

# 3ET VICTORY



# GUIA DE DESBRAVAMENTO HONKAI STAR RAIL

VERSÃO 1.0

“Junto com seus companheiros, você viajará pelo cosmos no Expresso Astral, seguindo o caminho percorrido pelos Aeons. A partir daqui, você explorará novas civilizações, conhecerá novos camaradas e iniciará novas aventuras entre incontáveis mundos fantásticos. Todas as respostas que você procura serão descobertas entre as estrelas. O que você está esperando? Você está pronto para começar esta jornada, Desbravador?”





**Este é um trabalho feito de fã para fã sem fins lucrativos. Seu intuito é apenas oferecer uma maneira de se aventurar no universo de Honkai Star Rail através do RPG.**

Essa versão que tem em mãos foi pensada para ser usada virtualmente.

## **CRÉDITOS**

**Criação, Coordenação e Textos:** Eduardo “Toninrar”  
Albuquerque.

**Twitter:** @toninrar.

**Discord:** toninrar.

**Diagramação, Edição e Textos:** Pedro H. R. Silvério

**Twitter:** @phrsilverio

**Discord:** \_p3drok

**Copyright © COGNOSPHERE. All Rights Reserved.**

**3DeT é um produto da Jambo Editora.**

**Todos os direitos reservados.**

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>03</b>
Antes de Começar .....	04
O que é RPG? .....	04
Sobre o Guia .....	05
<b>Capítulo 1 - Criação de Personagem</b> .....	<b>06</b>
<b>Capítulo 2 - Arquétipos</b> .....	<b>09</b>
<b>Capítulo 3 - Caminhos</b> .....	<b>10</b>
A Abundância .....	11
A Caça .....	11
O Desbravamento .....	12
A Destruição .....	12
A Eurudição .....	13
A Euforia .....	14
A Harmonia .....	14
A Inexistência .....	15
A Preservação .....	15
A Recordação .....	16
<b>Capítulo 4 - Novas Vantagens</b> .....	<b>17</b>
<b>Capítulo 5 - + Regras</b> .....	<b>20</b>





# INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao Guia de Desbravamento, uma adaptação de Honkai Star Rail não oficial para o RPG de Mesa. Se você é uma pessoa nova por aqui e é fã de Star Rail (ou não), mas não tem muita familiaridade com RPGs de Mesa e como funcionam, este capítulo introdutório está aqui para ajudar e apresentar tudo o que você precisa saber antes de iniciar essa aventura pelas estrelas!

O Guia de Desbravamento foi desenvolvido com base no **3DeT Victory**, combinando com algumas “regras da casa” (conhecidos carinhosamente como **Homebrews**), para tentar oferecer a mesma liberdade e variedade disponível nos personagens da obra original. Isso possibilita uma ampla gama de possibilidades na criação de personagens, permitindo que qualquer conceito seja explorado.

Por isso, o **Guia de Desbravamento** pode ser um tanto extenso, o que pode parecer um pouco assustador à primeira vista! No entanto, não se preocupe, você pode começar aos poucos e tudo vai se fazendo mais sentido com o tempo. Vamos dar o primeiro passo juntos!

## ANTES DE COMEÇAR...

Além de ler os próximos capítulos para compreender as regras, serão necessários:

- Uma cópia do “**Manual 3DeT Victory**” que contém as principais regras do sistema. Você pode comprar o livro oficial de regras no site da editora <https://jamboeditora.com.br>.
- Uma cópia da ficha de personagem para cada jogador. Você pode reproduzir as fichas disponíveis no final deste livro ou fazer o download e imprimir o arquivo disponível no site <https://jamboeditora.com.br>.

- Alguns dados de seis lados. Embora seja possível jogar com apenas um dado, o ideal é que cada jogador tenha pelo menos três (por isso o sistema se chama 3DeT). Esses dados são comuns e podem ser facilmente encontrados em lojas de jogos, em outros jogos ou, mais uma vez, no site da Jambô. Alternativamente, você pode usar aplicativos de rolagem de dados.
- Lápis, borracha e papel para anotações preliminares. Ou então, utilize uma ferramenta digital equivalente.
- Muita imaginação e coragem pela jornada que vem pela frente...

## O QUE É RPG?

O RPG, abreviação para Role Playing Game, é uma atividade onde os participantes criam histórias improvisadas em conjunto, utilizando algumas regras para manter a ordem. 3DeT Victory é um exemplo desse tipo de jogo, contendo tais regras, sendo assim chamado de "sistema de RPG".

