



HONRA DOS INOMINADOS

v1

Suplemento não oficial para 3DeT Victory

Créditos e Avisos

Autor: Rose Starlight

Contato: abcir@gmail.com

Sistema utilizado: 3DeT Victory

Imagens: Da Wiki de Honkai Star Rail

Esta é uma adaptação de “Honkai: Star Rail” para o sistema 3DeT Victory, criada de fã para fã, com o único propósito de celebrar e expandir a experiência das obras originais.

Não há qualquer intenção de violar direitos autorais ou obter lucro com este material.

“Honkai: Star Rail” é uma propriedade intelectual desenvolvida pela HoYoverse. Todos os direitos sobre personagens, história, trilha sonora e elementos do universo pertencem aos seus respectivos detentores.

O sistema 3DeT Victory é uma criação de Bruno Schlatter, Marcelo Cassaro, Marcela Alban, Marlon Teske e Tiago Ribeiro, publicado pela Jambô Editora.

Todos os direitos sobre o sistema, suas mecânicas e terminologias pertencem a Marcelo Cassaro e à Jambô Editora.

Esta adaptação é sem fins lucrativos, feito com carinho para promover o apreço e o engajamento dos fãs com as obras originais.

Encorajamos todos a apoiar os criadores oficiais, adquirindo seus materiais e produtos licenciados sempre que possível.

Introdução

Bem-vindo a Honra dos Inominados, uma versão adaptada e não oficial de Honkai Star Rail para RPG de Mesa. Se você é novo no universo de RPG de mesa ou mesmo fã de Star Rail, este material foi criado para apresentar os conceitos básicos e prepará-lo para essa jornada entre as estrelas. Agradeço ao meu amigo Messi por ter me ajudado a melhorar essa adaptação e a todos que deram suas opiniões e me incentivaram a continuar! E vocês isso não seria possível. Agradeço também aos desenvolvedores do [Guia do Desbravamento](#), eles que me inspiraram a fazer essa adaptação e também conhecer 3DeT.

Este documento foi desenvolvido com base no sistema 3DcT Victory, com o objetivo de proporcionar a mesma liberdade e diversidade de criação de personagens presentes no jogo original. Por ser um material abrangente, pode parecer extenso no início, mas não se preocupe: você pode aprender progressivamente, no seu próprio ritmo.

Caso Queira Contribuir com suas opiniões a respeito do balanceamento e até mesmo acrescentar novas ideias, sinta-se livre para acessar o nosso doc e enviar seu comentário, diversão e equilíbrio são essenciais para a sanidade dos players e do mestre. [\[link do Documento\]](#)

O que é um RPG de Mesa?

RPG significa Role Playing Game, ou "Jogo de Interpretação de Papéis". Nele, os participantes criam histórias colaborativas, guiadas por regras que organizam a narrativa e as ações. O 3DcT Victory é um exemplo de sistema de RPG, ou seja, um conjunto de regras que estrutura o jogo

Diferente de um videogame, no RPG de mesa tudo se passa na imaginação. Os jogadores propõem ações para seus personagens, e os dados determinam se essas ações são bem-sucedidas ou não. As escolhas dos participantes e os resultados das rolagens é que vão moldando o rumo da história, criando momentos únicos e imprevisíveis.

Para jogar, é necessário um grupo que pode ter de duas pessoas a várias. Uma delas atua como Mestre ou Narrador, responsável por conduzir a narrativa, descrever cenários, controlar personagens secundários e criar os desafios da trama. Os demais participantes são os jogadores, que criam e interpretam seus próprios personagens. Cada um constrói um perfil com habilidades, poderes, histórico e personalidade, assumindo esse papel como se fosse em uma peça de teatro improvisada.

Novos Arquétipos

Este documento trás também novas raças adaptadas para o universo de Honkai Star Rail!

Já pensou em jogar como um famoso Haloviano que atua nos grandes teatros de Penacony? Um vidyadhara que acabou de reencarnar no Xhianzou? Até mesmo uma entidade Mimética como Gallagher, Misha e a Cisne Negro? Um Intellitron como Screwllum? Esse documento tem 10 novas raças que você poderá utilizar para construir seu personagem da forma que te agrade!

Cada uma com habilidades e desvantagens que podem acrescentar e a história do seu personagem e com o custo de pontoss condizente com oque eles se propõem a fazer. Naturalmente nem todas as raças presentes no jogo original estarão disponives, mas fizemos o possível para adicionar algumas que podem ser interessantes de se experimentar.

Sinta-se livre para modificar alguma dessas raças se assim desejar. Mas lembre, caso você seja um jogador, converse com o mestre para ver se ele permite a modificação que você vai fazer. Espero que se divirta e tenha uma ótima jornada pelo cosmos! Não caia em conversa fiada da CPI e torça para não esbarrar em um emanador da destruição... Quer sabe? Tome cuidado com todos Emanadores, muitos aí são problemáticos!



Intellitrons – 1pt

Os Intellitrons são formas de vida mecânicas inteligentes, originários do antigo Império das Máquinas de Rubert I. Diferente de robôs comuns, eles possuem consciência própria e personalidades distintas. Muitos se interessam pela cultura dos seres orgânicos e viajam pelo cosmos para estudá-los em detalhes.

Sua natureza mecânica não os impede de acessar reinos mentais como as Paisagens Oníricas de Penacony, provando que possuem algo equivalente a uma alma ou mente.

Para um Intellitron, a forma física é secundária, sua identidade permanece a mesma não importa quantas modificações ou reparos seu corpo sofra. Isso os torna extremamente adaptáveis e de baixa manutenção.



Imune

- Abiótico. Você não tem necessidades biológicas básicas, como comer, beber, respirar ou dormir (mas ainda precisa de descanso para recuperar recursos).
- Doenças. Você é imune a doenças naturais ou mágicas.
- Resiliente. Você não se cansa por realizar esforço intenso por muito tempo. Além disso, qualquer lugar de descanso é considerado ideal.

Lógica Programada

Intellitrons são especialistas em raciocínio lógico e análise de sistemas. Você pode gastar 2 PM para ter Ganho em testes de Saber envolvendo tecnologia, engenharia, sistemas ou lógica e pode gastar 2PM para ganhar +2 em Habilidade Que envolva inteligência, durando uma cena uma vez por sessão.

Vida Inorgânica

Você é um construto, não um ser vivo, obtém a desvantagem Sem Vida, não podendo ser curado por meios biológicos (Cura, Regeneração, itens orgânicos). Mas pode ser consertado com testes de Máquinas (9)

Borisins – 1pt

Humanoides caninos originários do planeta Verdantia, os Borisins são a raça dominante entre os Seguidores da Abundância. Distantes parentes dos Foxianos, possuem características de lobos: orelhas pontudas, presas afiadas, garras e alguns têm caudas peludas.

Vivem em matilhas lideradas pelos mais fortes, viajam pelo cosmos em naves biológicas chamadas “naves-fera” e usam biotecnologia avançada para modificar seus corpos e equipamentos. Sua sociedade valoriza a força acima de tudo, e muitos encaram outras espécies como inferiores ou escravos em potencial.



Fúria da Lua

Você pode gastar 2PM para entrar em estado de fúria por uma cena. Enquanto estiver nesse estado, você tem +2 em Poder para testes de ataque e Cura 1PV no início de cada turno

Feromônio do Medo

Você emite uma substância que intimida os inimigos. Você tem ganho em testes de Influência para intimidar ou amedrontar e inimigos Perto têm Perda em testes de iniciativa contra você

Código do Predador

Você nunca pode recusar um desafio feito a você e deve sempre escolher o oponente mais forte em cena como alvo principal. Se violar este código, fica com Perda em todos os testes até se redimir em batalha

