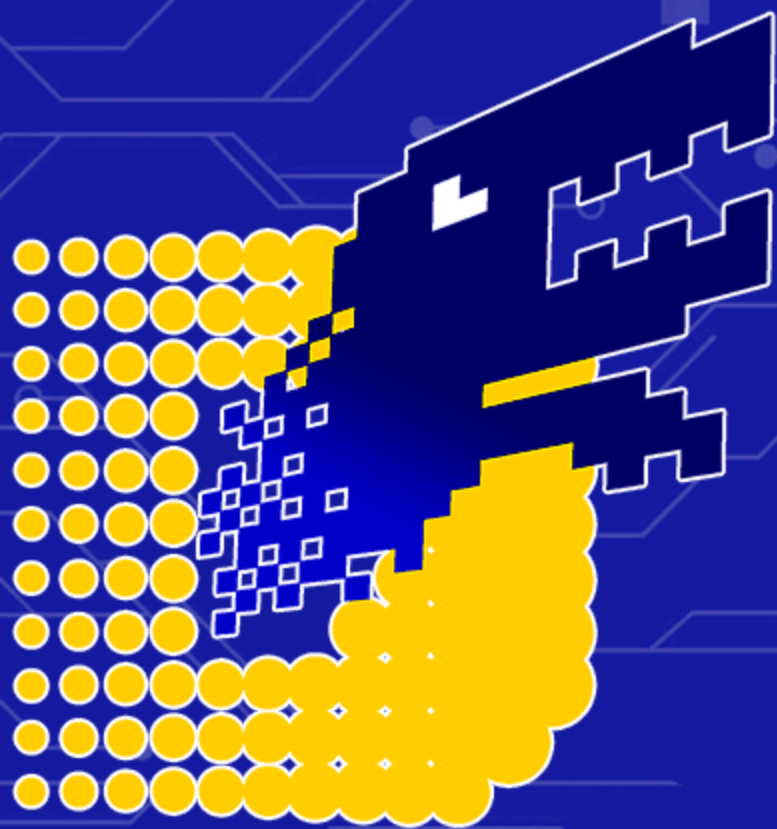


# DIGIMON VICTORY



SUPLEMENTO NÃO OFICIAL PARA

**3eT**  
VICTORY

(Digimon © Toei Animation/Bandai; todos os direitos pertencem a seus devidos proprietários)

# DIGIMON VICTORY

**CRIAÇÃO: ALAN JÚNIOR**

**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:  
DIGIDRASIL**

**SE VOCÊ ESTÁ LENDO ISSO, É PORQUE  
FOI ESCOLHIDO PARA SE AVENTURAR  
EM MISSÕES ALÉM DA COMPREENSÃO,  
ONDE OS MUNDOS REAIS E VIRTUAIS  
SE MISTURAM, TRAZENDO À TONA  
SITUAÇÕES INESPERADAS E PERIGOS  
FORA DO COMUM.**

**ESPERO QUE VOCÊ SE DIVIRTA NA SUA  
JORNADA, E QUE FAÇA MUITOS AMIGOS,  
POIS VOCÊ IRÁ PRECISAR DE TODA  
AJUDA POSSÍVEL. SAIBA QUE EXISTE  
ALGUÉM TE ESPERANDO, PARA SER  
SEU BRAÇO DIREITO NESSA MISSÃO.**

**QUEM É ESSE ALGUÉM?  
VOCÊ DESCOBRIRÁ MUITO EM BREVE...**

**Este suplemento de RPG para o universo de Digimon foi construído utilizando bases das diversas mídias da franquia e as unificando, com a intenção de trazer uma mecânica imersiva e divertida para os Digiescolhidos e seus Digimon.**

