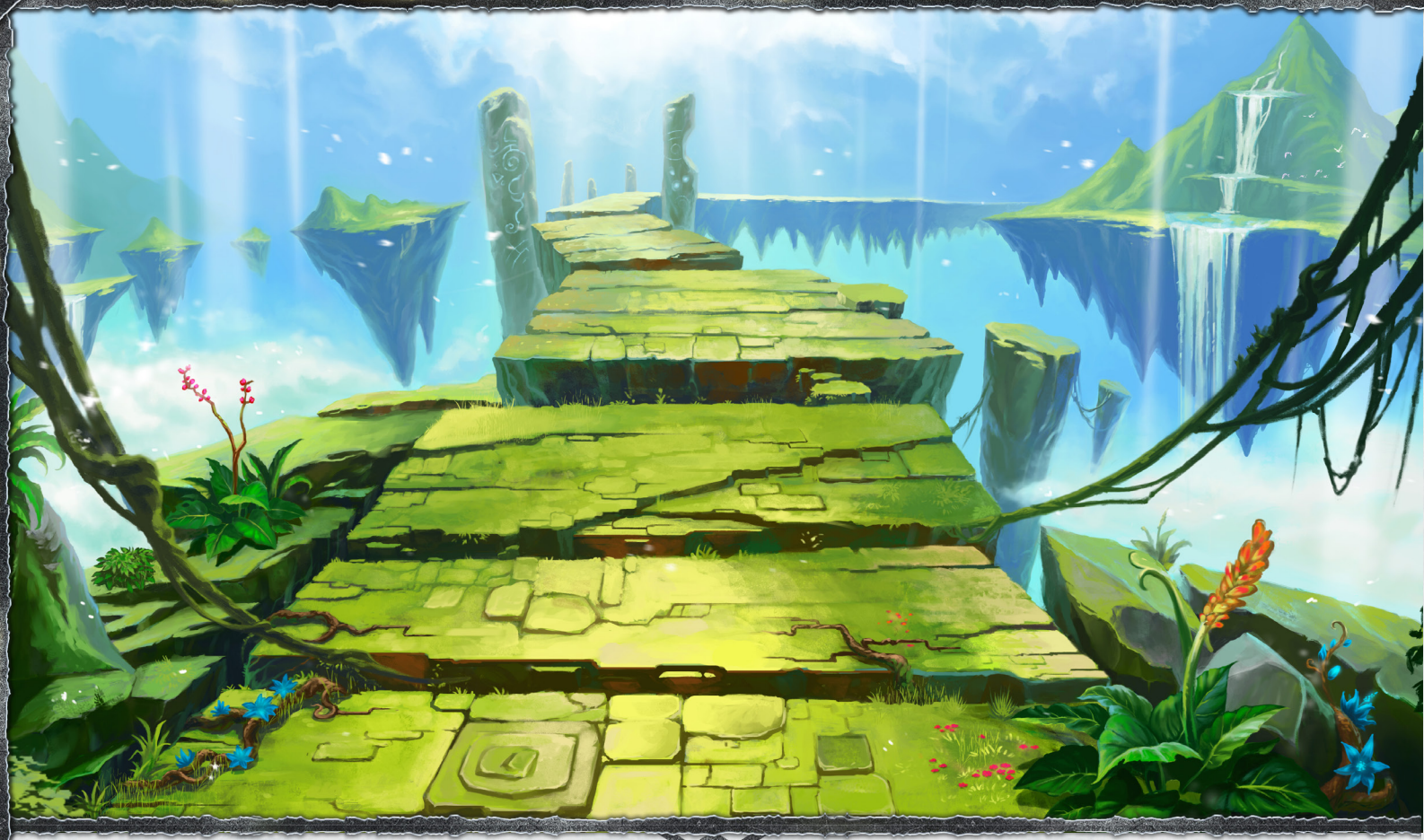
Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo ignora os leopardos alados.
- O grupo tenta segui-los, conseguindo chegar à ilha no topo.
- O grupo tenta segui-los, não conseguindo chegar ao topo sem ajuda.
- Os aventureiros repelem a ameaça, salvando os leopardos alados.

Recompensas

Se houver interação com os leopardos alados, conceda ao grupo o XP de um encontro fácil. Se alcançarem o topo por conta própria, conceda-lhes o XP de um encontro difícil.


Passarela
18 m
I
cs
J
24 m
cs
27 m
100 m
H
22,5 m
cs
cs
15 m
ce
4,5 m
F
cs
G
18 m
ce
cs
ce
7,5m
ce
cs
3 m
A
ce
9 m
12 m
6 m
D
ce
E
ce
cs
cs
cs
cs
1,5 m
B
C
4,5 m
Altura Base



A Passareia

Tipo do Encontro: Exploração/Enigma/Combate
Resumo do Encontro: Após escalar e seguir o caminho através das ilhas flutuantes, o grupo chega a uma ponte verdejante suspensa que leva a uma grande ilha flutuante à distância.
Local do Encontro: Ilhas flutuantes das Ilhas no Céu

Cenário

A fim de se protegerem de intrusos indesejados, os poucos monges que estudavam magia criaram uma ponte que garantiria que apenas pessoas habilidosas pudessem chegar a Breujamé. Assim, a ponte oferece desafios a quem tenta atravessá-la.

Trama Central: Os monges, em um esforço para aumentar suas chances de atrair o tipo de pessoas necessário para o sortilégio, acrescentaram uma placa de madeira que diz: "À frente está a brilhante Breujamé, bela além da imaginação. Se puder chegar até nós, lhe daremos as boas-vindas. Boa sorte.""

O Encontro

Neste ponto, os leopardos alados interagem com o grupo uma última vez, como se fossem despedir-se deles antes de voar para Breujamé. Se algum personagem conseguiu fazer amizade com uma das criaturas, o leopardo alado acompanha tal personagem, voando em círculos e, aparentemente, torcendo conforme o personagem avança em direção a Breujamé. Chegando à ponte na ilha J, leia ou parafraseie o seguinte:

> *À frente, sob o céu claro e acima das nuvens brancas, jaz uma ponte feita de blocos de pedra verde, flutuando como as rochas sobre as quais vocês agora estão. A ponte conecta esta ilha flutuante a uma grande ilha verdejante que possui uma montanha alta e riachos. Mesmo desta distância, vocês também podem avistar edifícios.*

A ponte é feita de sete blocos de pedra verde com comprimentos variados, todos de 3 metros de largura. Cada bloco é separado um do outro por uma lacuna, cujas larguras também são variáveis. Vegetação cresce nos blocos, e videiras longas e grossas descem até nove metros abaixo do nível da ponte.
Na base da ponte há uma inscrição gravada na rocha que diz: "Um passo de cada vez." Qualquer personagem que decida passar um minuto observando a ponte pode tentar fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 / 17 / 19 / 21. Em caso de sucesso, o personagem ganha vantagem em todos os testes para atravessar a ponte. Na primeira vez que um personagem põe os pés na borda, os Blocos de 2 a 7 afundam rapidamente nas nuvens, desaparecendo de vista.

A Ponte

Cada bloco se comporta de uma maneira diferente e a maneira de como eles agem é explicada abaixo. Se por qualquer motivo um personagem cair, permita que ele faça uma salvaguarda de Destreza CD 10 / 12 / 14 / 16. Se falhar, o personagem despenca centenas de metros até o chão. Em caso de sucesso, o personagem se agarra a uma videira e pode subir de volta à ponte sendo bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 10 / 12 / 14 / 16. Uma falha nesse teste aciona novamente a salvaguarda de Destreza acima. Uma segunda falha resulta na queda do personagem. Cada bloco aparece em sequência quando se chega ao bloco anterior, emergindo das nuvens numa velocidade impressionante e parando repentinamente ao nível da ponte. Sempre que um personagem chegar a um novo bloco, a lacuna que ele acabou de atravessar é preenchida por pedras, tornando possível para o resto do grupo perpassar com segurança e se juntar a ele.

Base

Comprimento: NA*
Distância para o Próximo Bloco: 3 metros.
Localizado a 3 metros de distância da base da ponte, pode chegar lá qualquer personagem com valor de Força 10 ou maior, simplesmente saltando até ele. Um personagem com valor de Força menor que 10 deve ser bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 10 / 12 / 14 / 16 para fazer o salto com um início de corrida; sem o início de corrida, o teste é feito com desvantagem.

Bloco 1

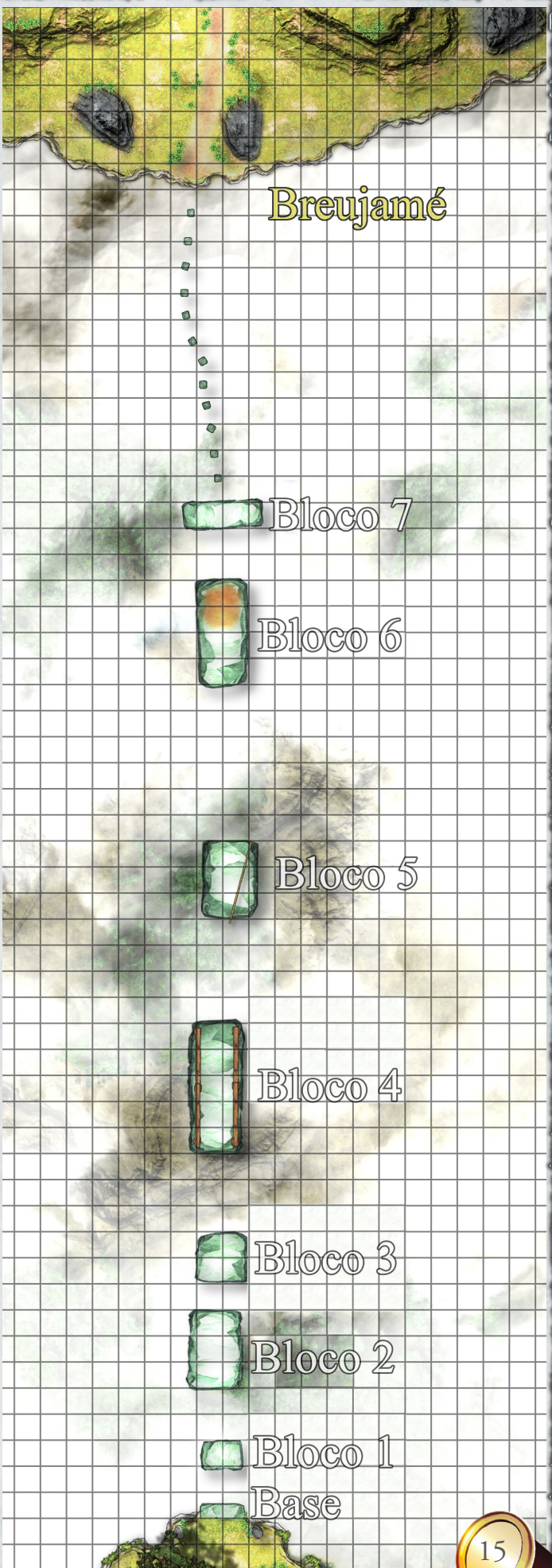
Comprimento: 1,5 metro.
Distância para o Próximo Bloco: 3 metros.
Repita o mesmo processo da base para o Bloco 1. Como não há espaço para um início de corrida, qualquer teste é feito com desvantagem.

Bloco 2

Comprimento: 4,5 metros.
Distância para o Próximo Bloco: 1,5 metro.
As seguintes palavras estão gravadas na pedra: "Novamente. Confie em seu coração. Tenha um pouco de fé. Tudo ficará bem." O Bloco 3 não emerge quando se chega Bloco 2. Sua posição está a apenas 1,5 metro longe do Bloco 2 e se materializará sob os pés do personagem quando ele estiver prestes a aterrissar. O Bloco 2 é coberto com musgo, o que permitiu o crescimento de pequenos cogumelos azuis. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 13 / 14 / 15 / 16 revela que esses cogumelos são comestíveis. Se o resultado exceder a CD em 5, o personagem também sabe que os cogumelos têm propriedades benéficas e que foram usados no passado por quem precisava de coragem para realizar ações ousadas. Há cinco encorajanis crescendo neste bloco.

Bloco 3

Comprimento: 3 metros.
Distância para o Próximo Bloco: 4,5 metros.
Para personagens que não conseguem fazer um salto de 4,5 metros, este bloco pode ser puxado em direção ao Bloco 4 se for amarrada uma corda em um pequeno pilar que fica na borda sul do Bloco 4. Laçar o pilar requer que um personagem realize um ataque à distância contra



**Nota de Tradutor (posteriormente NT): abreviação de "Not Applicable", "Não Aplicável", usada para destacar irrelevância ao caso.*

CA 13. Se acertar, o personagem pode puxar o Bloco 3 em direção ao Bloco 4 sendo bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 10 / 12 / 14 / 16.

Bloco 4

Length: 25 ft.
Distance to Next Block: 20 ft.
Comprimento: 7,5 metros.
Distância para o Próximo Bloco: 6 metros.
As bordas leste e oeste deste bloco são protegidas por parapeitos de madeira. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação) CD 12 / 14 / 16 / 18 revela que a parte superior do parapeito está amarrada por cordas com nós que podem ser desatados. Os parapeitos podem, então, ser desmontados e suas placas resistentes podem ser colocadas entre os Blocos 4 e 5 para criar uma ponte improvisada.

Atravessar a ponte de tábuas requer um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 12 / 13 / 14 / 15. As diretrizes sobre tais falhas são mencionadas acima, logo abaixo de "A Ponte". Os pilares do parapeito estão firmemente fixados à pedra e podem suportar até 150 quilos. Portanto, quem atravessa pode amarrar firmemente uma corda a um pilar para usá-la como uma linha de ancoragem. Uma vez que um personagem chegue ao Bloco 5, o impacto das pedras que sobem para a lacuna dispersa as tábuas e elas se vão.

