

## ENCONTRO P8: SALÃO DOS PILARES UIVANTES

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)

### PREPARAÇÃO

5 evistros (demônios da carnificina) (D)  
1 barlcura (B)  
6 pilares uivantes

Os minotauros derrotados no Salão do Chicote Escarlate ou no Salão da Introspecção Forçada tiveram suas almas aprisionadas para sempre nessa câmara, forçados a servirem como guardiões.

Cada evistro começa esse encontro fundido a um dos pilares da sala, assim como o barlcura. Não coloque os monstros no mapa até eles surgirem e ataquem os aventureiros.

Essa sala costumava ser usada para guardar os muitos tesouros do culto a Bafomé. Agora ela contém um objeto que não pôde ser removido do Poço dos Demônios: o *sino do chamado da fúria*. Os PdJs precisam desse item para entrar no santuário interno do Poço dos Demônios.

**Quando os aventureiros entram nessa sala, mostre a eles “Ilustração dos Pilares Uivantes” na página 31 do Livro de Aventura Um e leia:**

*Uma lufada quente e úmida de ar os atinge quando as portas duplas dessa câmara são abertas. A sala adiante é esculpida em rocha negra. Aqui e ali, pilares formados de corpos empilhados se estendem do piso ao teto. Bocas contorcidas, olhos vidrados e braços inquietos que terminam em mãos em formato de garras se movem dentro do estranho pilar de carne. Soando como uma só, as formas dentro dos pilares deixam escapar um uivo desolado.*

### OBJETIVO

Os PdJs devem avançar por entre essas câmaras conectadas, sobrepujar o efeito dos pilares uivantes e derrotar os demônios que protegem o *sino do chamado da fúria*, um dos itens que eles precisam para completar o ritual e adentrar o santuário interno.

### OS PILARES UIVANTES

Tão logo os PdJs entrem nessa sala, determine a iniciativa. Os pilares possuem um valor de iniciativa de 1. No turno deles, jogue 1d6 e determine as ações que os pilares irão realizar. Todos eles realizam a mesma ação.

#### 1. Balbuciar Enlouquecedor

*As imagens dentro dos pilares abrem suas bocas e liberam um coro de uivos e gritos perturbadores.*

Explosão contígua 3; +11 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

#### 2. Bocas Famintas

*As imagens dentro do pilar mordem as criaturas próximas.*

Explosão contígua 1; +13 vs. CA; 1d6 + 2 de dano e todas as criaturas recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do próximo turno dos pilares.

#### 3. Braços Aderentes

*As imagens dentro do pilar se esticam e agarram as criaturas próximas.*

Explosão contígua 2; +13 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar). Considere as defesas de Fortitude e de Reflexos da coluna como 18.

#### 4. Olhar Profano ♦ Medo

*Os olhos das imagens dentro dos pilares brilham com uma energia aterrorizante.*

A distância 5; +11 vs. Vontade; o alvo é empurrado 3 quadrados.

#### 5. Explosão Ácida ♦ Ácido

*As imagens dentro do pilar abrem suas bocas liberando ácido em abundância.*

Explosão contígua 3; +11 vs. Reflexos; 2d6 de dano ácido.

#### 6. Gritos Distorcidos ♦ Teleporte

*O ar ao redor do pilar se distorce e as imagens dentro dele gritam furiosamente.*

Explosão contígua 3; + 11 vs. Vontade; o alvo é teleportado para um espaço desocupado adjacente a um pilar determinado aleatoriamente. Jogue 1d6 para determinar o pilar e 1d8 para determinar o quadrado.

Os personagens podem atacar os pilares (CA 6, Fortitude 18, Reflexos 16), mas eles se regeneram instantaneamente. Essas são criações de Bafomé e não podem ser destruídas.

### TÁTICAS

Os pilares causam uma grande diversidade de efeitos que mesmo não sendo uma ameaça direta aos aventureiros podem provar ser uma interferência fatal durante o combate contra os cinco demônios da carnificina e o barlcura que saem dos pilares.

Os demônios, que no começo do encontro estão fundidos aos pilares, estão cientes de seus arredores e podem emergir usando uma ação mínima. Contudo, eles aguardam até que um dos personagens se aproxime a até 5 quadrados do pilar mais próximo ao altar. Nesse momento, todos surgem para atacar. Disponha-os conforme descrito no mapa do encontro.

Os demônios da carnificina atacam os inimigos mais próximos e lutam até a morte.

Seguindo a mesma tática, o barlcura lutam selvagemmente, mas permanece próximo ao altar para proteger o *sino do chamado da fúria*.

Embora os demônios e os pilares partilhem de uma conexão mágica com o Poço dos Demônios, eles não lutam como um grupo. Os efeitos dos pilares afetam tanto os demônios quanto os aventureiros.

