

CRIANDO DEMÔNIOS



Este guia é para mestres que desejam criar campanhas neste momento inicial do HashiraHandbook, onde iremos abordar os fundamentos da criação de um demônio. Passaremos pelos estágios de criação, discutindo tópicos como pontos de vida, técnicas de sangue, classe de resistência e outras especificações.

OQUE É UM DEMÔNIO?

Os demônios são seres sobrenaturais que são retratados como criaturas malignas e sedentas de sangue. Eles desempenham o papel de antagonistas nas histórias. Os demônios são originalmente seres humanos transformados por demônios primordiais poderosos. O demônio primordial é o primeiro demônio conhecido como progenitor de todos os outros demônios. Ele pode transformar humanos em demônios ao injetar seu próprio sangue demoníaco neles.

Os demônios possuem uma série de habilidades especiais, incluindo força e velocidade sobre-humanas, capacidade de regeneração rápida e até mesmo de se recuperar de ferimentos fatais, além de habilidades sensoriais aguçadas. Cada demônio possui habilidades individuais únicas, como controle sobre elementos específicos, capacidade de manipulação de sangue, ilusões, entre outros.

Os demônios são vulneráveis à luz do sol, que é uma das poucas formas de matá-los permanentemente. Além disso, eles são fracos contra armas especiais conhecidas como "Nichirin", que são armas feitas de um minério especial capaz de cortar e matar demônios.

Os Caçadores de Demônios têm a missão de proteger os humanos dos demônios e encontrar uma cura para reverter a transformação demoníaca.

ONDE OS DEMÔNIOS HABITAM?

Os demônios habitam principalmente o mundo humano onde se escondem e se misturam entre os humanos. Na série, os demônios são encontrados em várias localidades, como vilarejos, florestas e até mesmo nas cidades.

Alguns demônios podem estabelecer suas próprias bases ou esconderijos, onde vivem e se alimentam de humanos. Além disso, eles também podem se reunir em grupos ou organizações, como a Lua Inferior, a Lua Superior e o próprio demônio primordial.

HIERARQUIA

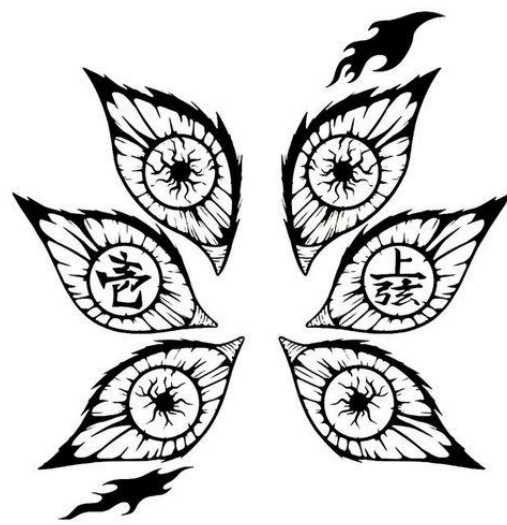
Os Luas Inferiores e os Luas Superiores referem-se a classificações dentro da hierarquia dos demônios. Essa classificação é baseada na força e nas habilidades dos demônios.

As Luas Inferiores são um grupo de demônios poderosos que atuam sob as ordens da Lua Superior e do demônio progenitor. Eles são numerados de um a seis, sendo a Lua Inferior 1 o mais poderoso e o Lua Inferior 6 o menos poderoso. Cada Lua Inferior tem um título associado, que indica sua posição na hierarquia.

A Lua Superior, por outro lado, é o topo da hierarquia dos demônios. São um grupo seletos e extremamente poderoso, liderado diretamente pelo demônio progenitor. Há um total de seis Luas Superiores, numeradas de um a seis, cada uma com um título e habilidades únicas. O Lua Superior 1 é considerada a mais forte, enquanto o Lua Superior 6 é a menos poderosa entre eles.

Os membros das Luas Superiores e Inferiores são temidos e respeitados pelos demais demônios e têm autoridade sobre eles. Eles possuem habilidades excepcionais e são responsáveis por realizar as ordens do demônio primordial, além de caçar e matar humanos.

Os demônios podem progredir na hierarquia, passando das Luas Inferiores para a Lua Superior. Esse avanço é alcançado através de realizações notáveis, como matar demônios mais fortes, cumprir missões importantes ou impressionar o demônio progenitor de alguma forma.



COMO OS DEMÔNIOS SE TORNAM MAIS FORTE?

Todos os demônios têm a capacidade de ficar mais fortes e desenvolver novas habilidades ao longo do tempo. Existem várias maneiras pelas quais os demônios podem aumentar seu poder:

- Consumo de sangue humano: Os demônios ganham força ao se alimentarem do sangue humano. Quanto mais sangue consomem, mais fortes se tornam. Além disso, a qualidade do sangue também influencia em seu crescimento de poder.
- Consumo de outros demônios: Os demônios também podem aumentar sua força ao consumir outros demônios. Ao derrotar e consumir seus companheiros demônios, eles podem absorver parte de seu poder e adquirir novas habilidades.
- Despertar de habilidades adormecidas: À medida que os demônios ganham experiência e aumentam sua força, eles podem despertar novas habilidades adormecidas. Essas habilidades podem ser diferentes para cada demônio, refletindo seus traços individuais e sua história.