Bloco 5

Comprimento: 4,5 metros.
Distância para o Próximo Bloco: 9 metros.
Caída no chão há uma vara de bambu flexível de 4,5 metros de comprimento. Com um salto de corrida de 4,5 metros, um personagem pode dobrar o deslocamento de um salto em distância.

Bloco 6

Comprimento: 6 metros.
Distância para o Próximo Bloco: 3 metros.
Uma vez que qualquer personagem chegue ao centro deste bloco, uma ou mais criaturas emergem de uma poça de lama no extremo norte e barram o caminho para o próximo bloco. Consulte a tabela abaixo para determinar quais criaturas são encontradas. A poça de lama é mágica e emana aura mágica de invocação.

Encorajanil

Quando consumido, este pequeno cogumelo azul imbui o consumidor com mais coragem, ousadia e confiança por uma hora. Além disso, o consumidor recebe os benefícios da magia heroísmo por uma hora, ganhando 4 / 8 / 12 / 16 pontos de vida temporários. Em 24 horas após serem colhidos, os cogumelos estragam.

Escalonando o Combate

Estágio	Intervalo de Níveis	Criaturas
1	1–2	**4 mefits de lama**
1	3–4	**2 gárgulas**
2	5–7	**1 elemental da terra e 4 mefits de lama**
2	8–10	**1 golem de argila**
3	11–13	**1 golem de argila e 4 gárgulas**
3	14–16	**1 golem de pedra**
4	17–18	**1 golem de ferro**
4	19–20	**1 golem de ferro***

* Este golem de ferro tem o dobro dos pontos de vida e causa o dobro do dano de um golem de ferro convencional.

Bloco 7

Comprimento: 1,5 metro.
Distância a Breujamé: 18 metros
Gravada na pedra no chão está a seguinte mensagem: "Quase lá. Não hesite. Não vacile. Corra atrás do seu objetivo. Um passo após o outro. Vá rápido para o ar."

Este bloco leva à ilha de Breujamé e sua lacuna é preenchida com 12 pedrinhas circulares flutuantes, 30 centímetros de diâmetro cada. A distância de uma dessas pedras para a próxima é de 1,2 metro. Para atravessar essa lacuna, um personagem deve executar a ação Correr e saltar de uma pedra para a outra. Cada vez que uma pedra é tocada, ela treme e cai nas nuvens abaixo. Se um personagem não executou a ação Correr, ele deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 10 / 12 / 14 / 16. Em caso de sucesso, ele pula para a próxima, porém se não começar a correr, deve repetir a salvaguarda a cada pedra. Se falhar, ele cai no chão lá embaixo.

Uma vez que um personagem chegue a Breujamé, a última lacuna é preenchida com uma pedra flutuante, permitindo passagem segura para os demais.

Grupos Voadores

Se todo o grupo tiver capacidade de voo e decidir voar até Breujamé, contornando todo esse desafio, conduza o combate descrito em "A Ameaça" embaixo de "O Caminho para Cima".

Desfechos

Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo não consegue atravessar a ponte.
- O grupo sofre para atravessar a ponte.
- O grupo atravessa a ponte sem grandes problemas.
- Um ou mais personagens caem.

Recompensas

Se o grupo chegar a Breujamé, conceda o XP de um encontro mortífero.

Um Colírio para os Olhos

Tipo do Encontro: Interação Social/ Exploração/Combate

Resumo do Encontro: O grupo chega à vila de Breujamé e pode explorar este belo lugar, interagir com seus habitantes e explorar seus arredores. Chegando a Breujamé, os personagens são recebidos pelo líder Kayden, o qual afirma que se podem ficar ali se concordarem com as regras: "Os fortes devem respeitar a vida com uma infinita serenidade."

Localização do Encontro: Breujamé

Cenário

Os Monges da Fênix são excelentes anfitriões para os hóspedes dignos que conseguem chegar àquele lugar isolado. Enquanto o grupo concordar em seguir as regras dos monges, eles serão bem-vindos em Breujamé.

Trama Central: Durante as interações e eventos descritos neste encontro, o grupo pode notar pistas sutis que indicam que algo pode estar errado. Embora a maioria dos monges concorde com o plano da Fênix Dourada, uma pequena minoria não. Mesmo os dissidentes, entretanto, não trairão seus companheiros e serão difíceis de se persuadir.

O Encontro

Breujamé é uma vila com alguns edifícios espalhados pelas terras verdejantes desta enorme ilha flutuante e algumas edificações — incluindo o mosteiro — foram construídas nas muralhas naturais e nas alturas do alto paredão que paira sobre o continente. O grupo pode chegar à vila seguindo uma trilha sutil e natural feita de terra e cascalho que leva da ponte ao povoado. Depois de permitir que os personagens olhem ao redor por uns instantes, leia ou parafraseie o seguinte:

Depois de uma curta caminhada em tão ansiada terra firme nesta enorme ilha, vocês podem ver à sua frente um belo campo de grama exuberante. Um riacho

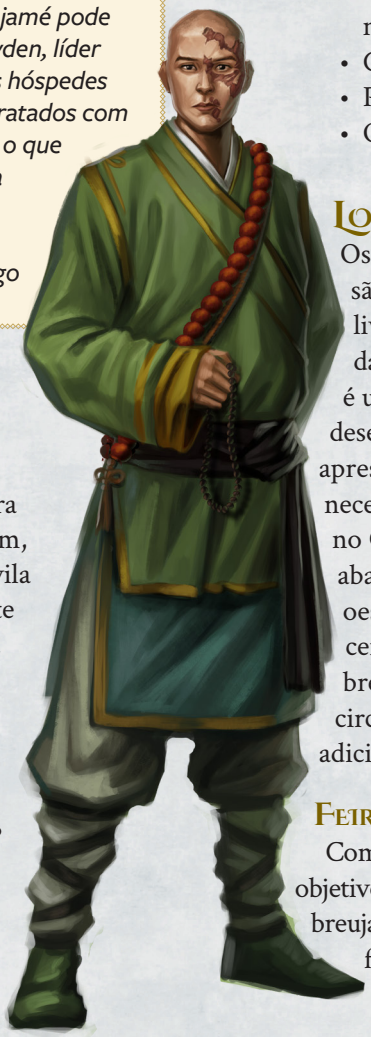
serpenteia através dos campos e se divide próximo à borda da ilha, produzindo algumas cachoeiras que rapidamente se tornam garoa acima das nuvens. Um arco-íris circula perto de uma elevada colina rochosa encimada por grama e um mosteiro se ergue sobre a plataforma do meio, fazendo vista para a vila abaixo.

Kayden (referido como ele [pronome neutro]*), em companhia de outros quatro monges, se aproxima do grupo. Eles se trajam de vestes brancas impecáveis, as bordas das mangas retratando furiosas chamas vermelhas. A maioria desses monges é careca, pois cabelo é altamente inflamável. Em seu treinamento, os monges aprendem a não temer o fogo e também aprendem a respeitá-lo. Personagens com um um valor de Percepção passiva 15 ou maior notarão que todos os cinco monges têm sutis cicatrizes de queimadura em várias partes do corpo, como mãos, pés, rosto, pescoço, etc.

Kayden é mais velho do que os outros e quando chega até o grupo, junta as palmas das mãos em um gesto de saudação, levemente se curvando enquanto sorri. Os outros monges fazem o mesmo. Kayden diz com uma voz tranquila:

"Bravos viajantes, lhes damos boas-vindas à nossa casa. Pedimos desculpas por qualquer problema ou prejuízo que possam ter vivenciado ao percorrer o caminho que os trouxe até aqui. Entendemos como Breujamé pode ser um lugar difícil de se chegar. Eu sou Kayden, líder espiritual do Clã da Fênix. Vocês são nossos hóspedes mais que bem-vindos e honrados, e serão tratados com o maior respeito em sua estadia aqui. Tudo o que pedimos é que retribuam a mesma cortesia e concordem em seguir nosso principal mandamento: 'Os fortes devem respeitar a vida com uma infinita serenidade'. Isso é algo com que conseguem concordar?"

Se o grupo se recusar, Kayden pedirá desculpas pelo inconveniente de terem vindo aqui para nada e lhes pedirá que partam; como exitosamente chegaram a Breujamé, a ponte ainda estará intacta para a travessia segura de volta. Se concordarem, Kayden os acompanhará até chegarem à vila propriamente dita, explicando brevemente as características gerais de Breujamé (veja abaixo). Chegando à vila, Kayden diz que ele tem tarefas a cumprir e deseja aos personagens uma agradável estadia.



NT: Em inglês, o personagem se referencia a si próprio com pronome neutro (they/them). Não temos ainda algo equivalente na língua portuguesa — o uso de "elu/delu" ou "elx/delx" pode interferir na leitura de várias pessoas, seja por neurodiversidade ou por dependência de leitores que não conseguem decifrar tais palavras. Logo, optei pela referência masculina, por ser a forma como nosso neutro é formado.

Uma vez que esses encontros podem ser adaptados para grupos de qualquer nível, um número exato não é fornecido para a população de Breujamé. Suponha que existam algumas dúzias de monges de vários níveis de experiência para o estágio 1, então aumente esse número para os estágios mais altos, possivelmente chegando a mais de cem monges. A maioria dos adolescentes e adultos é aprendiz de monge da fênix, enquanto alguns podem ser monges da fênix e alguns poucos são palmas flamejantes da fênix. Se o grupo causar algum problema em Breujamé, eles serão convidados a se retirar. Se ferirem alguém ou destruírem algo, os monges pedirão que se rendam e que encarem a Prova Real. Recusar-se à rendição acarreta numa luta, com a maioria dos monges hábeis ajudando a defender seus pares. É uma luta que poucos grupos esperam sobreviver.

No geral, a maioria das pessoas se porta de forma bastante positiva em relação ao grupo, já que Breujamé raramente recebe visitantes. Muitos breujamenses podem potencialmente abordar os personagens e conversar com eles, fazendo algumas das perguntas abaixo, mas não se limitando a elas:

- De onde vocês são?
- Como estão as coisas lá embaixo das nuvens?
- Como foi a subida?
- Por que estão aqui?
- O que procuram?

Locais

Os principais locais de interesse em Breujamé são brevemente descritos abaixo. Sinta-se livre para enriquecer ainda mais esta vila da maneira que achar melhor. Esta não é uma enciclopédia geográfica totalmente desenvolvida, então as informações apresentadas aqui constituem o mínimo necessário para conduzir a aventura Ilhas no Céu. Além das localidades mencionada abaixo, Breujamé inclui campos de arroz a oeste e algumas casas e outras edificações no centro, perto da Colina Sombreira, como os breujamenses chamam os altos paredões que circundam a aldeia; outros locais podem ser adicionados conforme necessário.

Feira das Cores

Como Breujamé é de fato uma comunidade, o objetivo deste mercadão é servir o povo. Aqui, os breujamenses podem encontrar legumes, arroz, frutas, carne e ovos, entre outros bens. O lugar recebe este nome devido às bancas

multicoloridas e das lanternas de papel que complementam a iluminação natural fornecida pelo céu noturno estrelado. Um dos magos tem poções de cura que oferece aos visitantes pelo dobro do preço convencional.

Trama Central: Neste ponto, todos em Breujamé estão cientes do plano de combater Sethlok. Enquanto estiver no mercado, o grupo pode notar as pessoas reagindo de maneiras diferentes à presença deles ao ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 14 / 16 / 18 / 20. A maioria das pessoas parece estar curiosa e feliz que os personagens chegaram, mas alguns mostram preocupação. Se abordadas, nenhuma dessas pessoas revelará voluntariamente por que de fato estão preocupadas; em vez disso, tergiversam e dizem aos personagens que temem pela segurança de Breujamé, pois quanto mais as pessoas sabem sobre a localização dAs Ilhas Voadoras, maiores são as chances de que Sethlok retorne. Isso é uma meia-verdade, então se um personagem pedir um teste de Intuição, jogue o teste de Carisma (Enganação) para o breujamense com vantagem. Se perguntado quem é Sethlok, eles explicam as informações fornecidas no parágrafo Cenário, acima. Os personagens podem tentar abordar uma dessas pessoas em um local mais silencioso para perguntar por mais detalhes. Se forem bem-sucedidos em um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão) CD 17 / 19 / 21 / 23, o breujamense explicará em termos gerais que há rumores de que Sethlok em breve atacará novamente e que Kayden precisa do corpo de uma criatura poderosa para realizar um sortilégio que o permitirá invocar a Fênix Dourada.

Estábulos Pontilhados

É aqui que os leopardos alados são domesticados e treinados, o que não é complicado, dada a sua natureza dócil. Entretanto, os leopardos alados são muito sensíveis e se libertarão de seus mestres se tais criaturas sentirem que não podem mais confiar neles. Os estábulos e sua equipe lidam com quinze leopardos alados. As criaturas não estão à venda; a única maneira de adquirir uma é o grupo estar nas graças de Breujamé. Abaixo estão algumas maneiras de fazê-lo:

- Ajudando Breujamé contra Sethlok como parte de "O Reencontro".
- Voluntariamente participar da Prova Real e ser bem-sucedido.

Domando um Leopardo Alado

No primeiro dia, o domador ajudará o personagem a formar um vínculo com a criatura alada. O personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 10 / 12 / 14 / 16 com vantagem devido à ajuda do domador. Uma falha significa que o personagem deve esperar até o próximo dia para tentar novamente. Após o primeiro sucesso, o personagem deve ser bem-sucedido nove vezes no mesmo teste, sendo capaz de tentar uma vez por dia. Assim que obter dez sucessos, o personagem e o leopardo alado se vincularão com êxito e a criatura permitirá que o personagem o monte.

Céus de Treinamento

Esta pequena arena feita de vidro espesso reflete os céus brilhantes e é um local bem frequentado em Breujamé. Aqui os breujamenses aperfeiçoam suas habilidades de luta e dominam a arte do Caminho da Fênix. Durante o dia, a arena geralmente é usada por combatentes praticando sua arte.