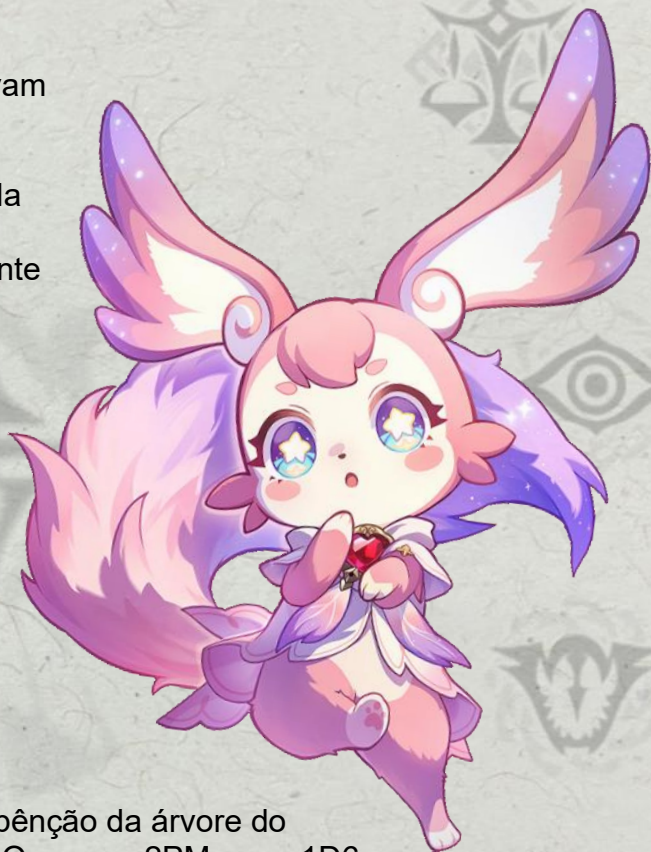
Fada – 1pt

As Fadas são criaturas pequenas, peludas e bípedes que flutuam suavemente pelo ar. Com orelhas grandes e eretas, caudas longas e fofas, e pelagem em tons de marrom, cinza, azul ou roxo, essas criaturas mágicas têm uma fala característica, terminando muitas frases com "mem" ou "memi". Seus nomes são baseados em sílabas de solfejo, sempre com o sufixo "-mem".

Vivem no Labirinto da Memória, onde cultivam frutas e flores, e celebram a colheita com festivais cheios de música, banquetes e a produção de poções curativas. Sua chegada geralmente anuncia grandes mudanças ou calamidades, embora elas próprias raramente percebam o peso desse destino.

Voo Gracioso

Você pode flutuar e se mover pelo ar com facilidade, permitindo Ignorar terreno difícil. Você também tem ganho em testes de iniciativa e não sofre dano de queda



Bênção da Grande Árvore

Uma vez por sessão, você pode invocar a bênção da árvore do Labirinto, ganhando um crítico automático. Ou pagar 2PM curar 1D6 PV de um aliado perto, esse último podendo usar mais vezes pagando o custo em PM.

Agora é que Vem Coisa Ruim

Sua presença sinaliza que grandes problemas estão por vir. Na primeira cena de cada sessão, todos os testes do grupo têm Perda, mas após essa cena, o efeito desaparece até a próxima sessão

Foxiano – 2pt



Os Foxianos são uma espécie humanoide de vida longa com características vulpinas, originários do planeta Verdejante. Reconhecíveis por suas orelhas pontiagudas e caudas peludas, são conhecidos por sua agilidade excepcional, sentidos apurados e talento natural para negócios e pilotagem.

Muitos se tornam comerciantes, pilotos de naves estelares ou integrantes da Aliança Xianzhou, onde sua esperteza e adaptabilidade são altamente valorizadas.

Esperteza Natural

Você tem talento inato para negócios e percepção aguçada. Você tem ganho em testes de Influência quando envolvendo negociações ou persuasão e em testes de Percepção para detectar mentiras ou intenções ocultas

Raposa Adaptável

Durante um descanso, você pode escolher qual estilo adaptável de sua raça irá usar durante aquele dia. Escolha entre Aceleração, Ágil, Carismático, foco, improviso ou inofensivo, você recebe essa vantagem pelo dia e não poderá trocar até o próximo descanso

Sangue Misto

Sua ancestralidade compartilhada com Borisins traz conflitos internos. Quando sofre um acerto crítico, deve fazer um teste de Resistência (9 +3 para cada outro crítico) para resistir a Fúria da Lua, quando nesse estado, você não pode ser curado de nenhuma maneira e sofre perda em todos os seus testes, atacando tudo o que vê pela frente, seja aliado ou inimigo. Dura só 1 rodada

Haloviano – 2pt

Os Halovianos são seres angelicais reverenciados em todo o universo por sua beleza etérea, vozes cativantes e presença magnética. Com asas delicadas atrás das orelhas e halos de energia que flutuam sobre suas cabeças, parecem personificações da graça e harmonia.

Naturais estrategistas e comunicadores, normalmente costumam usar seus dons para expandir a influência da Família no planeta de Penacony, embora poucos consigam decifrar o que se esconde por trás de seus sorrisos enigmáticos.

Halo Luminoso

Seu halo emana uma energia calmante e inspiradora. Você tem ganho em testes de Influência para interações sociais e Aliados Perto recebem ganho em testes de Resistência. Inimigos têm Perda em testes para resistir a efeitos negativos causados por você

Comunicação Etérea

Você tem uma comunicação e intuição melhor que muitos seres no universo. Você pode se comunicar mentalmente com qualquer um Perto e tem ganho em testes de Percepção para detectar mentiras ou intenções. Penalidades que você cause em inimigos tem seu custo reduzido em -1 PM

Natureza Ofuscante

Sua natureza angelical tem seus lados benéficos, mas tanta atenção traz malefícios. Os inimigos sempre te considerarão a maior ameaça do ambiente e você terá perda em testes de resistência.



Oni – 1pt

Os Oni eram humanos do planeta Izumo que se transformaram ao usar o poder divino de Takamagahara para lutar contra os Kami. Em uma guerra de sobrevivência, forjaram as Lâminas do Decreto a partir dos corpos dos Kami mortos, permitindo-lhes canalizar poderes divinos através de mantras. Com o tempo, o uso contínuo dessa energia transformou-os em seres poderosos, marcados por chifres, pele colorida e força sobre-humana.

Apesar de sua resistência, a guerra levou à destruição de Izumo e Takamagahara, que foram engolidos pela Sombra de IX. Os Oni restantes tornaram-se parte da lâmina “Fim”, enquanto poucos sobreviventes carregam o legado de sua luta e transformação.

Resistência Sobrenatural

Seu corpo foi moldado pela transformação divina, você recebe +1 em testes de resistência e Defesas. Recebe também 1 Imunidade a escolha

Força dos Kami

Você consegue canalizar o poder divino que corre em seu sangue. Recebe +2 em testes de ataque e sempre que tem um acerto crítico, pode gastar 2PM para somar +2.

Memórias de Guerra

Você tem a desvantagem Assombrado (1pt). As memórias de Izumo e da guerra contra os Kami perturbam sua mente frequentemente.



Pepeshi – 1pt

Nativos do mundo de sonhos Penacony, os Pepeshi são uma espécie de estatura baixa, raramente ultrapassando 1,30m, conhecidos por sua inteligência aguçada, diligência incomum e pela característica mais marcante: uma bola de penugem viva no topo de suas cabeças, que se move de acordo com seu estado emocional. Movidos por uma curiosidade insaciável, são apaixonados por conhecimento e pela acumulação de riquezas, atuando como comerciantes astutos, artesãos meticulosos ou pequenos exploradores conhecidos como Caçadores de Sonhos.

Apesar do tamanho modesto, sua ambição é colossal. Muitos trabalham sob as grandes famílias de Penacony, como os Alfalfa ou Nightingale, enquanto outros seguem carreiras independentes, sempre em busca de oportunidades entre as estrelas.

Diligência Inesgotável

Escolha uma perícia que vai estar associada ao seu trabalho Hobby ou sonho. Uma vez por cena, você pode gastar 2PM para receber Ganho em qualquer teste de perícia relacionado ela

Fofura inesgotável

Você recebe imunidade (Resiliente) e Inofensivo.

Pequeno e fragil

Você tem a desvantagem Diferente. Por seu tamanho reduzido, tem dificuldade com equipamentos e ambientes feitos para raças maiores. Quando deve fazer um teste de resistência para lidar com doenças e venenos, seus dados sempre tem perda.



Vidyadhara – 2pt

Descendentes do Aeon Long, os Vidyadharas são uma raça humanoide de vida longa com traços dracônicos, notáveis por suas orelhas pontudas e ciclo de renascimento único. A cada 600-700 anos, eles regeneram seus corpos através de um ovo perolado, emergindo sem memórias de encarnações passadas.

São mestres da arte mística Hino Nuvem, que lhes permite controlar água, criar ilusões e curar ferimentos e varias outras habilidades. Culturalmente, valorizam tradição, medicina avançada e arte refinada, sendo governados por Altos Anciões em cada nave Xianzhou.

Herança Dracônica

Você recebe a vantagem Vigoroso. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 2 PM para somar sua resistencia novamente em um teste que envolve o atributo.

Mestre do Hino Nuvem

Você recebe a vantagem Magia, cura ou ilusão. Caso já tenha essa vantagem por algum outro meio, essa vantagem custa - 2PM

Ciclo de Renascimento

Você tem a desvantagem Amnésia (-2pt). Seu renascimento periódico apaga memórias anteriores, tornando seu passado um mistério.