**5 Evistros (Demônio da Carnificina) (D) Bruto de Nível 6**  
Animal mágico elemental (Médio - Demônio) 250 XP cada

<b>Iniciativa</b> +4	<b>Sentidos</b> Percepção +4	
<b>PV</b> 90; <b>Sangrando</b> 45		
<b>CA</b> 16; <b>Fortitude</b> 18, <b>Reflexos</b> 14, <b>Vontade</b> 14		
<b>Resistências</b> 10 vs. variável (1/encontro; consulte o glossário)		
<b>Deslocamento</b> 6		
⬇ <b>Garras</b> (padrão; sem limite) +9 vs. CA; 1d12+5 de dano.		
⬇ <b>Mordida Destruidora</b> (mínima; sem limite) Contra um alvo sangrando; +8 vs. CA; 1d6+5 de dano.		
<b>Carnificina</b> O demônio da carnificina recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo se tiver um ou mais aliados adjacentes ao alvo (+3 se um destes aliados for outro evistro). Este bônus é cumulativo com a vantagem de combate.		
<b>Tendência</b> Caótico e Maligno <b>Idiomas</b> Abissal		
<b>For</b> 21 (+8)	<b>Des</b> 12 (+4)	<b>Sab</b> 12 (+4)
<b>Con</b> 20 (+8)	<b>Int</b> 5 (+0)	<b>Car</b> 7 (+1)

**Bargura (B) Bruto de Nível 8**  
Animal elemental (Grande - Demônio) 350 XP

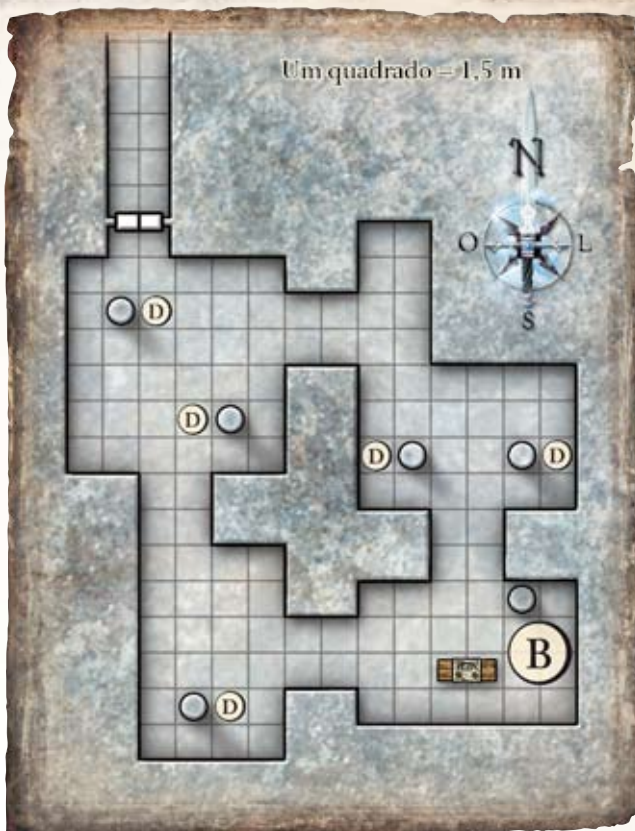
<b>Iniciativa</b> +7	<b>Sentidos</b> Percepção +12; visão na penumbra	
<b>PV</b> 108; <b>Sangrando</b> 54; veja também <i>uivo selvagem</i>		
<b>CA</b> 19; <b>Fortitude</b> 20, <b>Reflexos</b> 17, <b>Vontade</b> 17		
<b>Resistências</b> 10 vs. variável (1/encontro; consulte o glossário)		
<b>Deslocamento</b> 8, escalar 8		
⬇ <b>Pancada</b> (padrão; sem limite) Alcance 2; +10 vs. CA; 1d8+6 de dano (2d8+6 enquanto estiver sangrando).		
⬇ <b>Ataque Duplo</b> (padrão; sem limite) O bargura desfere duas pancadas.		
<b>Uivo Selvagem</b> (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) O bargura e todos os aliados a até 5 quadrados de distância recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do bargura.		
<b>Tendência</b> Caótico e Maligno <b>Idiomas</b> Abissal		
<b>Perícias</b> Atletismo +15		
<b>For</b> 22 (+10)	<b>Des</b> 16 (+7)	<b>Sab</b> 16 (+7)
<b>Con</b> 18 (+8)	<b>Int</b> 6 (+2)	<b>Car</b> 12 (+5)

## CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

**Iluminação:** Luz plena. Essa área é iluminada por magia.

**Altar:** No canto sudeste dessa sala se encontra um altar de pedra lisa. Tudo o que restou do fantástico tesouro que preenchia essa câmara ao redor do altar é o *sino do chamado da fúria*. Esse item repousa no topo do altar, bem a vista.

**Pilares:** Preenchidos com a essência daqueles que fracassaram nos testes de Bafomé, os pilares simulam uma grande variedade de efeitos mágicos. Os personagens não podem ocupar o mesmo quadrado que um pilar, mas ainda podem receber cobertura se estiverem adjacentes a ele.



ENCONTRO P8: SALÃO DOS PILARES UIVANTES

**Tesouro:** Os personagens que procurarem ao redor do altar podem encontrar um azulejo solto no piso com um sucesso num teste de Percepção (CD 26). Sob o azulejo, os PdJs descobrem um conjunto de *braçadeiras da defesa* (estágio heroico). Esse item é descrito no *Livro do Jogador*.

## O SINO DO CHAMADO DA FÚRIA

O *sino do chamado da fúria* é coberto por glifos e seu sino dourado não possui badalo. Sua alça é feita de ossos com espinhos de aço afiados espalhados em sua extensão. Se uma criatura segurar essa alça, o sino enfia os espinhos na mão da criatura, causando 2d10 de dano. Ele forma então um badalo provisório que pode ser tocado somente uma vez.

Quando tocado, o sino libera uma explosão de energia escarlate. A criatura que tocou o sino e todas as criaturas a até 5 quadrados dela ficam fora de controle e totalmente enfurecidas: elas sofrem -4 de penalidade em todas as defesas (minotauros sofrem apenas -2 de penalidade), mas recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo. Esses modificadores persistem até o final do próximo turno da criatura que tocou o sino.