É importante destacar que, embora os demônios possam se tornar mais fortes, eles também têm vulnerabilidades. A luz do sol é uma das principais fraquezas dos demônios e pode ser fatal para eles. Além disso, as armas especiais dos Caçadores de Demônios, as Nichirin, são eficazes para enfrentá-los.

ESTATÍSTICAS

As estatísticas de um demônio, às vezes, se referem ao bloco de estatísticas, garantindo as informações essenciais que você precisa para controlar o monstro.

TAMANHO

Os demônios são classificados em diferentes categorias de tamanho, que variam de Miúdo a Enorme. A tabela de Categorias de Tamanho indica a quantidade de espaço que uma criatura de determinado tamanho controla durante o combate.

Essas categorias de tamanho são usadas para descrever a aparência física dos demônios e também podem ter impacto em suas habilidades e força. Demônios maiores geralmente possuem uma estrutura física mais imponente e, consequentemente, podem ser mais poderosos e possuir habilidades mais destrutivas. Por outro lado, demônios menores podem ser mais ágeis e difíceis de atingir não seguindo isso como uma regra absoluta, pois existe muitos demônios fortes e pequenos ou grandes e muito rápidos.

Categorias de Tamanho

Tamanho	Espaço
Miúdo	0,75 m/0,75 m
Pequeno	1,5 m/1,5 m
Médio	1,5 m/1,5 m
Grande	3 m / 3m
Enorme	4,5 m / 4,5 ou maior



Os demônios são originários de humanos, e geralmente mantêm a forma que tinham quando eram humanos. No entanto, eles têm a capacidade de adquirir uma variedade de formas, algumas delas animais e até mesmo monstruosas.

TENDÊNCIA

A tendência de um demônio, por natureza, é sempre má. No entanto, devido à sua longevidade e à ausência de um tempo de vida definido, os demônios podem começar a adquirir memórias de quando eram humanos ao longo do tempo. Essa experiência pode levar a uma pequena mudança no alinhamento do demônio.

À medida que os demônios se lembram de sua vida humana, podem desenvolver traços e comportamentos que refletem sua história passada. Por exemplo, um demônio pode se recusar a se alimentar de mulheres, pois quando era humano, era casado e sua esposa foi morta. Essas memórias podem ter um impacto nas ações e escolhas dos demônios, resultando em uma pequena mudança em seu comportamento e alinhamento.

No entanto, é importante ressaltar que, mesmo com essas mudanças, os demônios ainda são essencialmente seres malignos e seus atos permanecem enraizados na sua natureza demoníaca. A influência de suas memórias humanas pode trazer nuances e complexidade às suas personalidades, mas seu impulso central continua sendo o de um demônio, buscando alimentar-se de humanos e causar sofrimento.

CLASSE DE RESISTÊNCIA

A Classe de Resistência de um demônio é baseado no seu modificador de Destreza e também na sua armadura natural. Os demônios de maiores patentes, normalmente tem sua pele mais dura e consequentemente sua Classe de Resistência é maior.

Ao criar seu demônio para uma campanha, a escolha da classe de armadura deve ser considerada com base em seu papel no arco da história. Isso pode depender se o demônio será o antagonista principal ou apenas um inimigo que os jogadores enfrentarão em algum momento.

Para calcular a classe de resistência (CR) de forma mais fácil, você pode seguir duas abordagens. A primeira é usar como base os monstros já existentes no livro de regras do jogo, buscando uma classe de armadura que se alinhe com outros inimigos de poder similar. Isso ajudará a manter um equilíbrio entre o desafio que o demônio representa e as habilidades e nível dos jogadores.

A segunda abordagem envolve fazer um cálculo simples com base no acerto médio dos jogadores. Se o acerto médio dos jogadores for em torno de +5, você pode somar 10 + 5 para obter uma classe de resistência de 15. Isso significa que os jogadores acertarão aproximadamente metade dos golpes, o que pode ser um ponto de partida para ajustar a dificuldade do combate. Você pode ajustar a CR para tornar o combate mais fácil, diminuindo abaixo da média, ou mais desafiador, aumentando acima da média.

No entanto, é importante lembrar que o equilíbrio do jogo é fundamental para proporcionar uma experiência justa e envolvente para os jogadores. Ao criar o demônio e definir sua classe de resistência, leve em consideração não apenas o nível de poder dos jogadores, mas também a narrativa da história e os desafios que deseja apresentar a eles.

PONTOS DE VIDA

Um demônio não morre quando ele chega a 0 pontos de vida, ele apenas entra em uma condição chamada de “Fragilizado” aonde possibilita os jogadores acertarem o pescoço do demônio, assim decapitando o mesmo para que ele realmente morra.

Os pontos de vida de um monstro são apresentados tanto numa expressão de dado quanto num valor numérico. Por exemplo, um monstro com 2d8 pontos de vida tem 9 pontos de vida na média (2 x 4½). O modificador de Constituição de um monstro também afeta o valor de pontos de vida que ele tem. Seu modificador é multiplicado pela quantidade de Dados de Vida que ele possui e o resultado é adicionado aos seus pontos de vida.

Mas como você pode balancear isso para seus jogadores, para equilibrar a força do demônio em relação aos jogadores, é importante considerar sua posição na história. Se o demônio pertence a uma categoria mais baixa, você pode adicionar 20 pontos de vida (PV) para cada nível de desafio. Isso significa que, à medida que o nível de desafio aumenta, você adiciona 20 PV adicionais para tornar o demônio mais resistente aos ataques dos jogadores. Por outro lado, se o demônio é de extrema importância para o arco da história e atua como um chefe, você pode adicionar 40 PV para cada nível de desafio. Essa maior quantidade de pontos de vida tornará o demônio um desafio mais significativo e permitirá que ele suporte ataques mais poderosos dos jogadores durante o combate.