Ao contrário de um videogame, em 3DeT Victory tudo acontece na imaginação. Não há limites além da criatividade dos envolvidos. Cada jogador pode propor o que deseja tentar fazer, e então são feitas rolagens de dados para determinar o sucesso ou fracasso das ações dos personagens. As escolhas dos jogadores e os resultados dos dados moldam a história, cujo desfecho pode ser favorável ou desafiador.

O RPG, ou jogo de interpretação de papéis, requer poucos materiais além de papel, dados e muita criatividade (embora haja várias ferramentas online ou adicionais disponíveis). Para jogar, geralmente você precisa de um grupo de pessoas, que pode variar de apenas duas até dezenas.

Uma pessoa do grupo assume o papel de Mestre ou Narrador, responsável por conduzir a história, descrever o ambiente, criar obstáculos, personagens do mundo fictício, inimigos, além de desenvolver a trama em si.

Os demais participantes são os Jogadores, que criam seus próprios personagens, completos com fichas que incluem habilidades, poderes, histórico e personalidade. É como entrar no papel de um personagem em uma peça teatral, interpretando-o enquanto segue as orientações de sua ficha.

## **SOBRE O GUIA DE DESBRAVAMENTO**

Por último, vamos abordar como utilizar este livro. No momento, você está lendo o Guia de Desbravamento, que serve como a base para Honkai Star Rail, contém explicações das regras para a criação de personagens, combate, momentos e mais.

No entanto, é importante lembrar que as regras são apenas uma referência, e a decisão final cabe ao mestre do jogo e aos próprios jogadores, que podem desejar expandir além do que está definido nestas páginas. O aspecto mais crucial é garantir a diversão e o envolvimento de todos os participantes.

Conforme você avança, pode criar o seu próprio conteúdo, adaptando algumas regras aqui presentes, pegando ideias de outros sistemas ou até mesmo criando algo exclusivo. Portanto, comece lendo o Guia de Desbravamento e continue aprofundando-se conforme necessário.

Para os jogadores, não é essencial ler cada página, já que certos conteúdos são relevantes apenas para situações específicas ou destinadas aos mestres. Portanto, siga seu próprio ritmo de leitura, considerando que tudo foi organizado de forma linear para facilitar o entendimento.





# criação de personagem

Devotos, guerreiros, buscadores de conhecimento, viajantes perdidos... Sempre existiram mortais que, internacionalmente ou não, trilham os Caminhos regidos por Aeons. Aqueles que o fazem, acabaram sendo conhecidos como Exploradores que carregam a vontade do Caminho.

Os exploradores vivem inúmeras vidas diferentes. Eles podem ser vistos em todos os lugares, mas sempre se destacam entre a multidão. Diferentes das pessoas comuns, que vivem confusas e de e sem uma lealdade firme, Exploradores são movidos por seus próprios desejos enquanto embarcam em uma vida de determinação e trabalho duro.

Aeons geralmente ignoram esses mortais que andam por SEUS Caminhos. Mas os olhares pouco frequentes que lançam, seja de aprovação ou de piedade, são suficientes para serem altamente estimados por SEUS seguidores.

Antes de partir em uma aventura, o primeiro passo é definir “Quem eu quero ser?”. Um inominado do Expresso Astral que deseja seguir o desbravamento até os fins do universo? Um funcionário da Corporação da Paz Interastral que deseja se tornar um dos Dez Corações de Pedra? Um pesquisador da Estação Espacial Herta que parte em missões de pesquisa em mundos distantes atrás de curios raras?

As possibilidades são infinitas. Se esta é sua primeira vez em uma mesa de jogo, você pode pedir ao mestre que crie um personagem para você. No entanto, a verdadeira magia de um RPG está em criar seu próprio personagem, com a jogabilidade e histórias moldadas especialmente para você, até nos mínimos detalhes.

Uma vez criado, o personagem é seu. Você guia suas ações e decide o que ele faz. Enquanto nos videogames o jogador realiza essas ações pressionando botões no controle, aqui você simplesmente expressa suas ações em voz alta.

Você pode optar por dizer "eu olho pela janela", como se fosse o próprio personagem (narração em 1ª pessoa). Ou então, você pode dizer "meu personagem olha pela janela", em terceira pessoa (narração em 2ª pessoa). Não há uma maneira melhor ou pior, certo ou errado. Escolha aquela que preferir.