Humano – 0pt

Nativos da Terra ou de outros mundos, os humanos se espalharam pelas estrelas através de tecnologia, determinação e adaptabilidade. Muitos humanos pelo universo evoluíram além dos limites comuns, seja por modificação genética, implantes cibernéticos, treinamento de elite ou exposição a energias cósmicas.

Potencial Ilimitado

Uma vez por cena, você pode gastar 2PM para receber Ganho em qualquer teste. Além disso, escolha uma das opções abaixo durante a criação do personagem:

Vontade Inabalável: Receba a vantagem Resoluto.

Adaptação Focada: Receba a vantagem Foco.

Ascensão Tecnológica: Receba a vantagem Imunidade e escolha uma da lista

Amigo ou Inimigo?

Graças a sua Versatilidade, você pode focar em algumas coisas, mas isso te torna fraco em outra, mesmo que rara. Você recebe uma Fraqueza Incomum a sua escolha



Entidade Mimética – 1pt

Você é um ser composto de pura informação, formado por ideias, pensamentos e memórias coalescidos. Sua existência transcende a matéria: você pode ser uma memória coletiva que ganhou consciência, uma junção de emoções abandonadas em uma nave ou um explorador do Jardim da Recordação.



Não possuindo um corpo biológico verdadeiro, sua forma aparente é apenas uma projeção temporária e maleável da sua essência mental. Sua vida é uma coleção de momentos alheios, e seu lar é o silêncio entre um pensamento e outro.

Viajante da Memória

Você não depende de um corpo físico da mesma forma que os seres materiais. Você é Imune (Abiótico) e Imune (Doenças). Além disso, você não envelhece e não precisa respirar ou se alimentar, embora ainda possa fazê-lo por prazer ou hábito.

Forma Ideativa

Você pode gastar uma ação e 3 PM para se tornar Incorpóreo (como a vantagem) até o fim da cena. Diferente da vantagem normal, você pode escolher, ao ativar este poder, se deseja ou não poder interagir fisicamente com o mundo (ou seja, se pode ou não causar dano físico). Você não pode mudar esta decisão até ativar o poder novamente.

Névoa no Espírito

Por ser um ser de memória pura, você é vulnerável a efeitos que podem te atingir. Você tem Perda em todos os testes de Resistência para resistir a ataques que possam te causar dano. Sempre que recebe dano dessa forma, o dano é dobrado



Caminhos

O surgimento de um Aeon dá origem a um Caminho. Cada Caminho representa um conceito filosófico do universo, manifestado através de energia imaginária. Quando um Aeon ascende, ele assume o controle sobre um desses Caminhos, podendo utilizar seu poder conforme sua própria vontade.

Os mortais podem se conectar a esses Caminhos quando suas vontades e crenças se alinham com o conceito representado por um Aeon. Aqueles que desenvolvem uma sintonia suficientemente forte tornam-se exploradores do Caminho, capazes de canalizar parte desse poder para seus próprios objetivos. O Caminho que seguem pode evoluir conforme mudam suas filosofias e visões de mundo.

Entre esses Exploradores, existem os afortunados que recebem atenção direta dos Aeons. Conhecidos como Emanadores, esses indivíduos são agraciados com uma porção muito maior do poder do Caminho, tornando-se representantes naturais da vontade divina no mundo material. Cada Aeon trata seus Emanadores de maneira única, alguns concedem liberdade total sobre o uso do poder, enquanto outros mantêm relações mais distantes ou até caprichosas.

Embora os Aeons raramente se envolvam diretamente com os assuntos mortais, mesmo o mais breve olhar de aprovação ou interesse por parte dessas divindades pode transformar completamente o destino de um Explorador ou Emanador. Assim, os Caminhos continuam a moldar não apenas o cosmos, mas também as vidas daqueles que neles se aventuram.

Dentro deste suplemento, logo abaixo, estará a adaptação de todos os caminhos, que funcionarão da mesma forma que os Kits de Personagens, presentes no Manual do Arcanauta de 3DeT Victory

A Abundância

Exigências: Medicina ou Cura

Quem segue o Caminho da Abundância acredita que a vida deve ser preservada e nutrida acima de tudo, eles rejeitam a finitude, a dor e a decadência. Sua missão é estender o dom da vida. No entanto, há quem veja sua dádiva como uma maldição... pois a vida prolongada sem propósito pode se tornar o pior dos fardos.

Eles são curandeiros dedicados, capazes de restaurar não apenas a saúde, mas também a energia vital de seus aliados. Suas habilidades focam em sustentação e proteção, tornando o grupo mais resistente a ferimentos e condições adversas.

Dom da Vida Infinita

Ao usar Cura, Você pode gastar +2PM para que o alvo também recupere 1D de PM. Se tirar 6 no dado de cura, o alvo ganha Vigoroso até o fim da cena ou sofrer dano.

Alternativamente, pode pagar 2 PM para aplicar a cura em um número de alvos igual Habilidade.



Ciclo de Renovação

Ao curar um alvo, ele pode fazer um teste de Resistência (9) para remover uma condição negativa. Você também pode gastar 2PM extras para dar Ganho no teste. Um Alvo só pode se beneficiar desse benefício uma vez por Cena.

Abraço da Abundância

Ao curar um alvo, você pode gastar 2PM para dar PV máximo adicional igual a sua Habilidade que dura uma cena. Caso tire um 6 no dado de cura, pode somar novamente sua Habilidade. Cada alvo pode receber este bônus apenas uma vez por cena.

A Destruição

Exigências. Brutal (Qualquer); Furia, Protegido, Código (qualquer) ou Transtorno (qualquer)

Este caminho atrai aqueles que canalizam sua raiva e frustração em força bruta. São combatentes que preferem resolver conflitos com poder esmagador, muitas vezes ignorando defesa em troca de ataques devastadores. Quanto mais pressionados, mais perigosos ficam, usando a dor como combustível para sua fúria.



Em batalha, são pessoas ofensivas: resistem a dano que derrubaria outros, e respondem com força ainda maior. Não seguem táticas refinadas e sim confiam em quebrar inimigos através de pura persistência e golpes arrasadores. Seu método é simples: se algo está no caminho, deve ser destruído.

Vontade Inquebrável

Quando sofre dano, pode gastar 2PM para ganhar +2 em Poder até o fim do próximo turno. Se estiver perto da derrota, o bônus aumenta para +4. Você pode ativar essa vantagem uma vez por rodada

Fúria Crescente

No seu turno ao atacar, escolha um alvo principal, pode gastar 2pm para atingir alvos adicionais igual a seu poder ao seu alcance. Esses alvos receberão metade do Dano causando ao alvo principal e deverão rolar defesa. Se usado o Atq. Especial(Área) ao mesmo tempo, os alvos selecionados receberão o dano completo do alvo principal, mas ainda rolam defesa. Atq. Especial(Área) custa -1pm.

Impacto Absoluto

Uma vez por Cena, quando faz um teste de ataque corpo a corpo, você pode gastar 3PM para adquirir um crítico automático. O dano do ataque pode ignorar a defesa um número de PV sacrificado, o limite é igual seu poder.

A Caça

Exigências. Inimigo; Código do Caçador

Este caminho é para aqueles que perseguem seus objetivos com determinação implacável. Caçadores são especialistas em focar um único alvo e eliminá-lo com eficiência brutal. Eles não perdem tempo com inimigos menores quando há uma presa digna à vista.

Em combate, são precisos e metódicos. Cada movimento é calculado, cada ataque visando pontos vitais. Eles preferem eliminar ameaças rapidamente, mesmo que isso signifique ignorar perigos menores ao redor. Sua especialidade é encontrar o ponto fraco do inimigo e explorá-lo sem piedade.



Tiro Certeiro

No seu turno, você pode gastar 3 PM e marcar um alvo e adquirir a vantagem Inimigo contra ele. Quando faz um ataque contra um inimigo da vantagem ou que esteja com PV cheios, você pode gastar 2PM para somar seu P+2 no ataque. Você pode fazer isso uma vez por rodada.

Foco Absoluto:

Você pode gastar uma ação completa e 3PM para se concentrar em um único alvo. No seu próximo turno, seu primeiro ataque contra esse alvo ignora a defesa do alvo igual poder e obtém um crítico automático. O Alvo atingido tem o valor do dado de defesa reduzido em 1 até o fim do seu próximo turno. 6 vira 5, 5 vira 4 e etc. .