Mosteiro Ignato

No topo da plataforma central da Colina Sombreira está localizado o mosteiro onde todos os breujamenses passam boa parte de sua infância e adolescência estudando os caminhos da Fênix. Mesmo que Kayden receba ajuda de dois **mestres monges da fênix** nos ensinamentos sobre a mente, emoções e corpo, ele gosta de estar o mais envolvido possível, e de fato está.

Trama Central: Kayden está trabalhando na preparação do sortilégio, então ele estará ocupado em sua repartição trabalhando nos detalhes. Se o grupo visitar o mosteiro, os mestres gêmeos Aryana e Qaeth os receberão.

Pátio de Meditação

Uma área aberta cercada por sebes floridas, possui em seu centro um grande braseiro de chamas eternas que ardem silenciosas. O telhado parcial deste lugar é feito de ossos de dragão, e o crânio maciço de um repousa no pátio. As pessoas vêm e vão ao longo do dia para se sentarem e meditarem na presença da Chama Solene ou do Crânio da Rememoração. Uma criatura que aqui termine um descanso curto ganha 5 / 10 / 15 / 20 pontos de vida temporários.

Trama Central: A maioria das pessoas aqui está meditando, muitas vezes com os olhos fechados e em silêncio. Entretanto, se o grupo andar por aí, se depararão com uma velha sussurrando algumas palavras como parte de sua meditação. Qualquer personagem com valor de Percepção passiva 16 / 18 / 20 / 22 ou maior, ou qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 16 / 18 / 20 / 22 consegue ouvir as palavras "garanta", "força" e "tempos difíceis". Se alguém interrogá-la, a mulher se torna hostil ao profundo desrespeito demonstrado pelo grupo e se recusa a interagir mais com eles.

Colina Sombreira

Trata-se de uma colina rochosa de vários níveis e coberta de grama, na qual alguns edifícios foram construídos. Seu nome se refere à sombra bem-vinda que ela projeta neste lugar . Embora a maioria dos breujamenses goste muito do sol, muitos ainda gostam de caminhar sob a proteção deste paredão para tomar um pouco de ar fresco.

Torres Onividentes

Construídas no topo da Colina Sombreira, essas torres abrigam alguns indivíduos peritos que operam balistas e empunham arcos longos com os quais disparam flechas paralisantes. A paralisia é causada graças ao revestimento das pontas das flechas em uma substância que os monges extraem dos leopardos alados, um processo tão longo que eles usam seus projéteis paralisantes moderadamente. Substitua o ataque Dardo Paralisante por um ataque de Arco Longo Paralisante, da seguinte forma:

Arco Longo Paralisante (5/Dia). *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance de 60/180 m, uma criatura. Dano: 7 (1d8 + 3) perfurante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

O objetivo principal desses monges é defender Breujamé de possíveis ameaças voadoras. As torres foram construídas anos atrás após o ataque do dragão azul. Cada uma das três torres é composta por um **palma flamejante da fênix** e um **monge da fênix**. Esse último é treinado para operar a balista.

Trama Central: Por causa da ameaça de Sethlok, o número de monges nas torres é duplicado e complementado com um **mago da fênix**, cujo objetivo é concentrar-se em dificultar o movimento do yokai.

PNJs Importantes

A população de Breujamé pode variar de dúzias a mais de cem pessoas. Você pode decidir a raça predominante, caso haja, e qualquer coisa sobre aspectos culturais específicos. Em geral, as pessoas são amigáveis, calmas e disciplinadas. Por conta de seu treinamento, o fracasso é uma imperfeição. São pessoas misericordiosas com quem comete seu primeiro erro, mas podem ser intolerantes demais com erros reincidentes.

Kayden

LN, qualquer gênero/ qualquer pronome/ qualquer raça humanoide, ***mestre monge da fênix***

Completamente dedicado ao seu povo, Kayden se orgulha grandemente da nova vida e do novo lar que seu povo construiu. Ele vive para o Clã e seu povo, e jurou proteger Breujamé com a vida. Ninguém jamais testemunhou Kayden perder o controle em qualquer situação, mas as pessoas não sabem quão preocupado ele está com um possível retorno de Sethlok.

Trama Central: Quando Kayden recebeu recentemente uma notícia de Sethlok, por meio de rumores plantados pelo próprio yokai, o líder começou a procurar alternativas, tentando manter as informações apenas para si e seus dois mestres. Kayden quase perdera as esperanças de encontrar algo para combater a ameaça

até que descobriu um livro na biblioteca do mosteiro que mencionava a lendária Fênix Dourada, um ser poderoso com chamas tão quentes que pode matar elementais de fogo e derreter pedras. Desde então, Kayden está obcecado em encontrar uma maneira de invocar esse ser para ajudar o Clã, caso sejam os rumores do retorno de Sethlok verdadeiros. O líder espiritual dos Monges da Fênix está disposto a fazer qualquer coisa para garantir que o Clã nunca mais seja vítima daquele yokai neko.

Aryana and Qaeth

LN mulher (ela/ dela) e homem (ele/ dele), ***monges mestres da fênix***

Esses gêmeos são os companheiros mais confiáveis de Kayden, e o trio tem um forte vínculo. Eles passam boa parte do dia juntos e todos parecem compartilhar as mesmas opiniões e ideias. Como Kayden, os gêmeos fizeram do Clã seu objetivo de vida. Eles vivem para o trabalho, embora se esforcem muito para estar com as pessoas, com seus companheiros e para interagir com outros breujamenses sempre que possível.

Dançar é uma das paixões de Aryana e ela adora praticar dança ao som do alaúde de seu irmão. Qaeth gosta muito de tocar e os gêmeos geralmente se apresentam sob o luar, reunindo muitos breujamenses que bebem chá e cantam e dançam com eles.

Trama Central: Embora Qaeth concorde plenamente com os planos e ideias de Kayden, Aryana não está tão convencida assim. Ela expressou suas preocupações uma vez, mas foi repreendida pelos outros dois, então agora mantém suas visões dissidentes para si mesma, temendo a punição que poderia receber se insistisse no assunto.

Threyss

LG homem (pronome masculino ou neutro), qualquer raça, ***palma flamejante da fênix***

Threyss é filho de Kayden e a responsabilidade e o estresse de ser o único filho do líder espiritual pesa muito sobre ele. Um dos melhores caçadores de Breujamé, Threyss gosta de ler em seu tempo livre. Ele está envergonhado por não ter trazido de volta o famoso bode preto para Breujamé da última vez que o animal foi visto.

Trama Central: Kayden contou ao filho sobre o plano e Threyss está ansioso para se provar depois de ter falhado uma vez para com a comunidade graças ao bode preto.

Eventos

Abaixo estão algumas atividades que você pode apresentar ao grupo para lhes dar a oportunidade de saber mais das pessoas e do lugar.

Luta Amistosa

Os monges estão animados por receberem visitantes e desafiam o grupo para uma luta nos Céus de Treinamento. Essa notícia se espalha rapidamente e muitos breujamenses vão lá para assistir. Um dos monges promete ensinar ao grupo como se manter forte contra o fogo. O bloco de estatísticas do monge depende do estágio do grupo. Além disso, como cada estágio abrange uma gama ampla de níveis, ajustes nos pontos de vida e dano podem ser feitos. O monge fornece um bastão ao personagem, caso este não possa lutar sem uma arma. Se um conjurador quiser aceitar o desafio, use a coluna "Personagem Conjurador".

Escalonando o Combate

Estágio	Personagem Corpo a Corpo	Personagem Conjurador
1	**aprendiz de monge da fênix**	**acólito ou sacerdote**
2	**monge da fênix**	**mago**
3	**palma flamejante da fênix**	**mago da fênix**
4	**mestre monge da fênix**	**arquimago**

Para o combate corpo a corpo, as regras são simples:

1. Sem dano letal
2. Sem ataques à distância
3. Os combatentes devem manter os dois pés no campo de batalha, caso contrário, perdem
4. Qualquer combatente pode se render ao se ajoelhar e reconhecer a derrota

Para um combate de conjuradores, a primeira regra acima é substituída por "Sem magias destrutivas", o que significa que magias como bola de fogo, relâmpago e outras que possam prejudicar o ambiente ou ferir pessoas são proibidas. Além disso, a regra 2 é excluída. Os conjuradores também empunharão bastões.

Estratégia: O monge tenta empurrar o oponente para fora da arena e se move ao redor do campo de batalha para conduzir seu adversário para mais perto da borda e facilitar o curso dessa estratégia. Se o oponente não estiver caindo nesse truque, o monge o enfrenta diretamente ainda tentando contorná-lo.

Se o personagem for vitorioso, o monge — cujo nome é Ylxa — se oferece para treinar com ele por duas horas diárias ao longo de sete dias. Uma vez concluído esse treinamento, o personagem ganha a Bênção Ardente (veja a barra lateral).

Bênção Ardente

O personagem recebe uma dádiva que dura 10 dias. Durante esse tempo, o personagem ganha resistência a dano ígneo. Uma vez expirada essa dádiva, o personagem pode usar sua reação para reduzir pela metade qualquer dano ígneo sofrido. Esse segundo benefício dura 10 dias.

O Topo do Mundo

Um adolescente chamado Cassel, animado com a presença de estrangeiros, se oferece para levar o grupo até o topo da Colina Sombreira, dizendo-lhes que a vista é hipnotizante. Se o grupo não estiver disposto a subir, o jovem também menciona que há algumas flores raras lá em cima e, embora não devam ser colhidas em quantidade, ninguém notará se pegarem uma para cada. Como normalmente não é permitido que as pessoas vão até lá, Cassel prefere subir por caminhos menos usados em vez de usar as escadas.

Se o grupo concordar em seguir Cassel, ele liderará o caminho e subirá ao topo pelo caminho mais rápido possível, ao qual ele já está bastante acostumado. Para simplificar as coisas, peça um teste de Força (Atletismo) em grupo para cada uma das três plataformas. Um sucesso significa que o grupo chega ao próximo patamar, seja ele a próxima plataforma ou o topo. Uma falha significa que o grupo penou para chegar ao próximo patamar, cada personagem sofrendo 2d6 / 3d6 / 6d6 / 8d6 pontos de dano contundente pelas várias quedas. As CDs para cada plataforma são as seguintes:

- Primeira plataforma: CD 12 / 14 / 16 / 18
- Plataforma central: CD 13 / 15 / 17 / 19
- Topo: CD 13 / 16 / 19 / 22

Três torres de vigia na plataforma do topo complicam a subida; além de subir, o grupo deve evitar ser pego. Cassel alerta os personagens sobre isso e toma o caminho mais furtivo. Se o grupo não tomar precauções para evitar ser notado ou se os personagens forem vistos enquanto tentam se esgueirar, os guardas pedirão para o grupo se aproximar da torre. Cassel, sabendo que é culpado, rende-se e defende o grupo, dizendo que os enganou para que subissem. Se houver uma luta, Cassel implora para que o grupo pare e se renda.

Ser bem-sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) em grupo basta para que os personagens cheguem à base da torre localizada no topo, o que permite que evitem o olhar dos guardas na torre de vigia. Os monges designados para as torres mais vigiam o céu do que o chão. Cassel está certo; a vista é linda. Leia ou parafraseie o seguinte:

> *Vocês literalmente se sentem no topo do mundo. O céu é brilhante e cristalino acima de vocês, e pequenas ilhas flutuando sobre nuvens brancas parecem lã... vocês se deleitam com a sensação da grama macia sob seus pés. Por mais agradável que seja caminhar no topo desta colina, vocês sabem que se venturar longe demais da base da torre poderia revelar suas posições. Alguns passos à frente de vocês há flores vermelhas brilhantes cujo aroma é tantalizador em suas narinas.*

As flores são chamadas de flores revigorantes. Uma flor pode viver até 24 horas depois de colhida, mas se colocada em um vaso com água, ela vive por uma semana. Qualquer criatura que consuma suas pétalas ganha o benefício da magia auxílio até seu próximo descanso longo. Contudo, em vez de aumentar os pontos de vida máximos da criatura em 5, a criatura ganha 5 / 10 / 15 / 20 pontos de vida.

Não há desafios na descida de volta à vila; eles só devem retornar pelo mesmo caminho.

Festa de Boas-Vindas

Alguns breujamenses sugerem a Aryana e Qaeth que eles deveriam dar uma de suas festas para celebrar a chegada dos visitantes, algo com que os gêmeos concordam. Rumores do festival rapidamente se espalham e os personagens ouvem a respeito. As pessoas começam a preparar tendas e a levar comida para os Céus de Treinamento. Os gêmeos chegam cerca de uma hora depois e pedem a um dos breujamenses para escoltar os personagens até o encontro, se já não estiverem lá. Recusar o convite é visto como um ato de desrespeito.

Qaeth toca seu alaúde enquanto Aryana dança, e muitos na plateia se juntam ao canto e à dança também. Todo tipo de comida é servido, de deliciosas frutas maduras a carnes e bolinhos de arroz. Vários chás completam a carta de bebidas.

Durante a festa, muitos breujamenses abordarão os personagens e interagirão com eles. Alguns farão perguntas, outros os convidarão para dançar, etc. Se você ainda não conduziu a Luta Amistosa, esta é uma oportunidade para fazê-lo.

Trama Central: Um personagem que tente analisar o público sendo bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Intuição) pode notar reações semelhantes às listadas em "Feira das Cores". Contudo, devido à natureza festiva da situação, a CD do teste é 16 / 18 / 20 / 22.

Desfechos

Como esse é um encontro muito aberto em que o grupo é livre para explorar Breujamé por conta própria, os resultados são imprevisíveis.