Deixando um pouco de lado a parte conceitual do seu personagem, é hora de mergulhar na prática e criá-lo dentro do sistema. Para um guia básico, é recomendado seguir essa ordem, mas é importante ressaltar que não há necessidade de seguir rigorosamente essa sequência:

1. **Forme sua ideia:** O ponto inicial para criar um personagem é conceber a ideia dele e desenvolver uma imagem mental do que você deseja, ela servirá como fundamento para a parte sistemática do processo.
2. **Defina seus atributos:** Esses números representam os traços fundamentais do personagem, indicando sua habilidade em diversas áreas. Quanto mais altos os números, melhor será sua capacidade nessas áreas específicas. Seus atributos afetam diretamente os seus Recursos.
3. **Perícias:** Uma perícia representa um conjunto de habilidades, aptidões e conhecimentos que o personagem possui devido ao treinamento, aprendizado ou, em alguns casos, por meio de algum tipo de fonte fantástica.
4. **Vantagens:** São habilidades, talentos e aptidões que seu personagem possui e podem ser de grande ajuda em situações tanto dentro quanto fora de combate. Personagens podem ter as mesmas vantagens, mas suas origens, causas e modos de fazer podem ser totalmente diferentes.
5. **Desvantagens:** Enquanto as vantagens representam qualidades e habilidades especiais que um personagem possui, as desvantagens são elementos que dificultam sua vida. Elas são obstáculos pessoais que o personagem precisa superar.
6. **Técnicas:** Em essência, são similares as Vantagens, com o diferencial que são feitas para serem utilizadas em situações de combate. É basicamente o moveset do seu personagem.
7. **Revisão:** Antes de começar a jogar releia sua ficha com calma, verifique cada detalhe dela com seu mestre. Você pode mudar seu personagem a vontade quantas vezes quiser antes de começar a aventura.

A construção do personagem é baseada em pontos. Quanto mais pontos você tiver, mais poderoso será o seu personagem e mais habilidades ele terá.

A lista completa de atributos, perícias, arquétipos, kits de personagens, vantagens, desvantagens e técnicas do 3DeT Victory se encontra disponível nos livros oficiais de **3DeT Victory** disponíveis no site <https://jamboeditora.com.br>.

No Manual do Desbravador do 3DeT, apenas será disponibilizado conteúdo autoral temático de Honkai Star Rail.





# ARQUÉTIPOS

O universo de Honkai Star Rail é vasto e diversificado, repleto de uma grande variedade de espécies com habilidades e talentos únicos. Aqui, apresentamos alguns arquétipos que ajudarão os jogadores a incorporar essas espécies em seus personagens.

Das raças até então conhecidas em Honkai Star Rail, a grande maioria pode ser representada pelos Arquétipos disponíveis no **3DeT Victory**.

Segue abaixo algumas sugestões de arquétipos que podem ser utilizadas em sua mesa:



## ARQUÉTIPO DE 3DeT

## RAÇA DO STAR RAIL

Humano  
Pag. 77

Humano  
Sushang, Luka

Celestial  
Pag. 83

Areolado  
Sunday, Robin

Ciborgue  
Pag. 85

Ciborgue  
Boothill

Construto  
Pag. 86

Intellitron/Screwllumita  
Screwllum, Go-Ray

Hynne  
Pag. 92

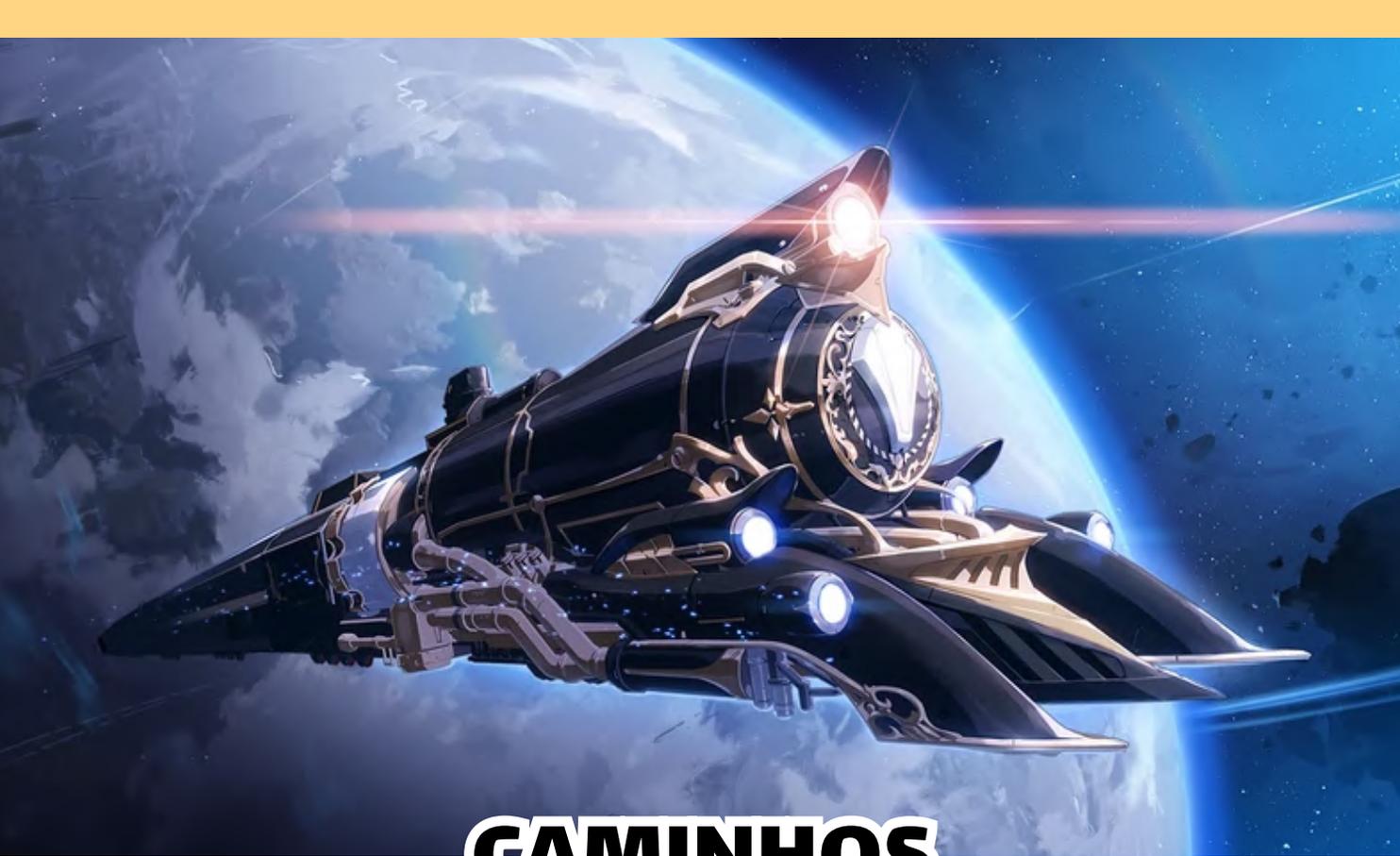
Pepeshiano  
NPCs de Penacony com bolinha felpuda

Kallynach  
Pag. 93

Vidyadhara  
DHIL, Bailu

Kemono  
Pag. 94

Vulpe  
Huohuo, Yukong



# CAMINHOS

O surgimento de um Aeon dá origem a um Caminho. A natureza dos Caminhos permanece um mistério, levando os mortais a compararem os caminhos como “conceitos filosóficos” que são a base dos poderes dessas divindades.

Enquanto um arquétipo representa a raça e a origem de seu personagem, o Caminho que ele segue é aquilo que ele se tornou, a maneira que ele escolheu de explorar o universo. Cada personagem só pode seguir um único Caminho, e é necessário cumprir os requisitos necessários para desfrutar de seus poderes.

Lembre-se de que o caminho seguido pelo seu personagem na história pode ser diferente do escolhido durante o jogo, ou, se preferir, ele pode optar por não seguir nenhum caminho.

Dentro do 3DeT Victory, os Caminhos são equivalentes aos **Kits de Personagens** disponíveis no Manual do Arcanauta, disponível no site <https://jamboeditora.com.br>.



# A ABUNDANCIA

“As flores compartilham suas pétalas sem se importar, aguardando pelo seu inevitável destino de murchar. Os pássaros voam alto e cantam, movendo-se em direção a uma queda e morte inevitável. Os rios fluem rapidamente com a vida, em uma direção onde, inevitavelmente, irão secar. Porque tudo há de perecer? Deve haver um milagre no universo que possa curar a doença conhecida como finalidade.”

Aqueles que seguem o caminho da “Abundância” admiram a generosidade, o altruísmo e a saúde.

**Exigências:** Medicina; Cura

- **Fruto da árvore proibida:** Ao curar um alvo, você pode gastar 1PA para adicionar 5PVs. Só é possível utilizar 1PA por cura.
- **A abundância agracia a todos:** Ao curar um alvo, você pode gastar 3PM, você divide a cura entre todos os aliados perto de você.
- **Segunda vida, segunda chance:** Uma vez por dia, caso um aliado seja derrotado, você pode gastar 5PM, o aliado retorna com 1D+H PVs. A Habilidade do curandeiro deve ser considerada.

# A CAÇA

“Sem fim para o ódio e sem limites para a guerra, quanto peso você aguentaria em seus ombros? Com olhos determinados e a flecha apontada, a Flecha do Destino não precisa voltar aqui.”

Aqueles que seguem o caminho da “Caça” admiram a determinação, a firmeza e a persistência.