Flecha de Lan:

Quando você obtém um crítico em um ataque contra seu inimigo da Vantagem Inimigo, pode gastar 3PM para obter outro crítico. O inimigo não pode ser curado por meios normais até o seu próximo turno. Se ele quiser ignorar essa penalidade, deve passar num teste de R(9+seu poder). Você pode usar essa vantagem uma vez por cena.

O Desbravamento

Exigências. Sobrevivência; Código dos Heróis

Desbravadores são movidos pela curiosidade e pelo desejo de descobrir o desconhecido. Eles se aventuram onde outros não ousam ir, sempre em busca de novos horizontes, culturas e maravilhas. Sua força não está apenas em combate, mas na capacidade de se adaptar a qualquer situação e encontrar soluções onde ninguém mais vê.



Estes exploradores são versáteis e resilientes, capazes de prosperar em ambientes hostis e fazer aliados em qualquer lugar. Eles acreditam que cada novo lugar traz novas oportunidades, e que a jornada em si é tão importante quanto o destino.

Passe de Suprimentos

No início de cada sessão, escolha duas vantagens de 1 ponto que não possua. Você pode usar cada uma delas uma única vez durante a sessão, pagando seus custos normais em PM.

Quebrar Limites

Quando faz um teste com Perda, você pode gastar 3PM para cancelar a Perda e rolar com Ganho. Você pode usar essa vantagem uma vez por rodada.

Desbravador Incansável

Você pode gastar 2PM para receber +2 em qualquer teste de perícia uma vez por rodada. Além disso, pode ignorar uma desvantagem que possua uma vez por sessão, exceto o Código dos Heróis.

O Equilíbrio

Exigências. Código do Equilíbrio

Aqueles que recebem o Equilíbrio acreditam que todas as coisas devem existir em equilíbrio. Eles evitam extremos e buscam sempre restaurar o equilíbrio quando ele é quebrado. Suas ações são calculadas para manter ou restaurar a ordem natural das coisas, mesmo que isso signifique fazer escolhas difíceis.

Em combate, são controladores que manipulam recursos e condições. Podem enfraquecer inimigos fortes ou fortalecer aliados fracos, sempre buscando igualar o campo de batalha. Sua filosofia é que nenhum lado deve ter vantagem excessiva.

Contrapeso Estratégico

Quando um personagem recebe Ganho em um teste, você pode gastar 2PM para que um personagem perto também receba ganho no seu próximo teste até o final do próximo turno ou até ele usar esse ganho. Você pode usar isso um número de vezes igual sua habilidade por cena.



Força Equilibrada

Quando um aliado usa uma vantagem, você pode pagar 2PM para que um outro aliado perto possa receber essa vantagem até o seu próximo turno. Você só pode fazer isso uma vez por rodada.

Equalização Rápida

Gaste 3PM para fazer com que todos os personagens na cena (aliados e inimigos) rolem seus próximos testes com um único dado, ignorando todos os bônus e penalidades. Essa vantagem só pode ser usado uma vez por cena e funciona em apenas um teste, os outros ficam normais.

A Euforia

Exigências. Artes, influência ou Manha; Famoso, Infame ou Carismático

Adeptos da Euforia comumente veem a vida como uma grande piada cósmica. Eles não se prendem a conceitos como vitória ou derrota, mas sim à diversão do momento. Suas ações são imprevisíveis e frequentemente absurdas, mas sempre com um propósito: espalhar alegria e/ou caos controlado.

Em combate, são agentes do caos que viram situações a seu favor através de manobras inesperadas. Preferem soluções criativas e teatrais à força bruta, sempre com um sorriso no rosto e uma piada na ponta da língua.

Piada do Mortal

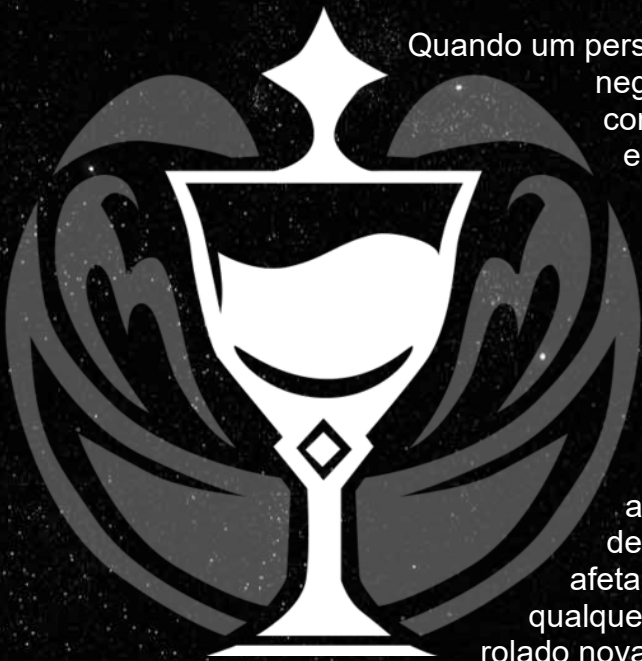
Quando um personagem perto (isso inclui você) sofre um efeito negativo (como Perda em um teste ou uma condição adversa), pode gastar 2PM para transferir esse efeito para outro personagem. Você pode usar essa vantagem uma vez por rodada e uma quantidade de vezes igual ao seu poder na cena.

Euforia ou Disforia

Uma vez por sessão você pode selecionar um aliado ou inimigo perto e escolher um atributo dele. Role 1D6 e o novo resultado é o atributo (não afeta recursos) que ele vai ter durante a sessão para qualquer teste que for fazer. Esse dado não pode ser rolado novamente de nenhuma forma até a próxima sessão.

Risada de Aha

Quando um alvo (isso inclui) tem um critico, você pode pagar 2PM para o alvo ter 1 mais uma ação padrão extra, você pode usar isso um número de vezes igual seu poder na cena, mas você ou um aliado pode receber esse benefício apenas uma vez por rodada



A Erudição

Exigências. Saber; Gênio ou Improvisador

Mestres do conhecimento e do cálculo, os seguidores da Erudição veem o universo como um sistema complexo a ser decifrado. Eles colecionam informações, analisam padrões e antecipam movimentos com precisão matemática. Sua força não está na força bruta, mas na aplicação estratégica do saber.

Em combate, são planejadores meticulosos que identificam fraquezas e otimizam o desempenho do grupo através de análise tática. Preferem resolver conflitos racionalmente que com emoção.

Análise de Padrão

Quando um inimigo usa uma vantagem ou técnica que já foi usada na cena, você pode gastar 2PM para anular seu efeito ou dano. O inimigo ainda gasta os PM, mas o poder não surte efeito. Alternativamente, caso não queira anular, pode pagar 3PM para copiar a vantagem ou técnica. Para anular ou copiar deve passar num teste de Sabe (CD 9+atributo mais alto do alvo). A cópia dura até o seu próximo turno.



Teoria Aplicada

No início do dia, escolha três perícias. Quando usar qualquer uma delas, você pode gastar 2PM para descartar o menor resultado no dado e rolar ele novamente.

Cálculo de Nous

Uma vez por sessão, quando faz um teste de Perícia, você pode declarar um resultado fixo de 9 em vez de rolar dados. Você ainda soma outros bonus a esse valor

A Propagação

Exigências. Ajudante; Clone

Seguidores da Propagação compreendem que números trazem vantagem tanto em combate quanto em outras situações. Eles não se limitam a uma única forma de ajuda - multiplicam seus recursos para resolver problemas através de quantidade e versatilidade.

Sua força está na capacidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo, seja para atacar por múltiplas frentes ou realizar tarefas simultâneas. Eles transformam uma única vantagem em múltiplas oportunidades, sobrecarregando desafios com pura presença numérica.

Multiplicação Adaptável

no seu turno, você pode transformar seu clone em ajudantes com uma ação de movimento e você pode gastar +2PM para gerar um novo. Ambos podem fornecer o mesmo tipo de ajuda ou diferente, podendo focar no mesmo alvo ou em alvos diferentes. um alvo pode se beneficiar de ambos os clones juntos. (obs: ajudantes dessa forma afetam outros alvos, mas somem no final da cena ou quando são destruídos).

Consciência Coletiva

Quando você tem dois ou mais Ajudantes ativos, recebe +2 em um teste a escolha. essa capacidade você pode transferir a um outro aliado durante aquela rodada. essa habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Eclosão de Emergência

Quando é alvo de um ataque, você pode gastar 3PM como reação para fazer um Ajudante emergir e interceptar o golpe. O Ajudante sofre o dano no seu lugar e é automaticamente derrotado.