DESLOCAMENTO

O deslocamento de um demônio determina a distância que ele pode se mover durante o seu turno. Para obter mais informações sobre deslocamento, consulte o Livro do Jogador.

Todas as criaturas possuem um deslocamento básico chamado de deslocamento de caminhada. Esse valor representa a distância que a criatura pode percorrer em terra firme. No entanto, criaturas que não possuem meios de locomoção terrestre terão um deslocamento de caminhada de 0 metros, o que significa que elas não podem se mover nessa forma.

Além do deslocamento de caminhada, algumas criaturas possuem um ou mais modos de deslocamento adicionais.

- **Escavação:** Um demônio com deslocamento de escavação tem a habilidade de se mover através de areia, terra, lama ou gelo utilizando essa forma de locomoção. No entanto, é importante ressaltar que um monstro não pode escavar através de rocha sólida, a menos que possua uma característica especial que lhe permita fazê-lo.
- **Escalada:** Um demônio com deslocamento de escalada tem a capacidade de se mover em superfícies verticais utilizando todo ou parte do seu movimento. Diferentemente de outras criaturas, o demônio não precisa gastar movimento adicional para escalar.
- **Voo:** Não é muito comum entre os demônios, mas alguns deles possuem a capacidade de voar, permitindo que se desloquem de um ponto para outro utilizando todo ou parte do seu movimento. Essa habilidade de voo confere uma vantagem significativa, já que os demônios podem superar obstáculos terrestres e alcançar alvos inacessíveis por meios convencionais.
- **Natação:** Um demônio que possua deslocamento de natação não precisa gastar movimento extra para nadar.

VALORES DE HABILIDADE

Cada demônio possui seis valores de habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e seus modificadores correspondentes.

TESTES DE RESISTÊNCIA

A seção de Testes de Resistência é reservada para demônios que possuem uma maior capacidade de resistir a certos tipos de efeitos. A maioria das criaturas não possui bônus especiais em testes de resistência, e nessas situações essa seção é omitida.

O bônus de um teste de resistência é determinado pela soma do modificador de habilidade relevante da criatura e seu bônus de proficiência. O bônus de proficiência é determinado pelo nível de desafio da criatura, como mostrado na tabela de Bônus de Proficiência por Nível de Desafio.

É importante lembrar que apenas criaturas com características ou habilidades especiais que as tornem mais resistentes a certos efeitos terão um bônus adicional nos testes de resistência. A maioria dos demônios segue as regras padrão de testes de resistência, sem bônus extras.

Portanto, ao criar ou utilizar um demônio, verifique se ela possui características especiais que conferem um bônus adicional aos testes de resistência. Caso contrário, utilize apenas os valores de modificador de habilidade e bônus de proficiência conforme determinado pelo nível de desafio da criatura.

Bônus de Proficiência por Nível de Desafio			
Desafio	Proficiência	Desafio	Proficiência
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9



PERÍCIAS

A seção de Perícias é reservada para demônios que possuam proficiência em uma ou mais habilidades específicas. Por exemplo, um demônio que seja especialmente perceptivo e furtivo pode ter um bônus em testes de Sabedoria (Percepção) e Destreza (Furtividade).

O bônus de perícia é determinado pela soma do modificador de habilidade relevante do demônio e seu bônus de proficiência. O bônus de proficiência é determinado pelo nível de desafio do demônio, como indicado na tabela de Bônus de Proficiência por Nível de Desafio. Outros modificadores podem ser aplicados conforme necessário. Por exemplo, um demônio pode ter um bônus acima do esperado (geralmente o dobro do bônus de proficiência) para representar seu alto grau de especialização em uma determinada perícia. Isso reflete sua expertise e habilidade excepcionais naquela área específica.

É importante observar que nem todos os demônios possuem bônus de perícia. A presença dessa seção depende das habilidades e características individuais de cada demônio. Nem todos os demônios serão proficientes em alguma perícia, e isso é perfeitamente normal.

Ao criar ou utilizar um demônio, verifique suas habilidades e características para determinar se ele possui proficiência em alguma perícia específica. Caso possua, utilize o modificador de habilidade relevante e o bônus de proficiência adequado ao nível de desafio do demônio para calcular o bônus de perícia. Em casos especiais, um bônus adicional pode ser aplicado para representar uma especialização excepcional.

VULNERABILIDADES, RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

Alguns demônios possuem vulnerabilidades, resistências ou imunidades a certos tipos de danos. Existem criaturas específicas que possuem resistência ou imunidade a danos específicos. Além disso, alguns demônios podem ser imunes a certas condições e até mesmo a determinados tipos de danos.

Essas características de resistência, imunidade e vulnerabilidade são uma parte importante da criação de demônios e contribuem para a diversidade e desafios enfrentados pelos jogadores durante a campanha. Elas podem ser baseadas nas características e natureza dos demônios, fornecendo uma vantagem estratégica ou uma fraqueza a ser explorada pelos jogadores.

É importante consultar as informações específicas sobre cada demônio para determinar se ele possui alguma vulnerabilidade, resistência ou imunidade. Essas informações podem ser encontradas nas descrições individuais dos demônios ou nas tabelas de estatísticas fornecidas no contexto do jogo.