**Exigências:** Inimigo; Código do Caçador

- **Flecha de Lan:** Ao realizar seu primeiro ataque contra um inimigo, você pode gastar 2PM, para o fazer ter uma Perda em sua defesa.
- **Rastro da Justiça:** Você tem +2 na iniciativa.
- **Caçador e Presa:** Uma vez por batalha, você pode gastar 2PM, e escolher um alvo, você pode usar a vantagem Inimigo contra ele. Caso já conseguisse usar naturalmente essa vantagem, você recebe Poder +2.

# O DESBRAVAMENTO

“Inúmeras estrelas cadentes cruzam o céu noturno... Se conseguir escolher a certa, ela levará seu desejo a milhares de mundos distantes.”

Aqueles que trilham o caminho do "Desbravamento" apreciam o que é conhecido e o que é desconhecido, mas jamais se curvarão ao incompreensível.

**Exigências:** Sobrevivência; Código dos Heróis

- **Boa viagem:** Seu primeiro teste em uma cena tem Ganho. E no seu segundo teste você é incapaz de receber qualquer tipo de Perda.
- **Honra dos Inominados:** Você pode gastar 2PM para receber Ganho em situações sociais envolvendo NPCs que o reconheçam como Inominado. Caso possua a Vantagem "Famoso", receba bônus de +2.
- **Suprimentos Extras:** Após montar seu personagem, escolha entre +Vida, +Mana ou +Ação, adicione apenas uma dessas vantagens na sua ficha de forma gratuita.

# A DESTRUIÇÃO

“Se o aumento da entropia é uma lei fundamental do universo, então a morte térmica seria o destino inescapável do mundo material. Portanto, por que nos preocupamos em lutar para sobreviver? Expansão, fusão, e então, aniquilação. Se quisermos dar as boas-vindas ao novo, precisamos primeiro abraçar o fim.”

Aqueles que trilham o caminho da "Destruição" têm apreço pela imprudência, raiva e comportamento destrutivo.

**Exigências:** Brutal (Derrota); Alguma desvantagem que faça o personagem ser imprudente, raivoso ou até mesmo desastrado.

- **Vontade de Nanook:** Ao obter um crítico natural em um teste de ataque, você pode gastar 2PM para adicionar seu Poder novamente ao resultado. O limite de dano é quebrado ao utilizar esse ataque.
- **Chama da destruição:** Ao derrotar um oponente, você tem um crítico automático em seu próximo ataque.
- **Incinerar com o coração:** Uma vez por dia, você pode elevar sua Escala de Poder em um nível. Após o término da cena, você sofrerá uma perda nos testes pelo resto do dia.

# A ERUDIÇÃO

“Se a verdade do universo é cruel e obsoleta, você ainda anseia pela derradeira resposta? Aqueles que buscam conhecimento sabem que não devem julgar, pois seu interior sempre foi frio e inabalável... Assim como são os fins dos Caminhos que eles foram à procura.”

Aqueles que seguem o caminho da "Erudição" admiram o pensamento, a lógica e a razão.

**Exigências** - Saber; Gênio ou Improviso

- **Observação do fenômeno:** Sempre que você acertar um golpe, você pode gastar 2 PM, para ter +1 poder no seu próximo ataque e seguindo as regras da vantagem Acumulador. Caso você tenha a vantagem, o bônus aumenta para +2 e o limite para +6.
- **Formulação de hipóteses:** Você pode gastar um turno (ou alguns minutos) teorizando a melhor maneira de realizar uma ação, se conseguir passar o turno focando, tem um crítico automático no próximo teste (segundo as regras da vantagem Foco, porém se sofrer dano, não o perde). Caso tenha a vantagem, além do crítico automático, você tem Ganho no teste.
- **Resultados da pesquisa:** Uma vez por dia, ao fazer um teste, você pode escolher não rolar nenhum dado, porém ter um sucesso automático em um teste (Caso seja um teste de ataque, você causa apenas seu Poder e outros bônus como dano).

## Organizações de Aeons:

Quase, senão todos os Aeons possuem “Cultos”, Organizações, grupos ou até mesmo planetas dedicados a eles, para trazer suas vontades ao universo.

Caso possa ser relevante para a história de um personagem ou para a campanha como um todo, os personagens podem ter ligações diretas com as organizações e até mesmo maneiras de contatá-las para tentar os ajudar.

Alguns exemplos de organizações são: A Sociedade dos Gênios (Erudição), a Gangue da Aniquilação (Destruição), A Aliança de Xianzhou (Caça), O Expresso Astral (Desbravamento), a CPI (Preservação), etc.