A Voracidade

Exigências. Forte; Golpe Final

Seguidores da Voracidade acreditam que tudo pode ser consumido para fortalecê-los. Eles transformam recursos, energia e até mesmo ataques inimigos em poder pessoal, crescendo mais fortes a cada coisa que devoram.

Em combate, são tanques que se alimentam do conflito. Quanto mais são atacados, mais se fortalecem. Fora de combate, sua capacidade de absorver conhecimentos e recursos os torna adaptáveis a qualquer situação.

Gula por poder

Quando sofre dano, você pode gastar 3 PM para converter parte desse dano em cura para si quando sofrer dano novamente. A cura convertida é igual seu Poder. Você só poderá usar isso novamente depois que receber a cura. Se for usar golpe fatal, pode absorver vida do adversário igual seu poder. Você pode usar isso um número de vezes igual seu poder por cena, mas apenas uma vez por rodada.



Consumir Recursos

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para devorar um item ou recurso disponível. Recupere 1D PV ou 1D PM, mas o item é destruído no processo. Se for um item de um alvo hostil, você deve primeiro tomar o item dele. Se for um Artefato, para absorver deve fazer um teste de ataque, a CD é igual o XP que o artefato tem.

Fome de Conhecimento

Quando realizar um teste de perícia, você pode gastar 3PM para absorver o conhecimento momentaneamente do ambiente a sua volta. Ao fazer isso, seu teste tem ganho. Você só pode fazer isso uma vez por rodada

A Ordem

Exigências. Código (qualquer); Devoto

Aqueles que seguem o Caminho da Ordem acreditam que o universo funciona melhor quando tudo tem seu lugar e propósito. Eles não veem regras como limitações, e sim como a estrutura que permite que a vida e as civilizações prosperem sem caos. Suas vidas são organizadas, previsíveis e dedicadas a manter o equilíbrio, pois enxergam a desordem como o verdadeiro inimigo do progresso.

Essas pessoas são naturalmente sábias, metódicas e muitas vezes soam como professores ou arquitetos do universo. Elas não buscam controlar os outros por maldade, mas por uma genuína convicção de que a harmonia só é possível quando todos seguem uma mesma melodia. Para elas, a ordem não tira a liberdade, mas sim dá sentido a tudo.



Sinfonia da Ordem

Você pode gastar uma ação e 2PM para estabelecer uma "rodada cósmica" na rodada ao seu alcance. Escolha um atributo (P, H, R), alvos hostis no seu alcance receberão -1 (não afeta Recursos) no atributo correspondente e alvos aliados receberão +1 no atributo. Para manter essa rodada cósmica por mais rodadas, deve gastar 2PM por cada rodada além da primeira.

Rio dos Valores.

Quando um aliado toma uma ação que beneficia seu Código, ele e você recebem ganho em um teste escolhido. Esse ganho pode ser guardado para usar no momento que quiserem, mas deve ser gasto na sessão atual. Cada aliado só pode se beneficiar disso apenas uma vez por sessão. Não acumula.

Ordem de Ena.

Você transforma estrelas em tinta e poeira cósmica em lei. Uma vez por sessão, com 2PM, você adquire uma vantagem de custo 1pt à sua escolha, desde que ela represente "estrutura", "controle" ou "conhecimento" (como Arena, Ajudante, Sentido, Mente Afiada). A vantagem dura até o fim da sessão.

A Beleza

Exigências. Artes ou Influência; Carismático ou Código da Beleza

Aqueles que seguem o Caminho da Beleza acreditam que a existência só tem significado quando tocada pela estética e pela emoção. Costumam agir como guardiões do que é puro, nobre e inspirador. Suas ações são sempre graciosas, suas palavras, cativantes, e seus combates, verdadeiras performances.

Essas pessoas são idealistas, passionais e muitas vezes dramáticas. Elas enxergam a feiura não como algo a ser desprezado, mas como uma oportunidade para transformação. Seja com uma lança, um pincel ou um espelho, eles espalham beleza pelo cosmos por uma fé inabalável de que a Beleza salvará o mundo.



Benção da Beleza

Uma vez por cena, quando faz um teste, você pode substituir a perícia normal por Artes. Para cada outro uso na cena desta habilidade, você deve gastar 3PM.

Espelho da Transcendência.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2PM para refletir a “beleza interior” ou a “feiura” de um alvo. Até seu próximo turno, esse alvo recebe +2 em um teste à sua escolha, ou sofre -2 em um teste a sua escolha até o seu próximo turno.

Juramento de Idrila.

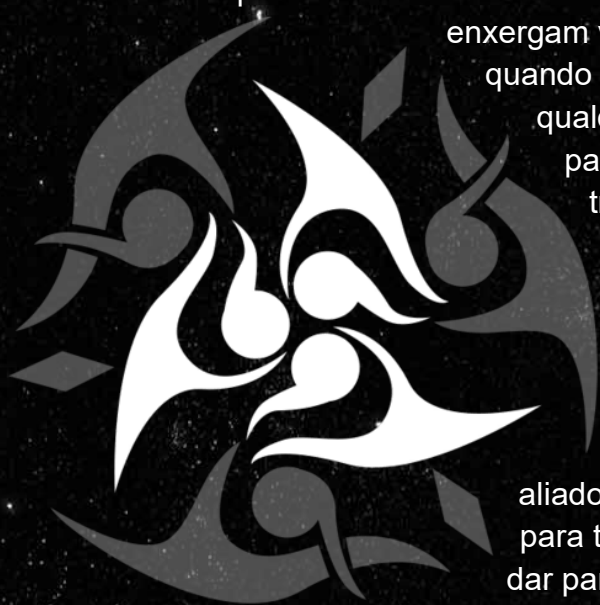
Você pode presentear alguém com algo belo que você mesmo criou, seja um desenho, uma música, um poema. Essa pessoa se sente reconfortada, recebendo Ganho em um teste, podendo ser usado quando ela quiser, mas ainda na mesma sessão. Cada pessoa só pode ser beneficiar disso uma vez por sessão

A Harmonia

Exigências. Influência ou Artes; Estender Ou Aprimoramentos

Quem segue o Caminho da Harmonia acredita que nada é mais poderoso do que pessoas trabalhando juntas. Eles buscam se inspirar e fortalecer aqueles ao seu redor. Suas ações são sempre voltadas para o coletivo, criando laços e resolvendo conflitos com empatia.

Essas pessoas são naturalmente unificadoras, alegres e confiáveis. Elas enxergam valor em cada indivíduo e acreditam que, quando as vozes se unem, é possível enfrentar qualquer desafio. Seja com uma canção, uma palavra amiga ou um gesto de apoio, eles transformam grupos em verdadeiras famílias.



Emoções Unificadas

Você pode gastar uma ação para doar PM até no máximo igual sua habilidade para um aliado Perto. Se sacrificar seu próximo turno, doa para todos os aliados. você decide quanto que irá dar para cada aliado.

Eco de Incentivo

Quando usam uma vantagem (isso inclui você), você pode pagar 2 PM para fazer com que o alvo que usou a vantagem tenha duração dobrada, duração de uma rodada vira duas, uma cena vira duas cenas. vantagens de duração de sessão não são afetadas

Abraço de Xipe

Uma vez por cena, você pode sincronizar os corações da equipe. Escolha dois aliados (pode incluir você). Eles compartilham um mesmo atributo pela cena, usando o maior valor entre eles para testes, mas também compartilham dano e condições negativas. o alvo do ataque rola defesa e depois dano é dividido igualmente entre os dois. Em caso de Curar, a Cura é igualmente dividida.

A Preservação

Exigências. Resoluto; Vigoroso ou Defesa Especial (qualquer)

Aqueles que seguem o Caminho da Preservação acreditam que a sobrevivência é a maior vitória. Eles são pacientes, metódicos e incrivelmente resilientes, construindo defesas que resistem ao tempo e ao caos. Sua presença em um grupo é como uma fortaleza: lenta para erguer, mas quase impossível de derrubar.

Essas pessoas são estáveis, confiáveis e muitas vezes silenciosas. Aqueles ao seu lado tem certeza de que sob sua proteção estarão seguros. Seja erguendo escudos, absorvendo golpes ou mantendo posições contra inimigos esmagadores, eles são a rocha na qual os aliados podem confiar.



Muralha de Âmbar.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2PM e uma ação para criar uma barreira protetora em si mesmo ou em um aliado Perto. A barreira ignora dano igual no máximo sua Resistência. Quando todo o dano máximo é absorvido, a muralha se desfaz. Para utilizar isso na mesma rodada em outro alvo, deve pagar +2PM para cada outro alvo extra

Preço da Proteção.