Ao planejar encontros e desafios com demônios, leve em consideração essas características especiais para garantir um equilíbrio adequado, demônios de mais alto nível normalmente possuem mais resistência e imunidades que outros.

SENTIDOS

A seção de Sentidos descreve o valor de Sabedoria (Percepção) passiva do demônio, que representa sua habilidade natural de perceber coisas ao seu redor sem necessidade de fazer um teste ativo. Além disso, essa seção também lista quaisquer sentidos especiais que o demônio possa possuir.

A Sabedoria (Percepção) passiva é um valor que representa o nível de alerta e atenção do demônio em relação ao ambiente ao seu redor. É calculado utilizando a fórmula $10 +$ o modificador de Sabedoria do demônio. Esse valor é usado pelo Mestre como uma referência para determinar se o demônio percebe automaticamente alguma coisa que acontece em sua presença, como a aproximação sorrateira de um jogador ou a presença de uma armadilha.

Além da Sabedoria (Percepção) passiva, a seção de Sentidos também indica quais sentidos especiais o demônio possui. Esses sentidos podem incluir visão no escuro, audição aguçada, olfato apurado, percepção de tremores no chão, entre outros. Eles permitem que o demônio tenha uma percepção mais aguçada em relação a certos estímulos ou características do ambiente.

Ao criar ou utilizar um demônio, consulte a seção de Sentidos para determinar seu valor de Sabedoria (Percepção) passiva e quais sentidos especiais ele possui. Isso ajudará a definir as habilidades sensoriais do demônio e contribuirá para a imersão e desafios da aventura.

DESAFIO

O nível de desafio de um demônio indica o quão ameaçador ele é em relação a um grupo de jogadores. Um grupo de cinco caçadores adequadamente equipados e descansados deve ser capaz de derrotar um demônio com um nível de desafio igual ao seu próprio nível sem sofrer mortes. Por exemplo, um grupo de quatro personagens de 3º nível consideraria um demônio de nível de desafio 3 como um desafio adequado, mas não uma ameaça mortal.

Demônios com níveis de desafio abaixo de 1 são considerados significativamente mais fracos do que personagens de 1º nível. Demônios com nível de desafio 0 são considerados insignificantes, a menos que estejam em grande número. Nesses casos, aqueles que não possuem ataques efetivos não concedem pontos de experiência, enquanto aqueles que possuem ataques concedem 10 XP cada.

Alguns demônios representam um desafio superior, especialmente os Luas Inferiores e os Luas Superiores, sendo difíceis de serem enfrentados até mesmo por um grupo típico de 20º nível. Esses demônios possuem níveis de desafio de 21 ou mais, e foram especificamente desenvolvidos para testar as habilidades dos jogadores.

Ao criar encontros e desafios envolvendo demônios, é importante levar em consideração o nível de desafio para garantir que a dificuldade seja apropriada para o grupo de jogadores. Demônios de diferentes níveis de desafio proporcionam variedade e oportunidades de enfrentar diferentes tipos de ameaças durante a campanha.



PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O valor de pontos de experiência (XP) que um demônio vale é determinado pelo seu nível de desafio. Normalmente, os jogadores recebem XP por derrotar um demônio em combate, embora o Mestre também possa conceder XP por neutralizar a ameaça representada pelo demônio de outras maneiras.

Ao calcular os XP a serem concedidos aos jogadores por derrotar um demônio, o Mestre pode consultar a tabela de níveis de desafio e seus respectivos valores de XP. Esses valores fornecem uma medida da dificuldade do encontro e ajudam a recompensar os jogadores pelo seu sucesso.

No entanto, é importante notar que o Mestre tem a liberdade de ajustar os valores de XP conforme necessário, levando em consideração fatores como a criatividade dos jogadores, o grau de dificuldade do encontro e o impacto narrativo da derrota do demônio.

Portanto, ao planejar as recompensas de XP para os jogadores, o Mestre deve considerar não apenas o combate direto com o demônio, mas também outras formas de superar a ameaça que ele representa, encorajando assim uma abordagem estratégica e diversificada por parte do grupo.

Pontos de Experiência por Nível de Desafio

Desafio	XP	Desafio	XP
0	0 ou 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000



KEKKIJUTSU

Os Kekkijutsu também conhecidos como "Técnicas de Sangue" são habilidades especiais utilizadas pelos demônios durante as batalhas. Essas técnicas são derivadas do sangue demoníaco que corre em seus corpos e concedem poderes únicos aos demônios. Cada demônio possui suas próprias técnicas de sangue, que podem variar em termos de natureza e efeitos.

Algumas das técnicas de sangue comuns entre os demônios incluem:

- **Manipulação de Sangue:** Alguns demônios têm a capacidade de controlar e manipular o próprio sangue, usando-o como arma envenenadas ou para realizar grandes golpes.
- **Habilidades Elementais:** Alguns demônios têm o poder de manipular elementos como fogo, gelo, eletricidade, veneno, entre outros, através de seu sangue demoníaco.
- **Ilusões:** Alguns demônios podem criar ilusões perturbadoras, alterando a percepção da realidade de seus oponentes.
- **Transformação:** Alguns demônios têm a capacidade de mudar de forma, alterando sua aparência física para confundir ou intimidar seus adversários.
- **Fortalecimento Físico:** Alguns demônios podem usar seu sangue demoníaco para aumentar sua força, velocidade e resistência, tornando-se adversários formidáveis em combate.