# A EUFORIA

“A Erudição é um amontoado de lixo, a Preservação é tola, a Caça não tem senso de humor, e a Destruição é lunática. Todos os Aeons são tão inflexíveis quanto parecem. Que vergonha para Aha!”

**Exigências:** Arte ou Manha; Alguma desvantagem que faça o personagem ser maluco ou odiado

- **Quem ri por último, ri melhor:** Caso elimine um inimigo, você recebe um turno extra, porém pode efetuar apenas uma ação e gastar no máximo 3PM.
- **Comédia e tragédia:** Uma vez por turno, você pode rolar um 1D, se o resultado for par, você e seus aliados tem um Ganho em seu próximo teste, se for ímpar, vocês têm Perda.
- **Holofotes de Aha:** Uma vez por sessão, você pode escolher um atributo seu ou de um aliado, role um dado, o resultado se torna o valor do atributo até o fim dia. O valor desse atributo afeta diretamente os seus Recursos.

# A HARMONIA

“O mundo está em harmonia e as estrelas brilham mais forte. Tudo está conectado e os ventos da bênção são soprados pelas terras!”

Aqueles que seguem o caminho da “Harmonia” apreciam a compreensão, a tolerância e a colaboração.

**Exigências:** Aprimoramentos; Código da Gratidão

- **Partilhando boas sensações:** Você pode gastar sua ação para doar seus próprios PMs para um aliado perto, com um valor limitado a mana igual a sua Habilidade. Gastando 2PA, esse efeito atinge todos os aliados e a mana recebida por eles é dobrada.
- **A mais bela melodia:** Ao aplicar um aprimoramento a um aliado, você pode pagar 3PM, o efeito do aprimoramento dobra até o fim do turno dele.
- **Sinfonia da Ópera Espacial:** Uma vez por dia, ao utilizar aprimoramentos em um ou mais aliados, você pode gastar 5PM, para fazer os efeitos dos aprimoramentos serem “Permanentes” e aumentar em +1 no início de cada um dos seus turnos. Para manter o efeito ativo, você deve gastar sua ação e 1PM por aprimoramento aplicado por turno. Se você for alvo de um ataque, precisará fazer um teste de Habilidade (dificuldade 9 + Poder do agressor) para não perder o foco.

# A INEXISTÊNCIA

“Você pode olhar profundamente a vasta grandeza das estrelas, mas não olhe para o abismo do vazio... Pois ele não tem nada além da habilidade de fazer com que os mortais percam toda a razão e seus pensamentos.”

Aqueles que seguem o caminho da "Inexistência" apreciam a ociosidade, a exaustão e a falta de propósito em seus comportamentos.

**Exigências:** Desgaste ou Penalidades; Alguma desvantagem que faça o personagem se sentir vazio ou incompleto

- **Olhando para o abismo:** Um inimigo com uma penalidade ou com mais de 2 efeitos de Desgaste restante é morto. Você pode Gastar 2PM para passar esse efeito para um inimigo perto do mesmo (Esse efeito pode ser desencadeado 1 vez por penalidade ou desgaste).
- **O abismo te encara:** Ao aplicar um Desgaste ou Penalidade, você pode gastar 2PM para aumentar sua duração em uma rodada.
- **Abrace o vazio:** Uma vez por dia, ao aplicar um Desgaste ou Penalidade contra um alvo, você pode gastar 2PA e 5PM. O Desgaste dura pela cena e o custo para o manter se torna 1 (não aumenta conforme o tempo). A Penalidade dura por uma cena, e o efeito dela é dobrado.

# A PRESERVAÇÃO

“O filósofo contempla as estrelas tentando descobrir a meta final para civilização... ‘Construa um muro’, uma voz majestosa ecoa em sua cabeça, ‘Construa um muro’.”

Aqueles que seguem o caminho da "Preservação" apreciam a paciência, o sacrifício e o zelo.

Exigências - Defesa Especial; +Vida 1

- **Muro de Âmbar:** Quando um aliado for atacado, você pode usar suas Defesas Especiais para proteger um número de aliados igual a sua Resistência.
- **Reforçar Escudos:** Quando uma defesa especial (sua ou de um aliado) for ativada, você pode gastar 2PM, o defensor tem Ganho no teste de defesa.
- **“Pela Majestade Âmbar!”:** Uma vez por dia, caso você ou um aliado estejam ou vão ficar com PVs iguais ou menores que a sua respectiva Resistência. Você pode gastar 5PM, o alvo ganha instantaneamente PVs temporários iguais a metade dos seus PVs máximos, os PVs duram até o fim da rodada.