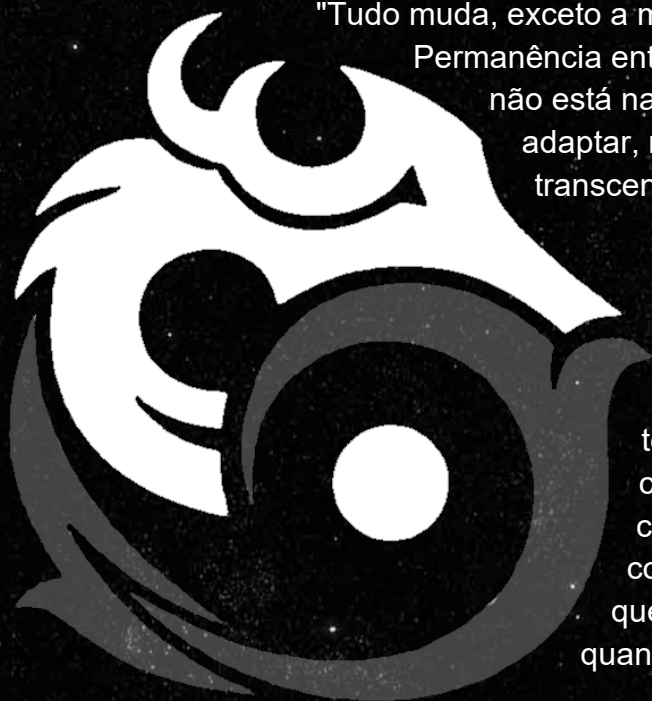
Quando um alvo ao seu alcance sofre dano, você pode gastar 3PM para metade desse dano ir a você. Se ele ou você estiver sob efeito de Muralha de Âmbar, pode redirecionar todo o dano a você e ignorar metade. Essa vantagem pode ser usado uma vez por rodada

Pelo Senhor Ambar.

No início de um conflito, você e todos os aliados próximos ganham +1 em Resistência até o fim do combate. Além disso, uma vez por sessão, quando um aliado ao seu alcance sofre dano, você pode pagar 3PM para causar dano no atacante igual a sua resistência 1 vez por rodada

A Permanência

Exigências. Imortal; Vigoroso



"Tudo muda, exceto a mudança em si. Exploradores da Permanência entendem que a verdadeira permanência não está na estagnação, mas na capacidade de se adaptar, renascer e deixar um legado que transcende eras..

Essas pessoas são sábias, pacientes e profundamente conectadas com ciclos naturais e espirituais. Elas não temem o fim, pois veem cada conclusão como um novo começo. Seja através da cura, da proteção ou da transmissão de conhecimento, seu objetivo é garantir que algo essencial perdure, não importa quantas eras passem.

Essência Inabalável

Você pode gastar 2PM como ação livre quando sofre uma condição negativa (como paralisia, anulação, etc.) para ignorá-la completamente. Este poder pode ser usado uma vez por cena para cada tipo de condição.

Herança da Permanência

No início de cada cena, role 1D e guarde o resultado. Uma vez por cena, você pode substituir a rolagem de um teste, sua ou de um outro personagem ao seu alcance por esse valor.

Sangue de Long

Uma vez por cena, você pode gastar 2PM para conceder a si mesmo ou a um aliado próximo +1 em Resistência até o fim da cena. Se o atributo for 2 ou mais, recebe Vigoroso, se já tiver, recebe Imortal, caso alvo tenha ambas as vantagens, recebe +1 em Resistência novamente.

A Inexistência

Exigências. Confusão; Obstinado ou Fraqueza

Por que lutar? Por que existir? Tudo retornará ao vazio. Exploradores da Inexistência não buscam a destruição ativa, mas a aceitação passiva do fim inevitável e a propagação dessa verdade dolorosa.

Essas pessoas são frequentemente apáticas, cínicas, Niilista ou profundamente deprimidas. Elas não desejam o mal apenas reconhecem o vazio inerente a tudo. Seus poderes não machucam diretamente, mas tornam a existência em si insuportável para aqueles que insistem em encontrar significado onde não há nenhum.

Toque da Inexistência.

No lugar de causar dano, você pode gastar 2PM para infligir "Vazio". O alvo com Vazio tem Perda em todos os testes até o fim da rodada. Se já estiver sob efeito de Vazio, em vez disso, ele não pode receber cura ou bônus até seu próximo turno. Você pode fazer isso um número de vezes igual à sua habilidade na cena.



Eco da Inutilidade.

Você pode gastar uma ação e 2PM para sussurrar verdades niilistas para um alvo. Faça um teste de Ataque. Se vencer, o alvo perde todos os bônus ativos e não pode ganhar novos bônus até o seu próximo turno. Você só pode fazer isso um número de vezes igual sua habilidade na cena.

Consumido por IX.

Uma vez por sessão, como uma ação completa e, você pode liberar uma aura de inexistência. Todos os alvos em seu alcance devem fazer um teste de Resistência (9 + seu Poder). Os que falharem ficam Indefesos até o fim de seu próximo turno e sofrem -2 em um atributo (não afeta recursos) à sua escolha até o fim da cena.

A Finalidade

Exigências. Sentido (Intuição); Obstinado ou Devoto

Aqueles que seguem o Caminho da Finalidade veem o tempo como um rio fluindo para trás, do futuro para o passado. Eles não são aqueles que levam uma jornada a um desfecho inevitável. Sua força vem da aceitação do fim e da capacidade de usar esse conhecimento para moldar o presente.



Essas pessoas são sérias, determinadas e frequentemente melancólicas. Elas carregam o peso de conhecer finais que outros nem imaginam. Seja prevenindo desastres ou garantindo que certos eventos aconteçam, elas agem com a certeza silenciosa de que tudo já está escrito.

Profecia do Deus Idiota Cego

No início de cada Sessão, você pode receber uma profecia profética, uma informação a respeito de algo que é mais provável a acontecer na aventura no formato de uma fala de Terminus. sussuros incompreensíveis que só você entende em sua mente

Previsão Inevitável.

Você pode gastar 1PM e uma ação para estudar o destino de um personagem que possa ver. Até o fim da rodada, sempre que esse personagem fizer um teste, você pode gastar 1PM para impor Perda nele. Você só pode afetar um personagem por cena com este poder. Ele pode lutar contra o Destino usando um teste de R(9+sua habilidade) para ignorar a perda. Essa vantagem só pode ser usada uma vez por rodada.

Final Predeterminado

No início de cada sessão, escolha dois testes de perícia que você possui. Ao fazer esses testes durante a sessão, você pode pagar 2 PM descartar o valor do dado mais baixo e rolar um dado novo para substituir. Além disso, uma vez por sessão, quando um aliado tirar falha crítica, você pode gastar 3PM para fazer ele rolar novamente.

O Enigmata

Exigências. Ilusão; Gênio ou Sentido (Intuição)

Quem segue o Caminho do Enigmata gosta de mistérios e quebra-cabeças. Eles usam ilusões e truques mentais para confundir os outros, não por maldade, mas porque acreditam que as coisas não são sempre o que parecem.

Essas pessoas são inteligentes, curiosas e gostam de desafios. Elas se divertem criando situações confusas onde nada é certo, e onde cada resposta traz novas perguntas. Para elas, a vida é mais interessante quando existe um pouco de dúvida.



Névoa do Pensamento.

Você pode gastar 2PM para criar uma área de confusão mental em torno de si ou outro alvo. Até o fim do seu próximo turno, todos os ataques contra você ou o outro alvo têm Perda. Você só pode fazer isso uma quantidade de vezes por cena igual sua habilidade.

Enigma Reflexivo.

Quando um inimigo te ataca, você pode gastar 2PM para fazer um teste de Ilusão vs. Percepção. O atacante deve rolar um teste de percepção (CD 6+sua Habilidade). Se falhar, o ataque atinge outro alvo à sua escolha. Você pode usar este poder uma vez por rodada.

Verdade de Mythus

Uma vez por sessão, como ação completa, você pode reescrever momentaneamente a realidade em torno de um fato. Escolha um evento que aconteceu na cena (ex: "aquele ataque crítico foi um erro", "aquele aliado não foi curado"). O mestre deve permitir antes de acontecer. O evento escolhido é desfeito e substituído por uma versão alternativa. Todos os personagens envolvidos recebem Perda em seu próximo teste devido à confusão temporal.

A Recordação

Exigências. Mística ou Sentido (Intuição); Telepata ou +Mana

Quem segue o Caminho da Recordação valoriza cada momento e experiência. Eles acreditam que as memórias têm poder próprio, e que recordar algo é mantê-lo vivo de alguma forma. Seu dom é preservar, revisitar e até emprestar momentos que já se foram.