Recompensas

Se um personagem vencer em Luta Amistosa, conceda ao grupo o XP de um encontro difícil. Se chegarem ao topo da Colina Sombreira, lhes conceda o XP de um encontro médio. Se eles interagirem positivamente com os monges em Festa de Boas-Vindas, Aryana lhes dá uma joia no valor de 250 / 500 / 1.000 / 2.000 PO. Também conceda ao grupo o XP de um encontro fácil.

Mostre Algum Respeito

Tipo do Encontro: Interação Social/Exploração/Combate
Visão Geral do Encontro: Enquanto o grupo visita este maravilhoso santuário, tendo a oportunidade de interagir com um PNJ, um dos breujamenses é levado lá para ser punido por uma infração. O grupo pode assistir à cena ou tentar intervir.
Localização do Encontro: Breujamé

Cenário

Considerado um lugar para meditação solitária e muito menos lotado do que o Pátio de Meditação, o Santuário do Refrigério é igualmente atraente graças à nevoa refrescante da cachoeira. Quando o grupo chega, eles encontram apenas um único monge lá, rezando em silêncio. Mas uma comoção destrói a cena tranquila quando um breujamense é levado ao santuário para receber a punição reservada àqueles que desrespeitam os valores do Clã.

Trama Central: Se o grupo escalou a Colina Sombreira com Cassel e evitou a detecção, Kayden pede a um dos monges, Yeghel, que o ajude com uma situação que atraia o grupo para cometer um erro. Yeghel, ansioso para ajudar a tribo, mas não de todo entusiasmado com o plano em si, vai a um lugar público e inicia uma discussão — que rapidamente se intensifica — com um monge idoso, para forçar uma situação em que as pessoas testemunharão o desrespeito de Yeghel. Quando ele estiver amarrado de cabeça para baixo, se o grupo morder a isca, Yeghel implorará por ajuda.

O Encontro

O Santuário do Refrigério é uma caverna aberta dentro da Colina Sombreira, um cilindro oco sem telhado ou chão sólido, cercado por cachoeiras. No centro há uma ilhazinha flutuante com um santuário brilhante construído no topo, que pode ser alcançado atravessando ardósias flutuantes. Se uma criatura descansar por 10 minutos dentro do santuário e entrar em contato com a névoa da cachoeira, ela recupera 1d4 / 2d4/ 3d4 / 4d4 pontos de vida e é curada da condição envenenado e de qualquer um de seus efeitos.

Os principais ganchos para acionar esse encontro, os quais exigem que o grupo esteja no santuário isolado, estão listados abaixo:

1. Os personagens ouvem sobre as propriedades especiais do Santuário do Refrigério e poderiam decidir investigar.
2. Às vezes, os leopardos alados gostam de voar através das cachoeiras e o grupo poderia avistar um trio dessas criaturas se provocando enquanto voam em direção à colina. Uma vez que avistem os personagens, as criaturas os provocarão e voarão em direção ao santuário como se para levá-los até lá. Assim que o grupo chega, os leopardos voam para cima e para fora de vista.
3. O grupo ouve a notícia de que alguém violou as regras do Clã e que a punição adequada será aplicada.

Se os ganchos 1 ou 2 forem usados, leia ou parafraseie o seguinte assim que o grupo chegar ao santuário:

> *Assim que entram, vocês veem um pequeno gazebo branco construído no topo de uma ilhazinha que pode ser alcançada subindo ardósias flutuantes. Cercando esse gazebo há muitas cachoeiras, seus sons um ruído branco calmante. Vocês veem uma pessoa ajoelhada no centro do gazebo, de costas para vocês.*

A pessoa rezando é uma breujamense chamada Layssa, e encontrá-la pode levar a um de dois caminhos:

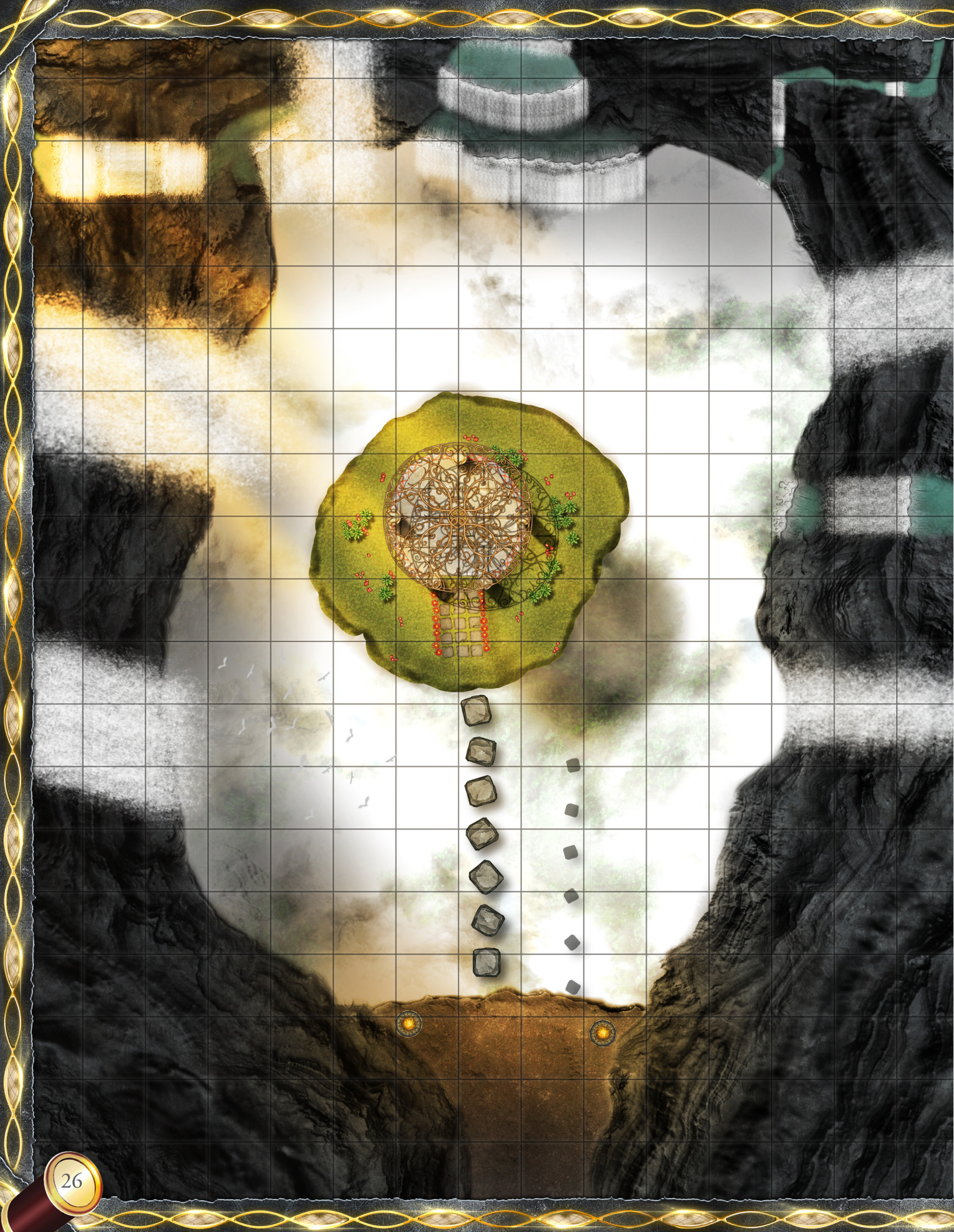
Encontro Independente: Ela está orando ao seu deus, agradecida pela prosperidade de sua comunidade. Se for interrompida, ela fica surpresa e feliz em finalmente ver os visitantes de que seu povo tem falado. Ela conversa alegremente com os personagens.

Trama Central: Se seguir este enredo, ela estará orando por perdão pois não se orgulha do que Kayden pediu a seu povo para fazer com os visitantes. Nessa situação, se interrompida, ela parece cautelosa e nervosa, mas nunca trairá o Clã. Em vez disso, ela conta aos personagens uma meia-verdade, mencionando os rumores do retorno de Sethlok.

Se os ganchos 1 ou 2 foram usados, após uma breve interação com Layssa, um grupo de monges chega carregando o agressor; se o gancho 3 foi usado, pule a interação com Layssa e prossiga com o encontro. A pessoa a ser punida poderia ser Cassel, caso tenham sido vistos no encontro "O Topo do Mundo" em "Um Colírio para os Olhos", ou poderia ser Yeghel. Se alguém estiver meditando no santuário, os monges pedirão que saia, e o transgressor é levado até o centro do santuário. Um dos monges afirma que o transgressor falhou em se manter à altura do Clã, cometendo um ato de profundo desrespeito, então explica brevemente a transgressão (seja ela escalar a colina proibida ou desrespeitar os idosos).

Os monges pegam uma das correntes afixadas na borda da ilha central, algemando os pés do transgressor. O prisioneiro é amordaçado e os monges o jogam sobre a borda, onde ele permanece suspenso de cabeça para baixo por um dia.

Se o grupo tentar intervir, eles serão avisados uma vez para que se afastem. Se o grupo persistir, os monges atacam a menos que um dos personagens se ofereça para tomar o lugar do infrator. Consulte a tabela abaixo para a composição do grupo de monges.



Escalonando o Combate

Estágio	Intervalo de Níveis	Criaturas
1	1–2	**3 aprendizes de monge da fênix**
1	3–4	**1 monge da fênix e 2 aprendizes de monge da fênix**
2	5–7	**4 monges da fênix**
2	8–10	**1 palma flamejante da fênix e 2 monges da fênix**
3	11–13	**2 palmas flamejantes da fênix e 2 monges da fênix**
3	14–16	**2 palmas flamejantes da fênix e 1 mago da fênix**
4	17–18	**1 palma flamejante da fênix e 1 mestre monge da fênix**
4	19–20	**2 mestres monges da fênix**

Se uma briga começar, um dos breujamenses sai para avisar Kayden. Supondo que o grupo não mate nenhum monge no processo, eles são perdoados, mas advertidos de que tal situação não deverá acontecer novamente.

Desfechos

Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo ignora o Santuário do Refrigério.
- O grupo vai até lá, mas não interrompe Layssa.
- Os personagens interagem com Layssa.
- O grupo testemunha a punição sem interferir.
- O grupo interfere de alguma forma.

Recompensas

Se os personagens interagirem com Layssa, conceda-lhes o XP de um encontro fácil. Se salvarem Cassel/Yeghel da punição, conceda o XP de um encontro difícil. Se lidarem com os monges sem matar nenhum deles, conceda o XP de um encontro mortífero.

A Caçada

Tipo do Encontro: Interação Social/Exploração
Visão Geral do Encontro: Os personagens ouvem sobre o famoso bode negro que foi avistado algumas vezes, mas ninguém jamais conseguir matá-lo. O filho do líder, que tentou e falhou uma vez, agora se sente confiante que pode caçá-lo. O jovem convida o grupo para se juntar a ele e conhecer um pouco mais sobre As Ilhas Voadoras.
Localização do Encontro: Ilhas flutuantes das Ilhas no Céu, ao norte de Breujamé

Cenário

Em raras ocasiões, cabras-da-montanha se aventuram pelas ilhas flutuantes quando estas se aproximam o bastante para as cabras saltarem. Histórias registradas pelos ancestrais dos monges falam do delicioso sabor da carne dos bodes pretos. Essa criatura foi vista uma vez nos últimos anos e Threyss, filho de Kayden, tentou caçá-la, mas falhou. Uma das crianças acabou de avistar o bode preto novamente e a notícia rapidamente se espalhou por Breujamé.

O Encontro

Logo, todos já ouviram a respeito da aparição do bode preto, e Threyss promete à comunidade que desta vez trará o animal de volta a Breujamé para um banquete em que todos poderão saborear essa rara iguaria. Se os personagens estiverem presentes quando Threyss se dirigir aos breujamenses na feira, ele os convida a acompanhá-lo. Ele insiste que não precisa da ajuda deles, mas que é uma boa oportunidade para conhecerem melhor as ilhas flutuantes e também para conhecê-los melhor. Ele também menciona que pode haver alguns cogumelos encorajanil por lá.

Segundo as crianças, a fera foi avistada ao norte da vila, na maior ilha flutuante depois daquela onde Breujamé foi construída. Para chegar a esse lugar, eles precisam atravessar algumas ilhas flutuantes menores, como no encontro "O Caminho para Cima", mas as ilhas desse lado têm pontes de corda que os monges construíram.

Durante o caminho até lá, Threyss faz perguntas sobre quem eles são, por que estão lá, como estão as coisas ao nível do solo, etc. Se o grupo perguntar o que ele sabe sobre o bode, ele pode lhes dizer apenas algumas coisas:

- O bode preto é muito veloz.
- Ele pode desaparecer de vista e pular longas e altas distâncias.
- Seus sentidos devem ser extremamente aguçados, pois é difícil surpreendê-lo.
- Lendas dizem que sua carne é deliciosa além da imaginação.

Uma vez que cheguem na ilha flutuante correta, ele diminui o passo e saca o arco, sinalizando para que fiquem atrás dele. Ele começa a procurar pistas, cuidadosamente examinando os ermos à frente para tentar localizar a criatura. Ele caminha adiante muito lentamente.

Qualquer personagem pode decidir ajudar, embora Threyss fique furioso quando percebe que o grupo está fazendo algo que poderia potencialmente interferir em sua caçada. Ele informa que eles estão por conta própria e que encontrará a criatura antes que o grupo o faça. Threyss é um palma flamejante da fênix com as seguintes alterações em seu bloco de estatísticas:

- Seu valor de Sabedoria é 16
- Ele tem um bônus de +6 na perícia Sobrevivência
- Seu bônus para as perícias Lidar com Animais e Percepção é de +6
- Ele empunha um arco longo e tem uma flecha paralisante, ganhando o ataque abaixo:
- **Arco Longo Paralisante**. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 60/180 metros, um alvo. Dano: 8 (1d8 + 4) perfurante. Se a flecha paralisante for usada e o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13, ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Se Kayden souber que o filho pegou uma flecha paralisante para caçar um bode, Threyss provavelmente será submetido a uma Prova Real, mas está contando que ninguém descubra isso.