Os demônios em Demon Slayer têm uma característica única de **não se cansarem**, o que lhes permite lutar sem limites de resistência. Portanto, ao selecionar um Kekkijutsu para um demônio, é essencial considerar o equilíbrio do desafio que ele representará para os jogadores.

A escolha adequada de um Kekkijutsu deve levar em conta fatores como a capacidade de combate dos jogadores, a narrativa da história e o equilíbrio geral da campanha. É importante evitar escolher um Kekkijutsu que torne o demônio excessivamente poderoso ou desbalanceado em relação aos desafios que os jogadores enfrentarão. Portanto, ao criar ou selecionar um demônio com Kekkijutsu, é recomendado avaliar cuidadosamente o nível de desafio que ele apresentará e escolher habilidades que proporcionem um combate interessante e desafiador para os jogadores, mantendo o equilíbrio e a diversão da campanha.

AÇÕES

Quando um demônio realiza sua ação durante um combate, ele pode escolher entre as opções apresentadas na seção "Ações" de seu bloco de estatísticas. Essas opções geralmente incluem ataques específicos do demônio, habilidades especiais e outras ações relacionadas às suas características únicas.

Além das opções disponíveis em seu bloco de estatísticas, um demônio também pode optar por usar ações gerais disponíveis a todas as criaturas. Isso inclui ações como Disparada, que permite ao demônio se mover em alta velocidade durante seu turno, e Esconder-se, que permite ao demônio tentar se ocultar dos olhos dos outros personagens.

As regras para essas ações gerais podem ser encontradas no HashiraHandbook, que detalha as opções disponíveis a todas as criaturas durante um combate.

Portanto, ao controlar um demônio em sua campanha, você pode escolher entre as opções de ação específicas do demônio em seu bloco de estatísticas ou utilizar as ações gerais disponíveis a todas as criaturas, dependendo da estratégia e das circunstâncias do combate.

ATAQUES CORPO-A-CORPO E À DISTÂNCIA:

As ações mais comuns que um demônio realiza em combate são ataques corpo-a-corpo e à distância. Esses ataques podem ser realizados utilizando seu Kekkijutsu, que são técnicas especiais baseadas em seu sangue demoníaco, ou por meio de armas, que podem ser armas de sangue específicas ou armas naturais, como garras, caudas ou chifres.

Atingir. Qualquer dano causado ou outros efeitos que ocorrem como resultado de atingir um ataque num alvo são descritos após a notação “Atingir”. Você tem a opção de aplicar o dano médio ou rolar o dano; por essa razão, tanto o dano médio quando a expressão de dado é apresentada.

Errar. Se um ataque possuir um efeito que ocorre caso ele erre, essa informação estará presente após a notação “Errar”.

ATAQUES MÚLTIPLOS

Um demônio que possui a habilidade "Ataques Múltiplos" tem a capacidade de realizar mais de um ataque durante o seu turno. Essa habilidade permite que o demônio faça múltiplos ataques em sequência, geralmente utilizando armas ou habilidades especiais.

No entanto, é importante destacar que a habilidade "Ataques Múltiplos" não pode ser usada quando o demônio realiza um ataque de oportunidade. Um ataque de oportunidade é uma ação de ataque que a criatura pode fazer quando uma oportunidade específica se apresenta durante o turno de outra criatura. Nesse caso, a criatura só pode realizar um único ataque corpo-a-corpo, não podendo aproveitar a habilidade "Ataques Múltiplos".

REAÇÕES

Se o demônio tiver alguma habilidade especial que possa ser usada como reação, essa informação será descrita nesta seção. No entanto, se a criatura não possuir nenhuma habilidade especial de reação, essa seção será omitida.

As reações são ações que uma criatura pode tomar em resposta a um evento específico durante o turno de outra criatura. Essas ações podem variar de acordo com o monstro e suas habilidades únicas. Por exemplo, algumas criaturas podem ter a capacidade de realizar um contra-ataque ou se proteger de certos tipos de ataques quando são alvo de um ataque.

É importante consultar as informações específicas de cada monstro para determinar se ele possui alguma reação especial e como essa reação pode afetar o combate ou as interações com os jogadores.

RECARGA

Como os demônios não se cansam, é importante estabelecer limitações para equilíbrio e contexto. Alguns demônios possuem habilidades que podem ser utilizadas apenas uma vez por dia ou têm a notação "Recarrega X–Y". Isso significa que o demônio pode usar a habilidade especial uma vez e, em seguida, há uma chance aleatória de ela recarregar a cada rodada de combate subsequente.

No início de cada turno do demônio, role um dado de seis faces (d6). Se o resultado for um dos números indicados na notação de recarga, o demônio recupera o uso da habilidade especial. Por exemplo, "Recarrega 5–6" significa que o demônio pode usar a habilidade especial uma vez. Em seguida, no início do seu próximo turno, ele recupera o uso da habilidade se rolar um 5 ou 6 em um dado de seis faces.

Essa mecânica de recarga de habilidade especial permite que os demônios tenham momentos estratégicos de poder, mas também impõe limitações para evitar um uso excessivo e manter o equilíbrio durante os encontros com os jogadores.

DEMÔNIOS LENDÁRIOS

As ações lendárias são habilidades especiais que os demônios lendários possuem e que lhes permitem realizar ações fora de seu turno. No entanto, apenas uma ação lendária pode ser usada de cada vez, e ela só pode ser usada no final do turno de outra criatura.