Essas pessoas são reflexivas, nostálgicas e muitas vezes divagantes. Elas entendem que o passado molda o presente, e que às vezes a resposta para um problema atual está em algo que já aconteceu. Guardam histórias, conhecimentos e sentimentos como tesouros.



Fragmento Revivido

Você pode gastar 2PM para fazer um aliado próximo repetir sua última ação (exceto descansar ou usar itens). O aliado gasta a ação, mas não gasta PM ou recursos adicionais.

A Memória de Alguém

Quando realizar um teste de perícia com uma perícia que você não possui, pode usar essa vantagem e pagar 3PM para adquirir ela momentaneamente para realizar o teste. Você pode usar essa vantagem um número de vezes igual sua Habilidade na Cena. Caso você possua a Vantagem Improviso, o custo desta vantagem e do improviso diminui em -1 PM e recebe +2 de bônus no teste

Fragmento de Fuli

No início de cada sessão, escolha uma vantagem de 1pt ou pagar 4 PM para obter uma vantagem de 2pt que viu sendo usada na sessão anterior. Você pode usar essa vantagem uma vez durante esta sessão, pagando seus custos normais em PM. Você pode usar essa vantagem um número de vezes igual sua habilidade na sessão.

Novas Desvantagens

Código

Com a aquisição de novos caminhos, alguns novos códigos surgiram para tornar as coisas mais interessantes levando em conta aqueles que seguem este caminho (ou não) e com as informações apresentadas.

Código da Beleza

Nunca pode recusar um desafio público ou oportunidade de demonstrar suas habilidades. Sempre que possível deve incluir algum elemento de risco para tornar as coisas mais dramáticas, emocionantes e espetaculares, afinal, a beleza chama a atenção.

Código do Equilíbrio

Nunca deve tornar partido absoluto em um conflito sem considerar ambos os lados. Sempre que um inimigo estiver próximo da derrota, deve interromper o combate para tentar uma negociação de paz

Novas Vantagens

APRIMORAMENTOS - 1pt cada

Ao invés de apenas atacar um oponente você pode fortalecer a si mesmo ou a aliados em batalha. Cada efeito tem seu custo em PM:

- **Atributo:** O Alvo recebe +1 em um atributo a sua escolha até o fim da rodada. (não afeta recursos). 1PM
- **Velocidade:** Consegue Aumentar a Iniciativa do Aliados em +1. Você pode aumentar em +1 pagando +1PM. O efeito dura até o seu próximo turno. 1PM.
- **Chance Crítica:** Diminui o valor número para conseguir um crítico do alvo. (De 6 vai pra 5, 5 vai pra 4, de 4 vai pra 3 e etc). 3PM

Desgaste – 1 a 3 pts

Seja por veneno, ácido, queimadura, radiação ou rancor, seu ataque deixa uma marca que corrói o inimigo por dentro conseguindo causar dano contínuo, também chamado de DoT no universo de honkai.

1 ponto. Faça um ataque e gaste 2 PM. Se vencer a defesa do alvo e causar dano, ele sofre o mesmo dano outra vez na próxima rodada. O dano extra pode ser evitado se o alvo gastar sua próxima ação para se livrar do efeito

2 pontos. Ao causar dano, gaste 3 PM. O alvo sofre 1d + seu Poder (mínimo 1) de dano no início de cada turno. O efeito dura uma quantidade de rodadas igual seu Poder.

O dano ignora defesa, mas não causa crítico. O alvo pode gastar uma ação para fazer um teste de Resistência (6 + seu Poder). Se passar, o efeito termina. Você pode manter este efeito em uma quantidade alvos simultaneamente igual seu poder. Efeitos múltiplos não acumulam, apenas o mais forte permanece.

3 pontos. Ao causar dano, gaste 5 PM. O alvo sofre 2d + seu Poder de dano no início de cada turno. O efeito dura uma quantidade de rodadas igual seu poder.

O dano ignora defesa, mas não causa crítico. No início de cada turno, o alvo pode fazer um teste de Resistência (9 + seu Poder) como ação livre. Você pode manter este efeito em uma quantidade alvos simultaneamente igual seu poder. Efeitos múltiplos não acumulam, apenas o mais forte permanece.

PENALIDADES - 1pt para duas penalidades

No lugar se causar dano, você pode aplicar penalidade no com o teste de ataque se vencer sua defesa, pagando o seu custo de mana por turno.

- **Atributo:** o alvo recebe -1 no atributo a sua escolha (não afeta recursos).
- **Velocidade:** Diminui o valor da iniciativa do algo em -1. Pode gastar mais PM para diminuir mais. 1PM
- **Redução de dano:** Diminui o dano do alvo em -1. Você pode comprar este efeito mais vezes. 1PM para cada -1 na redução.
- **Defesa:** Diminui os testes de defesa do alvo em -1. Você pode comprar este efeito mais vezes. 1PM para cada -1 na redução.
- **Vulnerabilidade:** O alvo ganha Fraqueza contra um tipo de dano Elemental aleatório do grupo. 3PM.
- **Perícia:** O Alvo ganha perda em uma perícia escolhida. Você pode comprar este efeito mais vezes para aplicar a outras perícias. 2PM

Uma Penalidade com vários efeitos é considerado uma única vantagem para efeitos que reduzem custo de PM. Você pode conceder múltiplas penalidades a/ou múltiplos alvos, porém deve pagar 1PM a mais para cada alvo extra que vai penalizar, além do custo para manter Ativo.

Um Alvo Pode evitar a penalidades passando num teste de R (CD 6+Habilidade) quando chegar em seu turno.

Curar – 1 a 3 pontos

A cura causada por você tem efeitos maiores no mundo de honkai: Star Rail. com o surgimento do caminho da abundância e a extração de poder da Árvore Imaginaria, esse poder foi modificado para atender as necessidades dos exploradores.

1 Ponto. Você pode gastar 2PM para curar um alvo (inclui você) ao seu alcance em 1D PV. Com o máximo de dados igual sua habilidade. Você pode também pode gastar 2 PM para o alvo refazer um teste para resistir a uma penalidade.

2 pontos. Você pode somar sua habilidade em sua cura. Você também pode pagar 3PM para remover uma penalidade do alvo.

3 pontos. Como os anteriores, mas sua cura agora afetam alvos com a desvantagem “Sem Vida” e sua habilidade é somada novamente em críticos de cura. Caso cure um alvo inconsciente, ele acorda em seu turno.

Carmesim da Acheron – 1pt

Seus golpes acumulam energia negativa que enfraquece a defesa do inimigo para um ataque decisivo, e sua presença é uma ameaça silenciosa.

Quando você acerta um ataque em um inimigo, você o marca com Nó Carmesim (máximo de 1 marca). Uma vez por rodada, ao atacar um alvo marcado, você pode gastar 2 PM para fazer esse ataque ignorar quaisquer bônus de Resistência do alvo. Após o ataque, a marca some. Você também pode gastar 1 PM para intimidar ou analisar um alvo, fazendo um teste de Intimidação ou Percepção com +2 para descobrir uma fraqueza ou vulnerabilidade crucial.

Pupila de Anaxagoras – 2pts

Sua percepção sobrenatural encontra e explora vulnerabilidades, seja em um duelo ou em um debate.

Uma vez por rodada, ao acertar um ataque, você pode gastar 2 PM para deixar o alvo Exposto até seu próximo turno. Um inimigo Exposto tem Perda em testes de Resistência. A primeira vez por cena que atacar um Exposto, você pode fazer um segundo ataque como ação livre por 2 PM extra. Você também pode gastar 2 PM para ter +2 em um teste de Saber ou Manha para encontrar uma falha lógica, um ponto cego em um sistema de segurança, ou uma vulnerabilidade em um argumento.

Escudo da CPI – 1pt

Sua proteção é tanto um escudo físico quanto um incentivo moral que fortalece aliados em qualquer situação.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para conceder a um aliado Perto um escudo até seu próximo turno. Enquanto protegido, o aliado tem Ganho em um teste de Resistência. Se um aliado protegido for atacado, no seu próximo turno você tem Ganho em seu primeiro teste de ataque contra o atacante. Você pode gastar 1 PM para dar +2 a um aliado em seu próximo teste de Atuação, Influência ou Resistência contra intimidação, representando seu encorajamento e suporte moral.

Ordem de Ataque - 1pt

Seu comando preciso impele aliados à ação, seja em batalha ou em uma situação de pressão.