Encontrar o bode preto (veja abaixo) requer dois testes bem-sucedidos de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 / 17 / 19 / 21. Se o grupo obtiver dois sucessos antes que Threyss, no segundo sucesso leia ou parafraseie o seguinte:

> *Depois de seguir trilhas caprinas maiores do que o comum, vocês finalmente avistam um grande bode com chifres e pelagem preta. Ele está no topo de uma pedra alta, comendo maçãs de uma árvore..*

Nesse ponto, se o grupo não se esconder imediatamente, o bode avista os personagens. Jogue a iniciativa assim que o bode tenta fugir. Consulte a seção "A Perseguição", abaixo. Caso contrário, permita que o grupo realize ações contra o bode surpreendido. Se eles não o matarem, vá para "A Perseguição".

Se Threyss obtiver dois sucessos antes que o grupo, ele se esconderá, mirará e tentará acertar o bode com uma flecha paralisante. Nesse caso, leia ou parafraseie o seguinte:

> *Depois de seguir trilhas caprinas maiores do que o comum, vocês finalmente avistam o bode e veem que Threyss chegou primeiro. Ele acabou de atirar uma flecha na criatura e está correndo atrás dela.*

Se ele a atingir, faça-a fazer uma salvaguarda contra paralisia; se o bode falhar, Threyss corta a garganta do animal e reivindica seu prêmio. Do contrário, consulte "A Perseguição", abaixo.

Trama Central: Mesmo não estando feliz com o plano, Threyss obedece às ordens de Kayden e força uma situação que o submeterá à Prova Real. Portanto, ele erra o ataque contra o bode de propósito.

A Perseguição

O bode tentará correr na direção oposta, retornando às montanhas do norte dAs Ilhas Voadoras. Ele só se envolve em combate se encurralado, e luta até que seja morto.

O bloco de estatísticas abaixo é voltado para o Estágio 1. Para cada Estágio acima do primeiro, multiplique os pontos de vida da criatura pelo estágio de jogo desejado para que a perseguição não termine rápido demais.

-7,5 m
-10,5 m
-3 m
-9 m
6 m
3 m
-9 m
3 m
3 m
3 m
4,5 m
4,5 m
-10,5 m

Bode Preto

Feérico Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 30 (4d10 + 8)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Salvaguardas For +5, Des +5
Perícias Percepção +5
Sentidos Percepção passiva 15
Nível de Desafio 1 (450 XP) **Bônus de Proficiência** +2

Carga. Se o bode se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção a um alvo e então acertá-lo com uma cabeçada aríete, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano contundente adicionais. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13, ou fica caído.

Firmeza nos Pés. O bode tem vantagem em salvaguardas de Força e Destreza feitas contra efeitos que poderiam derrubá-lo e deixá-lo caído.

Salto Feérico. O bode pode dobrar a distância ou altura para qualquer um dos seus saltos.

Ações

Cabeçada Aríete. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 10 (2d6 + 3) contundente.

Reações

Desaparecer. Quando um ataque contra ele errar, o bode pode se tornar invisível até o final do seu próximo turno..

Podem encontrar 1d4 *encorajanis* ao serem bem-sucedidos em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 14 / 16 / 18 / 20.

Desdobramentos

Se atrapalharem Threyss, caçar o bode por conta própria, ou se o bode escapar, o monge fica furioso com o grupo, sabendo o que o aguarda. Qualquer uma dessas possibilidade é um fracasso para Threyss, então ele parte a Breujamé antes do grupo.

Desfechos

Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo ignora Threyss.
- O grupo segue a liderança de Threyss na caçada.
- O grupo caça o bode por conta própria.
- O bode escapa.

Recompensas

Se interagirem com Threyss antes de chegarem ao bode, conceda-lhes o XP de um encontro fácil. Se o grupo caçar o bode por conta própria, conceda o XP de um encontro difícil. Se o grupo ajudar Threyss sem atrapalhá-lo, conceda o XP de um encontro mortífero.

A Prova Real

Tipo do Encontro: Interação Social/Exploração/Combate
Visão Geral do Encontro: Um dos breujamenses, ou mesmo um dos personagens, é submetido à prova, o que atrai a atenção de toda a comunidade. Se a pessoa que está à prova é um breujamense, ela implorará a um dos personagens para ser seu campeão neste desafio inacreditável.
Localização do Encontro: Breujamé

Cenário

A Prova Real foi criada há muito tempo para garantir que os membros do Clã da Fênix fossem o mais capazes possível de defender o povo de um eventual retorno de Sethlok. Por exemplo, quando um breujamense falha em um dos testes do Caminho da Fênix, ele é tratado com simpatia e é apoiado para crescer e melhorar antes de fazer o teste novamente. Contudo, se falhar uma segunda vez, será submetido à Prova Real. Ele têm a oportunidade de treinar por uma semana antes da provação, se quiser.

Este julgamento oferece a um breujamense uma terceira chance de provar que não será um elo fraco caso o Clã seja desafiado novamente. Nesta prova, mente e corpo são testados. Qualquer breujamense que consiga enfrentar seus desafios emerge mais forte, mais inteligente e mais preparado para enfrentar adversidades. Aqueles que fracassam são "abraçados pelas nuvens e pelo chão abaixo"; ou seja, morrem.

Se o grupo não impediu Threyss e ele conseguiu trazer de volta o bode preto, um monge chamado Fayril é posto à prova depois de ter sido pego pela segunda vez dormindo em serviço nas Torres Onividentes. Fayril e sua esposa recentemente tiveram um bebê e ele não tem dormido bem porque o recém-nascido esteve doente. Temendo que essa doença pudesse ser vista como uma fraqueza, ele e sua esposa têm tentado lidar com a situação por conta própria.

Trama Central: Threyss é submetido à prova como parte do plano de Kayden.

O Encontro

Independentemente de quem está à prova, uma vez voltando da caçada, ou a qualquer momento que você julgar apropriado em Breujamé, leia ou parafraseie o seguinte:

Um grupo de pessoas se reuniu ao redor dos Céus de Treinamento e vocês ouvem as palavras "Prova Real" repetidas muitas vezes pela multidão. Alguns parecem animados, outros parecem preocupados.

Se os personagens perguntarem às pessoas na multidão sobre a provação, poderão ouvir as informações mencionadas em Cenário (acima) sobre a Prova Real. Pouco tempo depois, um homem acompanhado por Kayden, Aryana e Qaeth é trazido. Todos os quatro entram nos Céus de Treinamento e Kayden se dirige ao público, dizendo em voz alta:

"Caros irmãos e irmãs, estou diante de vocês, entristecido com as obrigações que meu cargo exige de mim. Não tenho prazer em tais situações, mas todos sabemos que somos tão fortes quanto o elo mais fraco. Este homem deve provar seu valor à Fênix para que seus erros passados possam ser enterrados no passado e ele consiga renascer como um novo homem... um breujamense forte. Que o julgamento comece!"

Neste ponto, quem enfrenta a provação evoca a regra do Campeão da Fênix, que afirma que outra pessoa pode passar pelo julgamento em nome do transgressor, crendo no potencial deste de aprender e se tornar um elo forte. Se o campeão fracassar, tanto ele quanto a pessoa que defende sofrem o mesmo destino. Caso seja bem-sucedido, o campeão assume a responsabilidade de orientá-la; se ela cometer outra transgressão, tanto o campeão quanto o transgressor são condenados à morte. Até então, essa última possibilidade nunca ocorreu.

Se Fayril for quem está à prova, ele está desesperado e despreparado; se for Threyss, ele está seguindo o plano de Kayden. Eles usam os seguintes argumentos para evocar a regra do Campeão da Fênix:

- Fayril: Ele admite ter problemas pessoais que o levaram a falhar em seu dever. Ele sussurra a verdade sobre seu bebê para o grupo e implora por sua ajuda.
- Threyss: Ele afirma que o motivo pelo qual fracassou na caça ao bode se deve ao grupo, que ficou em seu caminho, então eles devem os julgados.

Um personagem pode concordar em se tornar o campeão ou o grupo pode se recusar a se envolver. Se grupo optar por não ajudar, o transgressor enfrenta o teste por conta própria. Independentemente de quem deve ser o Provado, um mago da fênix se aproxima dele com um pergaminho e pede que se ajoelhe. O mago recita as palavras de poder por cerca de um minuto, depois lhe entrega um ramo de alguma erva e ordena que a coma. Ao consumir essa erva agradável, a mente da pessoa é dominada por fortes alucinações e ela fica alheia de seus arredores. O julgamento tem três partes: Calmaria, Reflexão e Coragem. A multidão pode ver todos os movimentos e ouvir as palavras da pessoa que passa pela provação. Se o Provado morre em suas visões, também morre no mundo real. Em circunstâncias normais, os líderes do Clã levam o corpo à orla da ilha flutuante e, dizendo algumas palavras em homenagem ao falecido, o jogam. Se você estiver seguindo a Trama Central, o corpo é usado no sortilégio para invocar a Fênix Dourada.

Calmaria

O objetivo deste teste é avaliar o comportamento do Provado sob pressão. O Provado vê uma desolação rochosa interminável, com céus escuros e furiosos acima. Uma placa de madeira diz: "A pressa é inimiga da perfeição." Um caminho pavimentado leva a uma caverna escura 30 metros adiante, com um arco de pedra na entrada. Um raio atinge o chão violentamente, sacudindo-o. Uma criança aparece na abertura da caverna, acenando para o Provado e gritando: "Venha rápido! Depressa!"

Peça ao Provado para jogar a iniciativa. O relâmpago age na iniciativa 10. Se o Provado caminhar em vez de correr (ou seja, sem executar a ação Correr), ele chega à caverna em segurança; no entanto, descreva o quão perto

o raio cai a cada rodada. Se executar a ação Correr, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13 / 15 / 17 / 19 ou sofre dano elétrico igual a um quarto de seus pontos de vida máximos. Ao chegar à caverna, o Provado é transportado para a próxima fase.

Reflexão

O Provado agora está no centro de uma arena enorme e vazia. Se um personagem faz o papel de campeão, um reflexo de si mesmo aparece diante dele. Esse reflexo tem o mesmo bloco de estatísticas que o personagem. O reflexo diz: "Você não prevalecerá. Eu sou você. Conheço cada um de seus pensamentos." Então ele ataca o personagem.

No primeiro turno de cada rodada, o personagem deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 / 15 / 17 / 19 ou então o reflexo terá o benefício da magia sexto sentido até o final do próximo turno do personagem.

Quando derrotado, o reflexo mostra uma chave de ferro em seu pescoço, a qual abre um portão no norte da arena, transportando o personagem para a próxima etapa.

Coragem

Os portões da arena levam o Provado a uma desolação ardente, com vulcões à distância e rios de lava nas proximidades. Ao lado do Provado estão amigos íntimos; eles podem ser monges ou outros membros do grupo. Não muito longe há um demônio de tamanho expressivo guardando um portal roxo. Parece que não há outra saída. Os companheiros olham para o Provado e dizem: "Olhe! A saída! Vamos derrubar aquele monstro e deixar este lugar!" O objetivo deste teste é ver se o Provado está disposto a morrer por seus companheiros, lutando ao lado deles.

Eles correm em direção ao demônio, que é um balor; se o personagem estiver no estágio 3 ou 4, o balor tem o dobro dos pontos de vida usuais e causa o dobro do dano convencional. A única maneira de atravessar o portal é passando furtivamente pelo demônio enquanto os companheiros lutam contra ele. No entanto, se o personagem o fizer, o balor atravessa suas mãos pelo portal e agarra o Provado, dizendo com uma voz áspera e rouca: "Deixando seus amigos para morrer? Você poderia ser um de nós!" Ele sorri antes de tentar esmagar o Provado. Se sobreviver, verá os corpos de seus companheiros caídos no chão. O portal se fecha e ele tem de enfrentar o demônio por conta própria, o que quase certamente resultará na morte do personagem. Se em vez disso ele ficar e lutar contra o demônio ao lado de seus companheiros, deixe o personagem lutar por uma rodada. Se o personagem receber um golpe que seria fatal, ou se iniciar a segunda rodada, as alucinações terminam e o participante passa na Prova Real.

Desdobramentos

Se um personagem tomou o lugar de um PNJ no julgamento e fracassar, os líderes tentam levar o corpo para ser usado no sortilégio para invocar a Fênix Dourada. Se o grupo interferir, ou tentar trazer o personagem de volta, Kayden lhes lembra que eles concordaram em seguir as regras do julgamento. Se o grupo insistir em seus esforços para recuperar o corpo, os monges lutarão contra eles, o que provavelmente resultará em derrota para os personagens, pois outros monges da multidão se juntarão à luta. Se o grupo perder, eles mantêm os personagens inconscientes e vivos, e os deixam na base da montanha, perto de onde ocorre "O Caminho para Cima". O personagem que morreu no julgamento tem o corpo consumido pelo sortilégio.

Se ele obteve sucesso no julgamento, Kayden oferece ao grupo um rubi no valor de 500 / 1.000 / 1.500 / 2.000 PO e um item mágico à escolha do Mestre, a raridade dependendo do estágio do grupo, conforme mostrado na tabela abaixo.

Item Mágico

Estágio de Jogo	Raridade
1–2	Incomum
3–4	Raro
5–7	Muito Raro
8–10	Lendário

Trama Central: Em vez de passar pela Prova Real, Kayden convoca o grupo para o mosteiro e explica a situação, pedindo a ajuda dos personagens para lidar com Sethlok. Ele explica tudo, incluindo a parte de precisar de um corpo para o sortilégio. Kayden entende que os personagens podem não estar dispostos a sacrificar um de seu grupo pelos monges, então ele lhes diz que se sacrificará, pedindo a Aryana e Qaeth para que executem o sortilégio.