É importante destacar que, no início do turno do demônio lendário, ela recupera todas as suas ações lendárias, permitindo que as utilize novamente. No entanto, os demônios lendários não podem usar suas ações lendárias se estiver incapacitada ou impedida de agir por algum motivo. Além disso, se o demônio lendário estiver surpreso no combate, ela não poderá utilizar suas ações lendárias antes do seu primeiro turno.

As ações lendárias proporcionam os demônios lendários uma vantagem adicional em combate, permitindo que elas realizem proezas excepcionais fora de seu turno normal. Essas habilidades especiais tornam essas criaturas lendárias ainda mais formidáveis e desafiadoras para os jogadores enfrentarem, adicionando uma camada extra de estratégia e emoção aos confrontos.

O COVIL DE UM DEMÔNIO LENDÁRIO

Um demônio lendário pode ter uma seção dedicada ao seu covil, descrevendo o ambiente em que ela reside e quaisquer efeitos especiais que possam estar presentes enquanto ela estiver dentro dele. Esses efeitos podem ser criados pela própria demonio lendária ou podem ocorrer simplesmente pela sua presença.

No entanto, é importante destacar que nem todos os demônios lendários possuem covis. Essa seção se aplica apenas às criaturas lendárias que passam uma quantidade significativa de tempo em seus covis e são mais propensas a serem encontradas nessas áreas específicas. O covil de um demônio lendário pode conter armadilhas, defesas mágicas, criaturas servis ou outras características que tornam o local mais desafiador para os jogadores.

O covil de um demônio lendário é projetado para aumentar a sua ameaça e proporcionar um confronto memorável para os aventureiros. Os jogadores devem estar preparados para enfrentar não apenas a demônio lendária em si, mas também os perigos e obstáculos do seu covil.

AÇÕES DE COVIL

Se um demônio lendário possui ações de covil, ela tem a capacidade de manipular o ambiente presente em seu covil com seu Kekkijutsu. No momento da iniciativa 20, quebrando a sequência normal de iniciativa, o demônio lendário pode utilizar uma de suas opções de ação de covil. É importante ressaltar que ele só pode fazer isso se estiver consciente e não estiver incapacitada ou impedida de agir devido a alguma condição.

No entanto, se o demônio lendário estiver surpreendido, ele não poderá utilizar uma dessas opções de ação de covil antes do seu primeiro turno em combate. Essas ações de covil são uma demonstração do poder e controle que os demônios tem sobre o ambiente ao seu redor, permitindo-lhe realizar feitos extraordinários.

As ações de covil são mais uma característica que torna os demônios lendários ainda mais formidáveis e desafiadoras para os jogadores enfrentarem. Elas adicionam uma camada adicional de estratégia e imprevisibilidade aos encontros com essas criaturas, oferecendo um desafio único aos aventureiros.

Oni 1/8

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 10

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	3 (-4)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +1

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9

Nível de Desafio 1/8 (25 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 16.

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d6) de dano perfurante.

Oni 1/4

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 10

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	3 (-4)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +1

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9

Nível de Desafio 1/4 (50 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 16.

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d6) de dano perfurante.

Oni 1/2

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 10

Pontos de Vida 16 (4d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	3 (-4)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +1

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9

Nível de Desafio 1/2 (100 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 16.

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d6) de dano perfurante.

DEMÔNIOS

Em um universo sombrio e cheio de perigos, seres terríveis e grotescos ganham destaque. Essas criaturas são conhecidas como demônios, manifestações do mal e da corrupção que ameaçam a humanidade.

Os demônios são seres que foram uma vez humanos, mas foram corrompidos por forças malignas além da compreensão. Como resultado, suas formas se distorcem, adquirindo aparências monstruosas e aterrorizantes. Cada demônio possui habilidades únicas, poderes sobrenaturais e um comportamento imprevisível.

A sede de sangue humano é uma característica marcante dessas criaturas. Elas se alimentam da vitalidade humana para sobreviver e fortalecer-se. O sangue humano é uma fonte de poder que as sustenta, permitindo que elas mantenham sua forma demoníaca e aumentem suas habilidades formidáveis.

A história de cada demônio é singular e trágica. Alguns foram levados pela escuridão voluntariamente, seduzidos por promessas de poder e imortalidade. Outros foram transformados contra sua vontade, forçados a se tornarem portadores do mal por uma influência demoníaca. Essas origens complexas adicionam camadas à narrativa, explorando as motivações e os conflitos internos desses seres malignos.

Embora sejam criaturas desprezíveis, alguns demônios demonstram fragmentos de humanidade remanescente. Lembranças de sua vida passada, emoções conflitantes e até mesmo traços de compaixão podem surgir em meio à sua crueldade. Essa dualidade entre humanidade corrompida e monstruosidade cria um terreno fértil para os caçadores, podendo explorar essa fraqueza.

Os encontros entre os demônios e aqueles que se opõem a eles são verdadeiros embates de força e astúcia. Os caçadores precisam empregar estratégia, armas especiais e habilidades excepcionais para enfrentar esses inimigos formidáveis. Os combates são intensos e cheios de reviravoltas, exigindo determinação e coragem para vencer.

Os demônios são um lembrete constante do mal que pode existir no coração humano e da necessidade de resistir às suas tentações. Eles desafiam os caçadores a superarem seus medos e fraquezas, a encontrar forças dentro de si mesmos e a lutar pelo que é certo.



SOL

Dentro das sombras obscuras, os demônios se erguem, espalhando o terror e o caos por onde passam. Contudo, eles carregam uma fraqueza que os assombra implacavelmente: a luz radiante do sol, capaz de despedaçar e erradicar esses seres maléficos.