# A RECORDAÇÃO

“Tempo, o ladrão mais eficaz do mundo. Ele sempre rouba o nosso presente, jogando-o em um depósito chamado Memória. Alguns ficam obcecados por recuperar o que perderam... Outros não dão a mínima.”

Aqueles que seguem o caminho da "Recordação" apreciam o presente, as memórias e o que elas representam.

**Exigências:** Mística; Incorpóreo; Imitar ou Ilusão

- **Memória de outro:** Uma vez por dia você pode buscar memórias no Jardim da Recordação, faça um teste de Saber (9). Caso obtenha sucesso, você pode escolher entre: receber uma informação útil, receber uma Perícia (até o fim do dia), ou receber uma Vantagem (até o fim do dia), sempre que usar a vantagem, deve gastar 2PM além de outros custos da vantagem.
- **Guardar uma memória:** Uma vez por dia, você pode gastar 4PM, role 3 dados e anote os resultados, até o fim do dia, você pode substituir até 3 resultados de quaisquer dados, por um dos que você anotou. (usando cada resultado uma vez).
- **Congelar no tempo:** Uma vez por dia você pode gastar 2PA, um inimigo perde seu próximo turno e fica Indefeso.



**Duque Inferno e seus filhos, também conhecidos como a "Gangue da Aniquilação"**



# NOVAS VANTAGENS

As vantagens são uma série de talentos, poderes e habilidades que os personagens podem ter que os fazem ser acima da média quando comparados com as pessoas comuns. Talvez numa sessão você precise seduzir a bela dançarina vulpe para obter informações sobre discípulos do Sanctus Medicus, ou obrigado a afundar a mão com um pouco mais de força na cara de um funcionário da CPI que foi babaca.

Você pode escolher as vantagens e técnicas que estão disponíveis no o livro oficial de regras do **3DeT Victory**, porém vamos sugerir algumas novas vantagens que podem auxiliar na hora de você fazer um personagem mais fiel com as mecânicas do jogo.

## APRIMORAMENTOS 1pt cada

Ao invés de apenas atacar um oponente ou se preparar para receber um golpe, você pode gastar energia para fortalecer a si mesmo ou a aliados em batalha. Cada efeito tem seu custo em PM:

- **Atributo:** Escolha um atributo, o alvo tem +1 nesse atributo até o fim da rodada (não afeta recursos). 1PM
- **Velocidade:** Faz o valor na iniciativa do aliado aumentar em 2 até o fim da rodada, você pode gastar +PMs para aumentar ainda mais. 2PM.
- **Efeito de Fraqueza:** Caso o aliado cause dano contra um inimigo que tenha fraqueza contra ele. O limite de dano do personagem aumenta em +4 até o fim da rodada. Custo 4 PM.
- **Aumento do limite:** Aumenta o limite de dano do alvo em +2 até o fim da rodada. 2PM.
- **Chance Crítica:** O personagem consegue crítico com 5 no dado (caso já fosse 5, vai para 4) até o fim da rodada. 3PM.
- **Alcance:** O alcance de todas as habilidades deles aumenta em 1 escala até o fim da rodada. 2PM.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter vários efeitos. Para efeitos que reduzem o custo em PM, um Aprimoramento com vários efeitos é considerado uma única vantagem.

Você pode conceder múltiplos aprimoramentos a/ou múltiplos alvos, porém deve pagar 1PM a mais para cada alvo extra que vai aprimorar.

## PENALIDADES

1pt cada

Ao invés de apenas atacar um oponente ou se preparar para receber um golpe, você pode gastar energia para enfraquecer seus inimigos, permitindo que você e sua equipe obtenham vantagens durante a batalha. Cada efeito tem seu custo em PM:

- **Atributo:** Escolha um atributo, o alvo tem -1 nesse atributo até o fim da rodada (não afeta recursos). 2PM.
- **Velocidade:** Faz o valor na iniciativa do aliado diminuir em 2 até o fim da rodada, você pode gastar +PMs para diminuir ainda mais. 2PM.
- **Limite de dano:** Diminui o limite de dano do alvo em 1 até o fim da rodada. 2PM.
- **Defesa:** O alvo tem -2 na defesa até o fim da rodada. 2PM.
- **Vulnerabilidade:** O alvo ganha Fraqueza contra um tipo de dano até o fim da rodada. A Fraqueza a ser adicionada é aleatória com base nos elementos dos personagens na mesa 4PM

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter vários efeitos. Para efeitos que reduzem o custo em PM, uma Penalidade com vários efeitos é considerado uma única vantagem.

Você pode conceder múltiplos aprimoramentos a/ou múltiplos alvos, porém deve pagar 1PM a mais para cada alvo extra que vai aprimorar.