Uma vez por rodada, gaste 2 PM e uma ação. Um aliado Perto pode realizar imediatamente uma ação extra (movimento ou ação padrão). Esta ação extra não pode usar uma vantagem já usada no turno. Pode usar essa vantagem dessa forma um número de vezes igual seu poder. Você também pode gastar 2 PM para permitir que um aliado repita imediatamente um teste que ele acabou de falhar (como arrombar uma fechadura, decifrar um código, ou convencer um guarda). O aliado rola novamente com os mesmos bônus/penalidades.

Retribuição – 2pts

Sua natureza reativa pune agressões, seja com um contra-ataque físico ou com uma resposta verbal afiada.

Uma vez por rodada, quando sofre dano de um inimigo Perto, você pode gastar 3 PM para fazer imediatamente um ataque contra esse inimigo. Quando também é alvo de um teste social hostil (como Intimidação ou Enganação) e falha, você pode gastar 2 PM para replicar imediatamente com um teste de Influência ou Manha contra o mesmo alvo, tentando virar a situação contra ele.

Mestre em Memoespírito

Quando possui a Técnica Invocação de Memoespírito, você diminui o custo dela em -1PM e pode invocar usando uma ação de movimento. Além disso. Os PVs do memoespírito aumenta em +5. Quando você tem Devoto, as habilidades do memoespírito recebem um bônus de +1.

Novas Técnicas

Invocação de Memoespírito

Técnica Comum (10 XP)

Requisitos: H2; Caminho da Recordação

Alcance: Perto

Custo: 3PM + ação completa

Duração: Duradoura (até ser derrotado ou dispensado)

Você invoca um Memoespírito, uma manifestação espiritual de memórias, para auxiliá-lo em combate.

Regras do Memoespírito:

- **Atributos:** Usa SEUS mesmos valores de P, H, R
- **PV:** Tem metade dos seus PV máximos (arredondando pra cima)
- **Iniciativa:** Age após seu turno
- **Ações:** Uma ação por rodada

Tipos de Memoespírito (escolha UM):

Memoespírito Guardião. Você pode usar Proteção (Defesa Especial) gastando 2PM. Você também pode gastar 2PM para curar 1D PV em aliado Perto

Memoespírito Ofensivo. Pode fazer testes de ataque com 2d6+poder. Você também pode gastar 2PM para ter Ganho no próximo ataque. Não é acumulativo.

Memoespírito Suporte. Gasta 2PM para conceder +2 em um teste a aliado Perto. Você também pode usar Cura básica num aliado Perto (1D PV por 2PM)

Você só pode ter um Memoespírito ativo por vez. O Memoespírito herda apenas uma vantagem do memomestre (invocador). Pode ser alvo de ataques e efeitos. Se o memomestre for derrotado, o Memoespírito desaparece. Memoespíritos atacam com apenas 1d6+poder.

Novos Itens Consumíveis

Itens Comuns

Leite de Cabra-Borboleta: Um leite quente e doce que revigora instantaneamente. Recupera 10 PV para um personagem Inconsciente ou 5 para um personagem consciente.

Refrigerante de Feijão-Mungo: Uma bebida fermentada e refrescante. +1 no próximo teste de ataque.

Enrolado de Tuskspir: Um bolinho fofo com textura de pelagem. Seu próximo teste de medicina ou cura tem +2

Pó de Agilidade: Um pó energizante que acelera os reflexos. Ganho em um teste de iniciativa.

Itens Incomuns

Sopa de Ervas Selvagens: Uma sopa de musgo que drena a vitalidade para aumentar o poder ofensivo. Todos os aliados Pertos sofrem 5 de dano, mas seus próximos testes de ataque são feitos com Ganho (1 único teste de ataque).

Delícia do Imortal I: Uma bebida extremamente calórica e viciante. +2 no próximo teste de ataque. Após o uso, você fica Animado (-2 em um teste de ataque).

Água da Maré da Baleia: Uma água aparentemente inocente, mas cheia de calorias. Recupera 5 PM e 5 PV.

Refrigerante de Pão Jim Roger: Uma bebida fermentada feita de pão. Cura todos os PV de quem bebeu, mas ele fica Enjoado (Perda em seu próximo teste).

Aperitivo de Geleia de Peixe: Um petisco doce de geleia e peixe frito. Todos os aliados Pertos têm +1 de dano em seus próximos ataques até o fim da cena.

Linguça de Belobog: Um clássico nacional processado. Recupera 1 PA e 2PM para quem beber.

Espiga de Arroz: Uma espiga de arroz abençoada. Dobra a cura recebida pelo próximo efeito de cura que você receber.

Itens Raros

Caranguejo de Pedra Frito: Um petisco crocante e delicioso. Recupera 2 PA para o grupo (distribua como quiser entre os aliados Pertos, um aliado com 2 PA ou 2 aliados cada um com 1 PA).

Pílula Saudável Detox: Um antídoto de uso geral. Remove automaticamente um efeito negativo (como envenenado, paralisia, confusão) de todos os aliados Pertos.

Liberdade Momentânea: Uma bebida que celebra a liberdade, mesmo que temporária. Aumenta os PV máximos de todos os aliados Pertos em +5 até o fim da cena.

Pintura de Camuflagem:

Um líquido que muda de cor com o ambiente. Efeito: Ganho em todos os testes de Furtividade ou para se por uma cena.

Comida Punitiva: Uma refeição que fortalece, mas custa caro. Recupera 2 PA para o aliados perto, mas cada um deles sofre 6 de dano.

Pedra do Monumento do Eterno Inverno: Uma pedra que emana resistência ao frio. Concede Ganho em seus próximos testes de Resistência contra efeitos negativos para todos os aliados Pertos (1 unico teste).

Itens Lendários

Caixa de Sustos: Uma caixa maligna que se esconde e explode. No início do próximo combate, antes do primeiro turno, a caixa explode. Todos os inimigos Pertos sofrem 10 de dano e têm Perda em sua jogada de iniciativa.

FelizAlma Original: Uma bebida energética clássica e confiável. Todos os aliados Pertos têm Ganho em seus testes de ataque na próxima cena de combate.

Agente Indutor de Vômito: Uma substância extremamente desagradável. Reduz PV máximo da criatura em 5. Não funciona em chefes ou criaturas especiais (a critério do mestre).

Novas Refeições Gourmet

Banquete do Caranguejo de Pedra (9): Uma refeição completa com a iguaria de Belobog. Você e todos os aliados que participarem da refeição começam a próxima cena de combate com +1 PA.

Chá da Serenidade do Songlotus (9): Um chá feito com a flor que ri. Ganho em todos os testes de Resistência para evitar efeitos de confusão, medo ou ilusão até o fim do dia.

Festa da Liberdade (12): Uma refeição que celebra a fuga da CPI. Todos os aliados que participarem ganham 5 PV e 5 PM extras até o final da cena.

Festim do Lagarto de Cristal (12): Uma refeição exótica e perigosa. Todos os aliados que participarem começam a próxima cena de combate com +2 PA, mas também começam com 5 PV a menos.

Banquete da Agilidade (9): Uma refeição leve que acelera o metabolismo. Ganho em todos os testes acrobacia e esportes até o fim do dia.

Jantar Enganoso (9): Uma refeição que parece comum, mas esconde um poder especial. Uma vez, durante o dia, quando você falhar em um teste de Enganação ou Manha, você pode rerrolar o dado.

Novas Refeições de Chef

Sinfonia de Sabores do Imortal (15): Um prato que combina a Delícia do Imortal e o Bolo de Songlotus em uma experiência gastronômica única. Até o fim do dia, uma vez por cena, você pode rerrolar um teste de ataque ou defesa.

Leite Dourado de Cabra-Borboleta (12): Uma versão rara e concentrada do leite, servido com especiarias de Xianzhou. No início de cada cena de combate, você recupera 3 PV automaticamente a cada rodada.

Sinfonia de Sabores de Belobog (15): Uma obra-prima que combina a Linguça de Belobog e o Aperitivo de Geleia de Peixe. Todos os aliados que participarem da refeição ganham +2 em todos os testes de ataque até o fim do dia.

Ceia da Regeneração Veloz (15): Uma refeição que usa o Pó de Agilidade como tempero especial. No início de cada cena, você pode realizar um movimento extra gratuitamente. Este efeito dura até o fim do dia.

The title logo for Honkai Star Rail is centered against a dark, starry space background. The word "HONKAI" is in a small, white, sans-serif font above the word "STARRAIL", which is in a large, stylized, white font with a blue outline. The letters of "STARRAIL" are interconnected, with the 'S' and 'A' being particularly prominent. Behind the text, there is a glowing blue and yellow circular element that resembles a planet or a nebula, with a blue, jagged, crystalline structure extending from it. The overall aesthetic is futuristic and sci-fi.

HONKAI
STARRAIL