Os demônios são criaturas da escuridão, manifestações do mal que prosperam na ausência de luz. Entretanto, quando a luz do sol os alcança, ela revela sua verdadeira natureza grotesca. Seus corpos demoníacos começam a se retorcer e desintegrar-se sob a intensidade luminosa, enquanto sua força e poder são rapidamente consumidos.

Os demônios não podem suportar a luz radiante, pois ela penetra em suas profundezas sombrias, expondo sua fragilidade e os reduzindo a meras cinzas. É um confronto inevitável entre a luminosidade solar e as trevas demoníacas, com a luz emergindo como a arma definitiva.

Os caçadores de demônios, valentes combatentes da escuridão, conhecem bem essa fraqueza crucial. Os caçadores sempre tentam usar a luz do sol a seu favor. Com estratégia e habilidade, eles aproveitam-se dessa vulnerabilidade para aniquilar os demônios, utilizando a luz como uma espada afiada que dilacera sua existência maligna.

O sol é um aliado poderoso na luta contra esses seres das trevas, e a humanidade encontra consolo no fato de que, sob o brilho radiante, os demônios se tornam indefesos. É durante o dia, sob a luz solar, que a humanidade pode respirar aliviada, sabendo que está protegida dos horrores que espreitam nas sombras.

No entanto, os demônios também são astutos e evitam a exposição direta à luz solar, escondendo-se em locais escuros e sombrios durante o dia. Eles aguardam pacientemente o momento em que a noite cai, quando podem emergir e continuar sua busca por sangue e destruição.

A batalha entre a luz do sol e os demônios é um confronto épico entre o bem e o mal. A luz, com sua natureza purificadora, é a chama que queima as trevas e oferece esperança à humanidade. É uma lembrança de que, apesar da escuridão, sempre haverá uma luz capaz de despedaçar as correntes do mal e restaurar a paz.

Assim, a luz do sol permanece como um símbolo de triunfo sobre as forças malignas, uma arma radiante capaz de reduzir os demônios a nada além de memórias aterrorizantes. É um testemunho do poder inigualável da luz e da perseverança da humanidade em sua busca pela justiça e pela sobrevivência.

Quando um demônio é exposto ao sol, dependendo da intensidade solar, ele sofrerá diferentes níveis de dano primordial por turno, conforme listado na tabela abaixo:

HORÁRIO	DANO
6:00 horas	6d10 de dano Primordial
7:00 horas	7d10 de dano Primordial
8:00 horas	8d10 de dano Primordial
9:00 horas	9d10 de dano Primordial
10:00 horas	10d10 de dano Primordial
11:00 horas	11d10 de dano Primordial
12:00 horas	12d10 de dano Primordial
13:00 horas	12d10 de dano Primordial
14:00 horas	12d10 de dano Primordial
15:00 horas	11d10 de dano Primordial
16:00 horas	9d10 de dano Primordial
17:00 horas	8d10 de dano Primordial
18:00 horas	6d10 de dano Primordial

Em algumas situações, o mestre pode decidir que há alguma forma de sombra no ambiente onde o demônio pode se abrigar e evitar sofrer o dano total. A tabela a seguir descreve o dano que o demônio recebe quando exposto ao sol por completo. No entanto, o mestre pode reduzir o dano caso apenas uma parte do corpo do demônio esteja exposta ao sol.

Oni 1

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 11
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	5 (-4)

Imunidade a Condição Exaustão
Perícias Percepção +1
Vulnerabilidade a Dano Primordial
Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9
Nível de Desafio 1 (200 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 16.

Ações

Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d6 + 1) de dano cortante.
Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d6 + 1)

Mega Oni 1

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 12
Pontos de Vida 60 (11d8 + 11)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	5 (-4)

Imunidade a Condição Exaustão
Perícias Percepção +2
Vulnerabilidade a Dano Primordial
Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9
Nível de Desafio 1 (250 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 15.

Ações

Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d8 + 1) de dano cortante.
Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 3 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Oni 2

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 11
Pontos de Vida 55 (10d8 + 10)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	8 (-1)

Imunidade a Condição Exaustão
Perícias Percepção +1
Vulnerabilidade a Dano Primordial
Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 9
Nível de Desafio 2 (450 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 14.

Ações

Ataques Múltiplos. O Oni realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.
Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 4 (1d6 + 1) de dano cortante.
Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 6 (2d4 + 1) de dano perfurante.

Mega Oni 2

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 12

Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +2

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 10

Nível de Desafio 2 (500 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 14.

Investida. Se o Oni se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com seu ataque de chifrada no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 ou será empurrado a 3 metros de distância e derrubado no chão.

Ações

Ataques Múltiplos. O Oni realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 7 (2d4 + 2) de dano perfurante.

Oni 3

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 12

Pontos de Vida 92 (9d12 + 16)

Deslocamento 10,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	9 (+1)	8 (-1)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +2

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Resistência a Dano Concussão

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 10

Nível de Desafio 3 (750 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 13.

Investida. Se o Oni se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com seu ataque de chifrada no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 ou será empurrado a 3 metros de distância e derrubado no chão.

Ações

Ataques Múltiplos. O Oni realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 9 (2d4 + 4) de dano perfurante.



KEKKIJUTSU

Cada vez que um demônio devora um humano, ele se torna mais forte e pode eventualmente se tornar poderoso o suficiente para desenvolver habilidades sobrenaturais únicas conhecidas como Kekkijutsu.