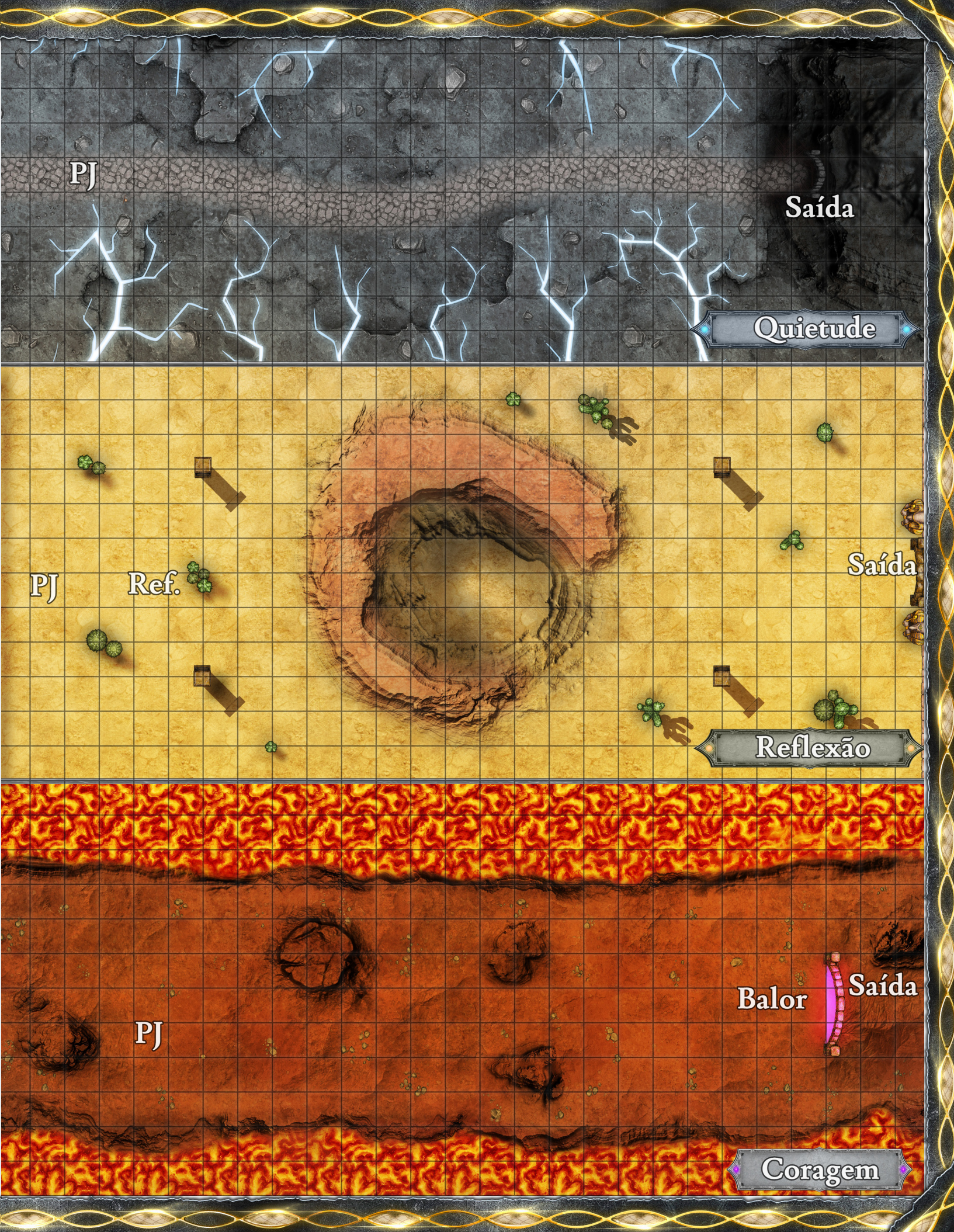
Desfechos

Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo ignora a comoção.
- O grupo ajuda e um dos personagens participa do julgamento.
- O personagem passa o julgamento.
- O personagem fracassa no julgamento, morrendo. O grupo cumpre as regras.
- O personagem fracassa no julgamento, morrendo. O grupo se recusa a permitir que os monges levem o corpo do personagem e lutam contra os monges.

Recompensas

Se os personagens concordarem em ajudar, seja se tornando um sacrifício ou oferecendo-se para lutar contra Sethlok, conceda-lhes o XP de um encontro difícil. Se o personagem passar na Prova Real, conceda o XP de um encontro mortífero. Além disso, se Fayril era o alvo original da provação, ele oferece ao grupo uma de suas relíquias de família, um *anel de proteção.*


PJ
Saída
Quietude
PJ
Ref.
Saída
Reflexão
PJ
Balor
Saída
Coragem

O Sortilégio Ardente

Tipo do Encontro: Interação Social/Combate
Visão Geral do Encontro: Este último encontro ocorre quando Kayden tenta usar um dos personagens no sacrifício necessário como parte do sortilégio ou, quando fracassa nessa tentativa, ele próprio se sacrifica. O objetivo é invocar a Fênix Dourada e controlá-la para que ela ajude na luta contra Sethlok. Consiga Kayden ou não, Sethlok ataca os monges e o grupo pode decidir quem querem ajudar.
Localização do Encontro: Mosteiro Ignato

Cenário

Tendo sido enganado para acreditar que a famosa Fênix Dourada poderia ser de ajuda contra o bakeneko, Kayden pesquisou uma maneira de trazer a fênix sob seu controle. Para consegui-lo, ele deve realizar um poderoso sortilégio que requer que o corpo de um poderoso ser senciente seja misturado com as cinzas de um vulcão. Isso cria uma enorme fogueira que invoca a lendária Fênix Dourada.

A Fênix Dourada

Use essas informações caso algum personagem tente descobrir informações sobre a Fênix Dourada. Com um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 17 / 18 / 19 / 20, um personagem descobre uma informação abaixo. Se o resultado exceder a CD, para cada ponto de diferença, adicione uma informação a mais da lista:

- A lendária Fênix Dourada é conhecida por produzir uma fogueira tão quente que pode derreter até mesmo rochas.
- A Fênix Dourada é uma criatura única que se acredita habitar as profundezas do Plano Elemental de Fogo, seu covil situado em um enorme depósito de ouro.
- Lendas dizem que as chamas dessa criatura podem até matar mesmo elementais do fogo.

O que muitos não sabem é que a Fênix Dourada lutou contra um poderoso Lorde Demônio que procurou recrutar a fênix para suas fileiras. O demônio conseguiu vencer a fênix, transformando-a em um yokai sob seu controle. Sethlok sabe disso e tem usado esse conhecimento para semear uma crise que trará um caos ainda maior ao lar dos monges.

O Encontro

Tudo de que Kayden necessita é o componente corpóreo. Dependendo do que ocorreu anteriormente, Kayden poderia obter o corpo de um dos personagens. Como isso é improvável, Kayden convida o grupo para o pátio do mosteiro e lhes explica tudo o que sabe, pedindo a ajuda deles.

Se nenhum bom candidato se oferecer como sacrifício, Kayden não vê alternativa senão sacrificar-se, designando seu filho para assumir o posto de líder do Clã quando se for. Se o grupo pensar em uma alternativa viável, Kayden a acatará com entusiasmo.

O grupo não tem grandes razões para suspeitar da situação da Fênix Dourada, mas se por qualquer motivo eles quiserem dissuadir Kayden de invocar a fênix, assegurando a ele de que podem fornecer a ajuda de que precisa, eles devem ser bem-sucedidos em um teste de Carisma (Persuasão) CD 20 / 22 / 24 / 26.

Se os personagens conseguirem convencer Kayden a confiar neles em vez de invocar a criatura mítica, o monge diz ao grupo que conhece as táticas de Sethlok e que o yokai certamente causará estragos na aldeia antes de ficar cansado o bastante para realmente parar e lutar. Kayden sugere que o grupo deveria tentar atrair Sethlok para o pátio para dar a si próprios e aos outros monges tempo para garantir que todos estejam seguros. Kayden se juntará ao grupo no pátio assim que as coisas na aldeia estiverem resolvidas. De acordo com as magias de adivinhação dos magos, Sethlok deve atacar no dia seguinte.

O Sortilégio

Se o sortilégio de invocação for usado, ou Kayden ou a dupla Aryana e Qaeth executará o rito. Os monges passam o resto do dia se preparando para a vinda de Sethlok. O grupo é livre para fazê-lo também.

Os monges explicam que só podem começar o sortilégio depois que Sethlok se mostrar. Nesse ponto, os monges acreditam que Sethlok será atraído para os pátios a fim de impedir a invocação dos monges. Assim que Sethlok aparecer (veja "É Chegado Sethlok", abaixo) e o grupo chegar ao pátio, leia ou parafraseie o seguinte:

> *O céu escurece conforme palavras antigas são recitadas e entoadas. O corpo escolhido para o sacrifício jaz em um enorme braseiro, que é aceso durante o sortilégio. Depois de alguns momentos, o chão treme, o braseiro se quebra e uma ave flamejante gigantesca de penas escuras emerge do chão. Ela exala energia escura enquanto voa até o centro do pátio.*

Nesse ponto, Sethlok também chega, rindo ao ver seu plano se desenrolar como esperado. Vá para "O Confronto"."

É Chegado Sethlok

Se o grupo estiver na vila, leia ou parafraseie o seguinte em voz alta, ou apenas descreva gritos, fogo e fumaça:

> *O silêncio criado pela tensão e antecipação da chegada do temido yokai é quebrado conforme a vegetação dos arredores pega fogo. O fogo rapidamente se espalha e vocês veem brevemente uma figura quadrupede próxima às chamas antes que ela desapareça.*

O bakeneko procura oportunidades para incendiar as coisas e provoca qualquer um que tente combatê-lo. Se o grupo se envolver, a atenção do yokai se concentra neles e ele tenta avaliar o poder do grupo.

Se o grupo tentar atrair Sethlok para o mosteiro, o yokai alegremente morde a isca, pois é presunçoso. No caminho para lá, ele começa mais incêndios sempre que possível. Alguns monges tentam acertar o gato com dardos paralisantes, embora tenham sido instruídos a não desperdiçar recursos ou se colocarem em perigo tentando ir atrás do bakeneko. Em vez disso, eles devem defender a si mesmos e suas famílias.

O Confronto

Se atraído aos pátios, o bakeneko avalia a situação e joga no seguro, escondendo-se sempre que possível. Lá, ele usa seus recursos mais poderosos pois sabe que está cercado e em desvantagem numérica.

Sethlok é um bakeneko (veja abaixo) com um valor de Inteligência de 16. Embora queira se divertir enquanto destrói o lar dos monges, se o sortilégio não aconteceu, ele está lutando sozinho, então o yokai não se arrisca demais. Sethlok tenta incendiar o máximo de coisas possível para criar um campo de batalha mais vantajoso. Seu foco está em qualquer inimigo que pareça mais perigoso, seja o critério causar dano ou ter o controle do campo de batalha.

Na primeira vez que o bakeneko estiver à plena vista, leia ou parafraseie o seguinte:

Vocês finalmente veem a temida criatura: um gato do tamanho de um cão, de pelagem preta incrustada de cinzas e com olhos brilhantes; ele caminha sob as patas traseiras e tem um sorriso empáfio no rosto. Ele ri, dizendo: "Ardam, tolos! AAARDAAMMM!""

Fênix Yokai (Estágio 3)

Ínfero Colossal (Demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 330 (20d20 + 120)
Deslocamento 6 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	16 (+3)	22 (+6)	2 (–4)	20 (+5)	22 (+6)

Salvaguardas Des +9, Sab +11, Car +12
Imunidades a Dano ígneo, necrótico, venenoso
Imunidades à Condição agarrado, atordoado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas —
Nível de Desafio 20 (25.000 XP) **Bônus de Proficiência** +6

Calor Abissal. O fogo gerado pela fênix é extremamente quente, capaz de derreter até mesmo pedra. A fênix ignora as resistências e imunidades a dano ígneo de seus alvos.

Renascimento Corrompido. Quando a fênix morre, ela explode. Cada criatura a até 9 metros dela deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 22, sofrendo 26 (4d12) pontos de dano ígneo, mais 26 (4d12) pontos de dano necrótico se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso. O fogo incendeia quaisquer objetos inflamáveis na área que não estejam sendo usados ou carregados. Após 1d4 meses, a fênix renasce em um vulcão localizado no Abismo.

Aura de Fogo Corruptora. No início de cada um dos turnos da fênix, jogue um dado. Se o resultado for ímpar, a aura fica ardente até o início do próximo turno da fênix. Com um resultado par, a aura fica corrompida. Qualquer criatura a até 3 metros da fênix sofre 19 (3d12) pontos de dano ígneo se a aura estiver ardente ou 13 (3d8) pontos de dano necrótico se a aura estiver corrompida.

Resistência Lendária (3/Dia). A fênix escolhe se quer ser bem-sucedida em uma salvaguarda que tenha falhado.

Energia Negativa. Qualquer criatura que sofrer dano necrótico da fênix deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 22, ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. A fênix recupera uma quantidade de pontos de vida igual a essa redução.

Ações

Ataques Múltiplos. A fênix faz dois ataques: um com o bico e um com as garras.

Bico. Arma de Combate Corpo a Corpo: +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 23 (3d10 + 7) perfurante, mais 19 (3d12) ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, este se incendeia. Até que uma criatura use uma ação para apagar o fogo, o alvo sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo no início de cada um dos seus turnos.

Garra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 20 (3d8 + 7) cortante, mais 10 (3d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica agarrado (CD 23 para escapar). Até o agarramento terminar, o alvo fica contido. A fênix pode ter até dois alvos agarrados, e nesse ponto ela não pode realizar ataques de garras até que não esteja mais agarrando duas criaturas.