A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (6 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.



## DESGASTE

1 a 3pt

Se você é Main Kafka ou Main Cisne Negro, você vai adorar essa vantagem, ela é perfeita para adaptar a mecânica de DoT (Damage Over Time). Você pode comprar essa vantagem mais de uma vez para aumentar mais ainda a potência do seu efeito.

- **1 Ponto:** Funciona da mesma forma que no livro de 3DeT Victory.
- **2 Pontos:** Ao acertar um alvo utilizando essa vantagem, o seu efeito é ativado por um número de turnos igual ao seu Poder, porém você deve pagar adicionalmente 2PM para cada turno que você desejar manter o efeito.
- **3 Pontos:** Semelhante ao nível 2, porém o número de rodadas é igual ao seu  $P \times 2$ .

Se você não pagar o custo em um turno, o efeito sera cancelado.

Acada turno, o alvo pode fazer um teste de R ( $6 + \text{Poder do atacante}$ ) para cancelar o efeito.





## + REGRAS

Se você leu esse manual até aqui, suponho que tenha em mãos o livro de regras oficiais do 3DeT Victory para conseguir usar esse suplemento não-oficial em sua mesa. Esse capítulo consiste na sugestão de algumas regras adicionais disponíveis no “Capítulo 4 - +Regras” (Página 167) que podem ser utilizadas em uma mesa temática de Honkai Star Rail para uma melhor experiência.

### LIMITE DE DANO

pag. 174

Não tem muito o que explicar aqui, apenas que isso é algo que salva tanto o mestre quanto os jogadores em diversas ocasiões. Além disso, isso obriga os jogadores a pensar de forma mais estratégica e tática antes de realizarem suas ações.

### TIPOS DE DANO

pag. 176

Em Honkai Star Rail, além dos exploradores seguirem um dos Caminhos dos Aeon, eles também possuem uma tipagem própria.

Cada personagem, jogável ou não, é atribuído a um Tipo e seus ataques causarão danos elementares correspondentes. No jogo temos disponíveis atualmente sete elementos diferentes: **Físico**, **Fogo**, **Gelo**, **Trovão**, **Vento**, **Quântico** e **Imaginário**.

### + RESISTÊNCIA

pag. 178

Inimigos no jogo costumam ter de zero a cinco resistências a certos tipos de danos elementares. Nem todo inimigo vai ter máximo de resistências possíveis ou não vai ter nenhuma, isso depende do grau de desafio que o mestre desejar colocar para a mesa enfrentar.

Do mesmo modo que inimigos apresentam resistências, eles também apresentam fraquezas. Geralmente o número de fraquezas varia de duas a três fraquezas.

**+ ESCALAS (Igualdas) pag. 183**

Uma regra simples, que pode fazer uma batalha contra um chefe se tornar algo épico na base da sorte dos jogadores.

**VANTAGEM “INIMIGOS” pag. 56**

A Vantagem “Inimigos” foi simplificada para apenas 3 tipos de criaturas.

- **Aberrantes:** Criaturas não naturais, monstruosas e bizarras.
- **Humanoides:** Criaturas com características básicas e biológicas semelhantes a humanos.
- **Construtos:** Qualquer ser feito totalmente ou em maior parte por peças mecânicas.

Caso deseje ter acesso a descrição do funcionamento dessas regras dentro do jogo de forma mais precisa, você pode comprar o livro oficial de regras do 3DeT Victory no site <https://jamboeditora.com.br>.

**Apelão logo no início...?**

Você está triste por que seu personagem não está forte, apelão, destruidor e danado como imaginou logo de cara? Não se preocupe, logo ele vai conseguir ficar :D

Mas também existem vantagens em não começar com seu personagem tendo uma ficha extremamente completa e poderosa. Por exemplo, o seu personagem e suas habilidades vão se desenvolver de maneira gradativamente, de acordo com suas vontades e necessidades em jogo.

Não adianta criar um personagem que aumenta a velocidade de todos os aliados em níveis absurdos se os oponentes são tão rápidos quanto uma tartaruga.

# ATENÇÃO SENHORES PASSAGEIROS!

**Está é a última chamada para o embarque no Expresso Astral!**

Se aventure no cenário temático de Honkai Star Rail com "Guia de Desbravamento", Uma adaptação não-oficial deste universo para o 3DeT Victory.

Dicas para montar seu personagem dentro da temática, Novas Vantagens para você construir seu personagem, Novos Kits de Personagens, Novos Danos Elementais e Fraquezas para trazer maior dinamismo para os combates, Sugestões de +Regras para aumentar a imersão nesse universo



**SUPLEMENTO NÃO OFICIAL PARA 3DeT**