As habilidades e efeitos concedidos através do Kekkijutsu podem variar muito. Alguns podem ser orientados para o combate (por exemplo, criar dezenas de lâminas) ou mais suplementares e práticos (por exemplo, controlar uma fortaleza, manifestar ilusões). Outros são mais simples e reconhecíveis (por exemplo, manipular eletricidade e gelo), enquanto outros ainda são mais complexos e não ortodoxos (por exemplo, criar flechas invisíveis que controlam o vetor de uma pessoa, controlar a biologia de alguém), tornando as habilidades dos demônios extremamente versáteis e poderosas.

Putrificador Oni

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 12

Pontos de Vida 82 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Imunidade a Condição Exaustão

Perícias Percepção +2

Vulnerabilidade a Dano Primordial

Resistência a Dano Concussão

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 10

Nível de Desafio 3 (850 xp)

Fragilização Quando um Oni fica fragilizado, o teste de Resistência de Constituição para evitar perder a cabeça deve ser realizado com uma dificuldade inicial de 13.

Kekkijutsu. O Oni tem a habilidade de Kekkijutsu de roubar a vida dos humanos e petrificá-los.

Ações

Ataques Múltiplos. O Oni realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Garras. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um Alvo. Acerto 9 (2d4 + 4) de dano perfurante.

Drenar Vida. Ataque Corpo-a-Corpo com Kekkijutsu: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano necrótico. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em um valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Olhar Petrificante. Se uma criatura começar seu turno a até 9 metros do Oni e ambos puderem se ver, o Oni pode forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Constituição CD 12 se ele não estiver incapacitado. Se falhar na resistência, a criatura começa a se transformar em pedra e fica impedida. Ela deve repetir o teste de resistência no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, o efeito termina. Se fracassar, a criatura é petrificada até obter sucesso no teste.

ONI DO PANTANO

Esse demônio possui o hábito de caçar e se alimentar exclusivamente de meninas de 16 anos, seja por algum traço remanescente de sua humanidade passada ou simplesmente por ser um ser maligno. Além disso, ele tem a capacidade de se dividir em três demônios distintos, buscando assim obter uma vantagem numérica contra suas presas e caçadores. Com essa divisão, cada um dos demônios adquire características e comportamentos únicos.

O demônio principal é caracterizado por ser calmo, analítico e sereno. Ele oferece conselhos aos outros demônios e até tenta acalmar o segundo corpo. Por conta dessas características, ele é visto como o líder do trio. Esse demônio possui um pensamento lógico e tende a se vangloriar prematuramente das vitórias. Ele raramente perde a calma.

O segundo demônio, apesar de possuir o mesmo nível de inteligência do demônio principal, é mais violento, impulsivo e emocional. Sua personalidade é facilmente influenciada, e ele demonstra emoções que o demônio principal tenta esconder.

Por fim, o terceiro demônio é diferente dos outros dois. Ele não demonstra emoções visíveis e age mais por instinto, assemelhando-se a um cão de caça que segue seu mestre. Ele acompanha o demônio principal e o segundo, mas não consegue articular uma única palavra.

Quando o demônio é dividido em três ele mantém os pontos de vida que estava no momento da divisão e deve se utilizado a mesma ficha de criatura para os três monstros.

Oni do Pântano

Humanoide Médio, Caótico e Mal

Classe de Resistência 12

Pontos de Vida 60 (8d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+ 0)	8 (-1)

Imunidade a Condição

Exaustão

Perícias

Percepção +4

Vulnerabilidade a Dano

Primordial

Sentidos

percepção às cegas 6m., Percepção passiva 10

Nível de Desafio 4 (1,100 xp)

Engolfar (Recarrega 3-4). O Oni engolfa uma criatura Média ou menor com seu pântano. A criatura deve realizar um Teste de Resistência CD 12 para não ficar presa em outra dimensão, não podendo respirar. Em cada um de seus turnos a criatura pode realizar ataques contra o pântano (30 PV) para se libertar.

Divisão. O Oni possui a habilidade de se dividir em três entidades distintas, cada uma com sua própria personalidade. Quando o Oni decide se dividir, ele cria duas cópias de si mesmo. Cada cópia mantém os mesmos Pontos de Vida que o Oni tinha no momento da divisão. Essas cópias são capazes de utilizar todas as habilidades e ataques do Oni principal. No entanto, quando as cópias atingem 0 pontos de vida, elas simplesmente desaparecem.

Ação Bônus

Caminhar no Pântano. O Oni pode usar 3 metros do seu deslocamento e uma ação bônus uma vez por turno para entrar em seu pântano e emergir de uma poça de pântano a uma distância de até 9 metros da primeira. Ele aparece em um espaço desocupado a 1,5 metro de distância. Se uma criatura estiver a até 1,5 metro do local onde o Oni emergiu, ela deve realizar um Teste de Resistência de Destreza. Em caso de sucesso, ela recebe metade do dano de 2d6 de dano Perfurante, enquanto em caso de falha ela recebe todo o dano. O Oni também pode permanecer dentro do pântano por 1 turno.

Reações

Aparar. O Oni pode utilizar seu pântano para se proteger, usando uma reação para adicionar 2 à sua Classe de Resistência (CR) contra um ataque corpo a corpo que poderia atingi-lo. Para fazer isso, o Oni deve ser capaz de ver o atacante e não estar incapacitado ou agarrado.