Furacão Ardente (Recarga 5–6). A fênix paira no lugar onde está, batendo as asas violentamente e causando uma tempestade de fogo. Todas as criaturas em um cubo de 9 metros de lados originando na fênix devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 22. Se falharem, sofrem 58 (9d12) pontos de dano ígneo, ou metade do dano em caso de sucesso.

Ações Lendárias

A fênix pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A fênix recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Sobrevoo. A fênix voa até metade de seu deslocamento e não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um oponente.
Aura Completa (Custa 2 Ações). A fênix ativa os efeitos de aura corruptora e da aura ardente simultaneamente.
Recarregar (Custa 3 Ações). A fênix recarrega seu furacão ardente.

Bakeneko (Estágio 3)

Ínfero Médio, normalmente caótico e maul

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 180 (24d8 + 72)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	16 (+3)	22 (+6)	2 (–4)	20 (+5)	22 (+6)

Salvaguardas Con +9, Sab +8, Car +12
Perícias Enganação +12, Furtividade +11, Percepção +8
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 17 (18.000 XP) **Bônus de Proficiência** +6

Criado nas Chamas. O bakeneko fica totalmente obscurecido enquanto está a até 1,5 metro de um espaço, criatura ou objeto que esteja em chamas.

Resistência Lendária (3/Dia). O bakeneko escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Pirocinese. O bakeneko pode controlar magicamente as chamas à vista e dentro de um raio de 36 metros, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

- Quando o bakeneko causa dano ígneo a uma criatura ou objeto, ele pode escolher incendiá-lo. Tudo o que for incendiado dessa maneira sofre 7 (3d4) pontos de dano ígneo no final de cada um dos turnos do bakeneko. Um incêndio causado dessa maneira só pode ser extinto sendo completamente imergido em água.
- Com uma ação bônus em cada um do seus turnos, o bakeneko pode espalhar chamas de uma criatura ou objeto incendiado. Esse efeito preenche cada quadrado de 1,5 metro no chão a até 1,5 metro do alvo incendiado, causando 11 (2d10) pontos de dano ígneo a cada criatura e objeto na área afetada. Quando uma criatura termina seu turno dentro de uma área afetada ou se move para um espaço incendiado dessa maneira pela primeira vez no turno, ela sofre 11 (2d10) pontos de dano ígneo.

Toxicidade. Sempre que o bakeneko sofrer dano venenoso, ele não sofre dano e recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dano venenoso causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O bakeneko faz um ataque e conjura duas magias, sendo uma delas uma magia que ele possa conjurar à vontade. O bakeneko pode renunciar um de seus ataques para, em vez disso, executar a ação Esconder-se.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +11 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 38 (6d10 + 5) perfurante; o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 19 ou sofre 22 (5d8) pontos de dano venenoso e o bakeneko magicamente recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano venenoso causado.

Conjuração. O bakeneko conjura uma das seguintes magias, usando a Inteligência como seu atributo de conjuração (CD 19 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos):

3/dia: *esfera flamejante*, *mãos flamejantes*, *raio ardente*
2/dia: *bola de fogo*, *escudo ardente*, *muralha de fogo*, *névoa mortal*

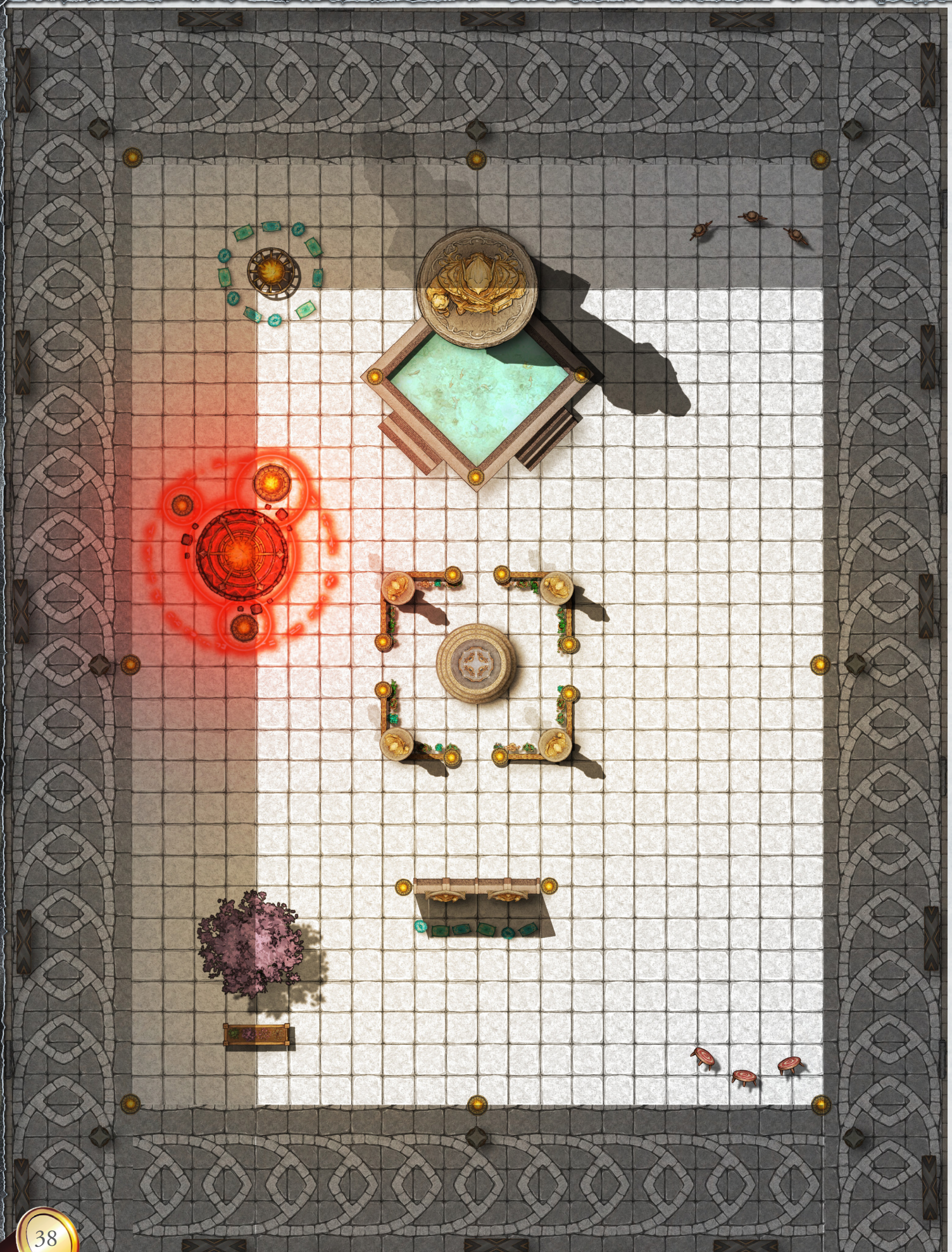
Ações Lendárias

O bakeneko pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O bakeneko recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno..

Fuga Ágil. O bakeneko move-se até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade e pode tentar Esconder-se
Fogo Súbito. O bakeneko conjura um truque.
Peido Venenoso (Custa 2 Ações). O bakeneko gera um cubo de gás venenoso de 1,5 metro nas laterais do espaço em que ele está, recuperando 27 (6d8) pontos de vida.

Se o bakeneko for reduzido a 25% de seus pontos de vida, ele tenta sair de cena enquanto usa o fogo como cobertura.

Se a Fênix foi invocada, ele luta contra os que a invocaram. Use o bloco de estatísticas da fênix yokai (veja abaixo). Nesse ponto, Sethlok deixa a fênix causar caos enquanto ela usa Pirocinese para espalhar chamas pelo campo de batalha; ela não usa nenhuma outra ação ou ação lendária, a menos que seja provocada. A fênix usa seu Furacão Ardente sempre que possível, muitas vezes escolhendo recarregá-lo com Recarregar. A fênix luta até ser morta; se isso ocorrer, Sethlok foge.



Usando os Mapas

O mapa do Pátio do Mosteiro possui quatro versões, conforme descrito abaixo:

- Sem o sortilégio
- Com o sortilégio preparado, mas não executado
- Com o sortilégio preparado e com os danos do incêndio de Sethlok
- Com o sortilégio executado e com os danos do incêndio de Sethlok e da fênix yokai

Consulte abaixo os blocos de estatísticas do bakeneko e da fênix yokai para os estágios de jogo recomendados. Para os outros estágios, consulte o Apêndice abaixo.

Desdobramentos

Se os personagens lutaram ao lado dos monges, os sobreviventes serão eternamente gratos e se oferecerão para ensinar a cada personagem a Bênção Ardente com um efeito permanente, um processo que levaria 1d4 + 1 dias. O líder também oferece ao grupo um item mágico se ainda não tiver sido fornecido como parte do encontro "A Prova Real", além de oferecer a todo o grupo uma quantidade de PO igual a 200 × o nível do grupo. O grupo será bem-vindo a Breujamé sempre que quiserem voltar.

Reduto dos Assassinos

Reduto dos Assassinos é um suplemento da quinta edição que apresenta uma subclasse com temática de assassinos para cada uma das classes principais. Para Mestres, o Reduto apresenta vilões e lacaios detalhados, bem como uma variedade de ferramentas, como ideias para aventuras, tabelas aleatórias e mapas para ajudar a criar aventuras ou encontros temáticos.!

Desfechos

Alguns dos possíveis desfechos são listados aqui:

- O grupo é derrotado na batalha, acordando no dia seguinte em uma Breujamé parcialmente destruída.
- O grupo consegue convencer Kayden a desistir do sortilégio e lutar contra Sethlok.
- O grupo segue o plano e luta contra a fênix.

Recompensas

Se os personagens conseguirem interromper a invocação, conceda-lhes o XP de um encontro difícil. Se eles derrotarem Sethlok ou a Fênix Yokai, conceda o XP de um encontro mortífero. Se eles derrotarem ambos, conceda o dobro do XP de um encontro mortífero.

Apêndice A: Chefões

Bakeneko (Estágio 1)

Ínfero Médio, normalmente caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 60 (8d8 + 24)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Con +5, Sab +4, Car +6
Perícias Enganação +6, Furtividade +5, Percepção +4
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 4 (1.100 XP) **Bônus de Proficiência** +2

Criado nas Chamas. O bakeneko fica totalmente obscurecido enquanto está a até 1,5 metro de um espaço, criatura ou objeto que esteja em chamas.

Resistência Lendária (1/Dia). O bakeneko escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Pirocinese. O bakeneko pode controlar magicamente as chamas à vista e dentro de um raio de 36 metros, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

- Quando o bakeneko causa dano ígneo a uma criatura ou objeto, ele pode escolher incendiá-lo. Tudo o que for incendido dessa maneira sofre 2 (1d4) pontos de dano ígneo no final de cada um dos turnos do bakeneko. Um incêndio causado dessa maneira só pode ser extinto sendo completamente imergido em água.
- Com uma ação bônus em cada um do seus turnos, o bakeneko pode espalhar chamas de uma criatura ou objeto incendiado. Esse efeito preenche cada quadrado de 1,5 metro no chão a até 1,5 metro do alvo incendiado, causando 3 (1d6) pontos de dano ígneo a cada criatura e objeto na área afetada. Quando uma criatura termina seu turno em uma área afetada ou se move para um espaço incendiado dessa maneira pela primeira vez em um turno, ela sofre 3 (1d6) pontos de dano ígneo.

Toxicidade. Sempre que o bakeneko sofrer dano venenoso, ele não sofre dano e recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dano venenoso causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O bakeneko faz um ataque e conjura uma magia. O bakeneko pode renunciar um de seus ataques para, em vez disso, executar a ação Esconder-se.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 7 (1d8 + 5) perfurante; o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 4 (1d8) pontos de dano venenoso e o bakeneko magicamente recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano venenoso causado.

Conjuração Inata. O bakeneko conjura uma das seguintes magias, usando a Inteligência como seu atributo de conjuração (CD 14 para evitar magia):

À vontade: raio de fogo, rajada de veneno
3/dia: esfera flamejante, mãos flamejantes, raio ardente
2/dia: bola de fogo, escudo ardente, muralha de fogo, névoa mortal
1/dia: tempestade de fogo

Ações Lendárias

O bakeneko pode executar 2 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O bakeneko recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Fuga Ágil. O bakeneko move-se até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade e pode tentar Esconder-se
Fogo Súbito. O bakeneko conjura um truque.
Peido Venenoso (Custa 2 Ações). O bakeneko gera um cubo de gás venenoso de 1,5 metro nas laterais do espaço em que está, recuperando 9 (2d8) pontos de vida.

NOTA: se o grupo estiver no 1º nível, remova a característica Ataques Múltiplos do bakeneko de estágio 1.

Bakeneko (Estágio 2)

Ínfero Médio, normalmente caótico e mau

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)
Deslocamento 12 m—

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	20 (+5)

Salvaguardas Con +6, Sab +5, Car +8
Perícias Enganação +8, Furtividade +7, Percepção +5
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP) **Bônus de Proficiência** +3

Criado nas Chamas. O bakeneko fica totalmente obscurecido enquanto está a até 1,5 metro de um espaço, criatura ou objeto que esteja em chamas.

Resistência Lendária (2/Dia). O bakeneko escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Pirocinese. O bakeneko pode controlar magicamente as chamas à vista e dentro de um raio de 36 metros, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

- Quando o bakeneko causa dano ígneo a uma criatura ou objeto, ele pode escolher incendiá-lo. Tudo o que for incendido dessa maneira sofre 5 (2d4) pontos dano ígneo no final de cada um dos turnos do bakeneko. Um incêndio causado dessa maneira só pode ser extinto sendo completamente imergido em água.
- • Com uma ação bônus em cada um do seus turnos, o bakeneko pode espalhar chamas de uma criatura ou objeto incendiado. Esse efeito preenche cada quadrado de 1,5 metro no chão a até 1,5 metro do alvo incendiado, causando 5 (1d10) pontos de dano ígneo a cada criatura e objeto na área afetada. Quando uma criatura termina seu turno em uma área afetada ou se move para um espaço incendiado dessa maneira pela primeira vez em um turno, ela sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo.

Toxicidade. Sempre que o bakeneko sofrer dano venenoso, ele não sofre dano e recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dano venenoso causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O bakeneko faz um ataque e conjura duas magias, sendo uma delas uma magia que ele possa conjurar à vontade. O bakeneko pode renunciar um de seus ataques para, em vez disso, executar a ação Esconder-se.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 13 (2d8 + 4) perfurante; o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou sofre 9 (2d8) pontos de dano venenoso e o bakeneko magicamente recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano venenoso causado.

Conjuração. O bakeneko conjura uma das seguintes magias, usando a Inteligência como seu atributo de conjuração (CD 16 para evitar magia, +3 para acertar com ataques mágicos):

À vontade: raio de fogo, rajada de veneno
2/dia: esfera flamejante, mãos flamejantes, raio ardente
1/dia: bola de fogo, escudo ardente, muralha de fogo, névoa mortal

Ações Lendárias

O bakeneko pode executar 2 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O bakeneko recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Fuga Ágil. O bakeneko move-se até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade e pode tentar Esconder-se
Fogo Súbito. O bakeneko conjura um truque.
Peido Venenoso (Custa 2 Ações). O bakeneko gera um cubo de gás venenoso de 1,5 metro nas laterais do espaço em que está, recuperando 18 (4d8) pontos de vida.

Bakeneko (Estágio 4)

Ínfero Médio, normalmente caótico e neutro

Classe de Armadura 16
Pontos de Vida 240 (32d8 + 96)
Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	22 (+6)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	24 (+7)

Salvaguardas Con +10, Sab +9, Car +14
Perícias Enganação +14, Furtividade +13, Percepção +9
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 24 (62.000 XP) **Bônus de Proficiência** +7

Criado nas Chamas. O bakeneko fica totalmente obscurecido enquanto está a até 1,5 metro de um espaço, criatura ou objeto que esteja em chamas.

Resistência Lendária (3/Dia). O bakeneko escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Pirocinese. O bakeneko pode controlar magicamente as chamas à vista e dentro de um raio de 36 metros, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

- Quando o bakeneko causa dano ígneo a uma criatura ou objeto, ele pode escolher incendiá-lo. Tudo o que for incendido dessa maneira sofre 10 (3d6) pontos de dano ígneo no final de cada um dos turnos do bakeneko. Um incêndio causado dessa maneira só pode ser extinto sendo completamente imergido em água.
- • Com uma ação bônus em cada um do seus turnos, o bakeneko pode espalhar chamas de uma criatura ou objeto incendiado. Esse efeito preenche cada quadrado de 1,5 metro no chão a até 1,5 metro do alvo incendiado, causando 16 (3d10) pontos de dano ígneo a cada criatura e objeto na área afetada. Quando uma criatura termina seu turno em uma área afetada ou se move para um espaço incendiado dessa maneira pela primeira vez em um turno, sofre 16 (3d10) pontos de dano ígneo.

Toxicidade. Sempre que o bakeneko sofrer dano venenoso, ele não sofre dano e recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dano venenoso causado.

Ações

Ataques Múltiplos. O bakeneko faz um ataque e conjura três magias, sendo uma delas uma magia que ele possa conjurar à vontade. O bakeneko pode renunciar um de seus ataques para, em vez disso, executar a ação Esconder-se.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +13 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Dano: 51 (8d10 + 6) perfurante; o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 22, ou sofre 27 (6d8) pontos de dano venenoso e o bakeneko magicamente recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano venenoso causado.

Conjuração. O bakeneko conjura uma das seguintes magias, usando a Inteligência como seu atributo de conjuração (CD 22 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos):

À vontade: raio de fogo (5º círculo), rajada de veneno (5º círculo)
3/dia: esfera flamejante, mãos flamejantes, raio ardente
2/dia: bola de fogo, escudo ardente, muralha de fogo, névoa mortal
1/dia: tempestade de fogo

Ações Lendárias

O bakeneko pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O bakeneko recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Fuga Ágil. O bakeneko move-se até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade e pode tentar Esconder-se
Fogo Súbito. O bakeneko conjura um truque.
Peido Venenoso (Custa 2 Ações). O bakeneko gera um cubo de gás venenoso de 1,5 metro nas laterais do espaço em que está, recuperando 36 (8d8) pontos de vida.

Fênix Yokai (Estágio 1)

Ínfero Grande (Demônio), normalmente caótico e maul

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 76 (8d10 + 32)
Deslocamento 6 m, voo 30 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	2 (-4)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +7, Sab +6, Car +7
Imunidades a Dano ígneo, necrótico, venenoso
Imunidades à Condição agarrado, atordoado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas —
Nível de Desafio 5 (1.800 XP) **Bônus de Proficiência** +3

Calor Abissal. O fogo gerado pela fênix é extremamente quente, capaz de derreter até mesmo pedra. A fênix ignora as resistências e imunidades a dano ígneo de seus alvos.

Renascimento Corrompido. Quando a fênix morre, ela explode. Cada criatura a até 9 metros dela deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 17, sofrendo 6 (1d12) pontos de dano ígneo, mais 6 (1d12) pontos de dano necrótico se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso. O fogo incendeia quaisquer objetos inflamáveis na área que não estejam sendo usados ou carregados. Após 1d4 meses, a fênix renasce em um vulcão localizado no Abismo.

Aura de Fogo Corruptora. No início de cada um dos turnos da fênix, jogue um dado. Se o resultado for ímpar, a aura fica ardente até o início do próximo turno da fênix. Com um resultado par, a aura fica corrompida. Qualquer criatura a até 3 metros da fênix sofre 6 (1d12) pontos de dano ígneo se a aura estiver ardente ou 4 (1d8) pontos de dano necrótico se a aura estiver corrompida.

Resistência Lendária (1/Dia). A fênix escolhe se quer ser bem-sucedida em uma salvaguarda que tenha falhado.

Energia Negativa. Qualquer criatura que sofrer dano necrótico da fênix deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. A fênix recupera uma quantidade de pontos de vida igual a essa redução.

Ações

Bico. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d4 + 4) perfurante, mais 6 (1d12) ígneo.

Garra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d6 + 3) cortante, mais 3 (1d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura Pequena ou menor, ele fica agarrado (CD 18 para escapar). Até o agarramento terminar, o alvo fica contido. A fênix só pode ter um alvo agarrado.

Furacão Ardente (Recarga 5–6). A fênix paira no lugar onde está, batendo as asas violentamente e causando uma tempestade de fogo. Todas as criaturas em um cubo de 9 metros de lados originando na fênix devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 17. Se falharem, elas sofrem 19 (3d12) pontos de dano ígneo, ou metade do dano em caso de sucesso.

Ações Lendárias

A fênix pode executar 2 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A fênix recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Sobrevoo. A fênix voa até metade de seu deslocamento e não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um oponente.

Aura Completa (Custa 2 Ações). A fênix ativa os efeitos de aura corruptora e da aura ardente simultaneamente.

NOTA: se o grupo estiver no 1º nível, remova a característica Ataques Múltiplos da Fênix Yokai de estágio 1.

Fênix Yokai (Estágio 2)

Ínfero Enorme (Demônio), normalmente caótico e maul

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 172 (15d12 + 75)
Deslocamento 6 m, voo 30 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	2 (-4)	18 (+4)	20 (+5)

Salvaguardas Des +8, Sab +8, Car +9
Imunidades a Dano ígneo, necrótico, venenoso
Imunidades à Condição agarrado, atordoado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas —
Nível de Desafio 11 (7.200 XP) **Bônus de Proficiência** +4

Calor Abissal. O fogo gerado pela fênix é extremamente quente, capaz de derreter até mesmo pedra. A fênix ignora as resistências e imunidades a dano ígneo de seus alvos.

Renascimento Corrompido. Quando a fênix morre, ela explode. Cada criatura a até 9 metros dela deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 19, sofrendo 13 (2d12) pontos de dano ígneo, mais 13 (2d12) pontos de dano necrótico se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso. O fogo incendeia quaisquer objetos inflamáveis na área que não estejam sendo usados ou carregados. Após 1d4 meses, a fênix renasce em um vulcão localizado no Abismo.

Aura de Fogo Corruptora. No início de cada um dos turnos da fênix, jogue um dado. Se o resultado for ímpar, a aura fica ardente até o início do próximo turno da fênix. Com um resultado par, a aura fica corrompida. Qualquer criatura a até 3 metros da fênix sofre 13 (2d12) pontos de dano ígneo se a aura estiver ardente ou 9 (2d8) pontos de dano necrótico se a aura estiver corrompida.

Resistência Lendária (2/Dia). A fênix escolhe se quer ser bem-sucedida em uma salvaguarda que tenha falhado.

Energia Negativa. Qualquer criatura que sofrer dano necrótico da fênix deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. A fênix recupera uma quantidade de pontos de vida igual a essa redução.

Ações

Ataques Múltiplos. A fênix faz dois ataques: um com o bico e um com as garras.

Bico. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 11 (2d4 + 6) perfurante, mais 13 (2d12) ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, este se incendeia. Até a criatura usar uma ação para apagar o fogo, o alvo sofre 6 (1d12) pontos de dano ígneo no início de cada um dos seus turnos.

Garra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 13 (2d6 + 6) cortante, mais 7 (2d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica agarrado (CD 19 para escapar). Até o agarramento terminar, o alvo fica contido. A fênix pode ter até dois alvos agarrados, e nesse ponto ela não pode realizar ataques de garras até que não esteja mais agarrando duas criaturas.

Furacão Ardente (Recarga 5–6). A fênix paira no lugar onde está, batendo as asas violentamente e causando uma tempestade de fogo. Todas as criaturas em um cubo de 9 metros de lados originando na fênix devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 19. Se falharem, elas sofrem 26 (6d12) pontos de dano ígneo, ou metade do dano em caso de sucesso.

Ações Lendárias

A fênix pode executar 2 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A fênix recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Sobrevoo. A fênix voa até metade de seu deslocamento e não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um oponente.
Aura Completa (Custa 2 Ações). A fênix ativa os efeitos de aura corruptora e da aura ardente simultaneamente.

Fênix Yokai (Estágio 4)

Ínfero Colossal (Demônio), normalmente caótico e mau

Classe de Armadura 24 (armadura natural)
Pontos de Vida 525 (30d20 + 210)
Deslocamento 6 m, voo 30 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	22 (+6)	25 (+7)

Salvaguardas Des +10, Sab +13, Car +14
Imunidades a Dano ígneo, necrótico, venenoso
Imunidades à Condição agarrado, atordoado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas —
Nível de Desafio 24 (62.000 XP) **Bônus de Proficiência** +7

Calor Abissal. O fogo gerado pela fênix é extremamente quente, capaz de derreter até mesmo pedra. A fênix ignora as resistências e imunidades a dano ígneo de seus alvos.

Renascimento Corrompido. Quando a fênix morre, ela explode. Cada criatura a até 9 metros dela deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 24, sofrendo 32 (5d12) pontos de dano ígneo, mais 32 (5d12) pontos de dano necrótico se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso. O fogo incendeia quaisquer objetos inflamáveis na área que não estejam sendo usados ou carregados. Após 1d4 meses, a fênix renasce em um vulcão localizado no Abismo.

Aura de Fogo Corruptora. No início de cada um dos turnos da fênix, jogue um dado. Se o resultado for ímpar, a aura fica ardente até o início do próximo turno da fênix. Com um resultado par, a aura fica corrompida. Qualquer criatura a até 3 metros da fênix sofre 26 (4d12) pontos de dano ígneo se a aura estiver ardente ou 18 (4d8) pontos de dano necrótico se a aura estiver corrompida.

Resistência Lendária (3/Dia). A fênix escolhe se quer ser bem-sucedida em uma salvaguarda que tenha falhado.

Energia Negativa. Qualquer criatura que sofrer dano necrótico da fênix deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 24 ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. A fênix recupera uma quantidade de pontos de vida igual a essa redução.

Ações

Ataques Múltiplos. A fênix faz dois ataques: um com o bico e um com as garras.

Bico. Arma de Combate Corpo a Corpo: +15 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 30 (4d10 + 8) perfurante, mais 26 (4d12) ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, este se incendeia. Até a criatura usar uma ação para apagar o fogo, o alvo sofrerá 19 (3d12) pontos de dano ígneo no início de cada um dos seus turnos.

Garra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +15 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 26 (4d8 + 8) cortante, mais 14 (46) necrótico. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica agarrado (CD 25 para escapar). Até o agarramento terminar, o alvo fica contido. A fênix pode ter até dois alvos agarrados, e nesse ponto ela não pode realizar ataques de garras até que não esteja mais agarrando duas criaturas.

Furacão Ardente (Recarga 5–6). A fênix paira no lugar onde está, batendo as asas violentamente e causando uma tempestade de fogo. Todas as criaturas em um cubo de 9 metros de lados originando na fênix devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 24. Se falharem, elas sofrem 78 (12d12) pontos de dano ígneo, ou metade do dano em caso de sucesso.

Ações Lendárias

A fênix pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A fênix recupera as ações lendárias gastas no início do seu turno.

Sobrevoo. A fênix voa até metade de seu deslocamento e não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um oponente.
Aura Completa (Custa 2 Ações). A fênix ativa os efeitos de aura corruptora e da aura ardente simultaneamente.
Recarregar (Custa 3 Ações). A fênix recarrega seu furacão ardente.