**As regras aqui presentes não são oficiais para jogar 3deT Victory.**

**Adquira o livro oficial de regras no site:  
[jamboeditora.com.br](http://jamboeditora.com.br)**



***Este é um conteúdo sem fins lucrativos, feito de maneira independente de fã para os fãs.***

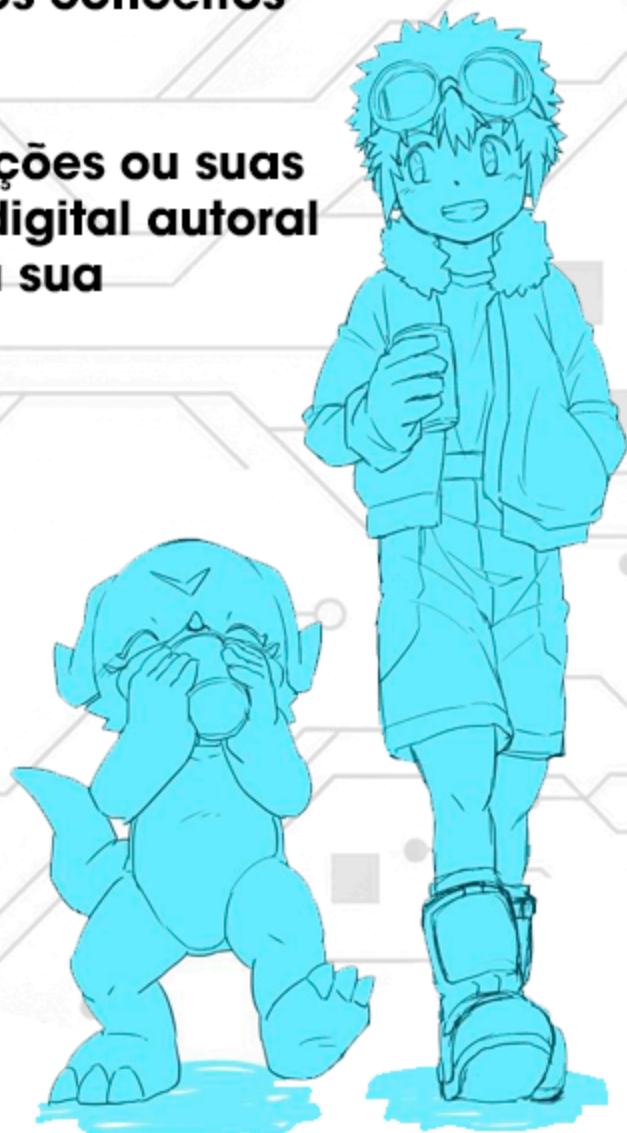


# O MUNDO DE DIGIMON

O mundo pela franquia Digimon, coloca sempre as crianças e jovens como protagonistas. Humanos que foram especialmente escolhidos e que são capazes de criar vínculos com seres digitais, os Digimon. Juntos, vocês explorarão o Mundo Digital, enfrentarão inimigos e desvendarão mistérios.

Neste manual, decidi adaptar os digiescolhidos e os digimon como arquétipos para o 3deT Victory, de uma forma mais abrangente possível. Também criei mecânicas para implementar os conceitos existentes da franquia.

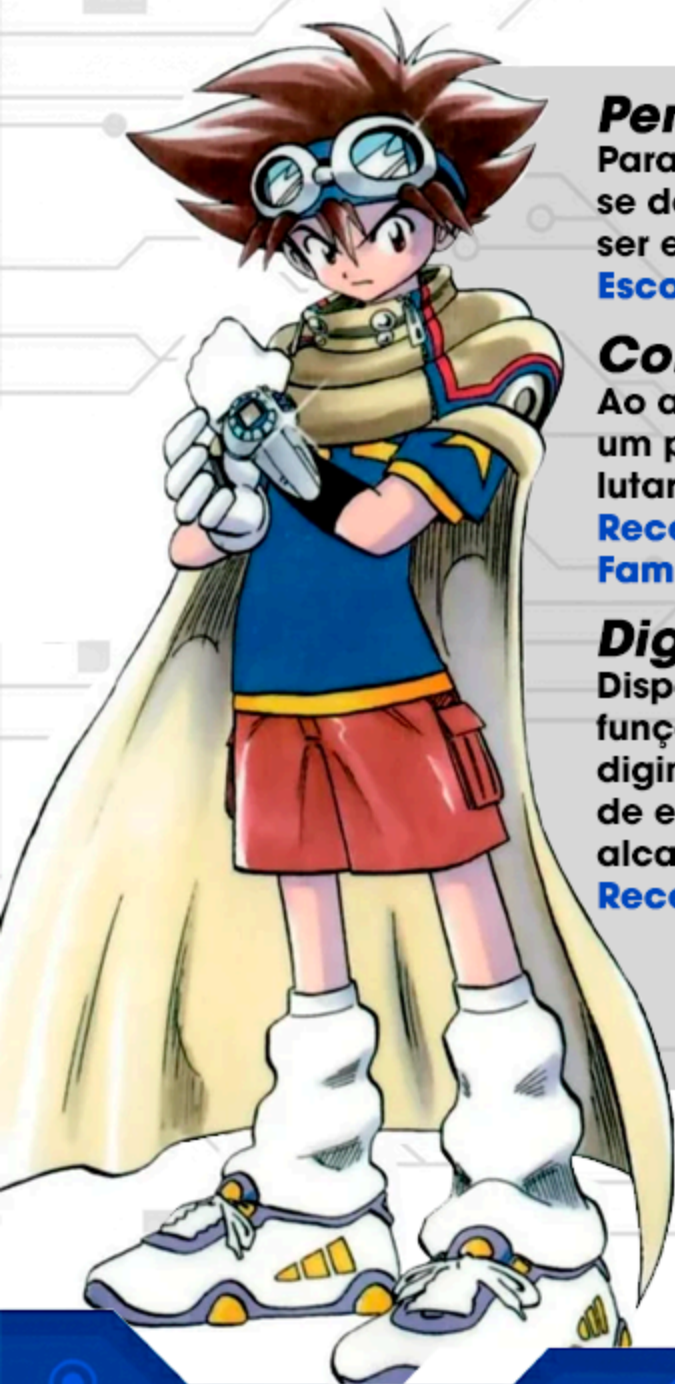
Fique à vontade para fazer adições ou suas próprias regras de um mundo digital autoral para personalizar ainda mais a sua campanha!



# ARQUÉTIPOS

## **Digiescolhido (2pts)**

É o termo utilizado para aqueles que foram escolhidos pela rede para serem a ponte entre o mundo digital e humano. A maioria dos digiescolhidos são crianças, pois são mais abertas a encarar as situações fantásticas do que os adultos. Mas alguns jovens e até poucos adultos que mantêm a sua criança interior viva podem acabar se tornando um digiescolhido.



### **Perito**

Para ser notado pela rede, seu personagem se destaca em algo o suficiente para ser escolhido.

**Escolha 1 perícia.**

### **Companheiro**

Ao assumir a missão como um digiescolhido, um parceiro Digimon lhe é concedido para lutar ao seu lado.

**Recebe a vantagem Ajudante com a função Familiar.**

### **Digivice**

Dispositivo misterioso que possui inúmeras funções para auxiliar o digiescolhido e o seu digimon, e é essencial como o catalisador de energia do laço entre os dois, permitindo alcançar grandes poderes.

**Recebe a desvantagem Utensílio (-2).**



# ARQUÉTIPOS

## Digimon

É o nome dado para as criaturas digitais. Eles habitam o mundo digital, mas existem casos de aparições deles no mundo humano. Cada digiescolhido recebe um Digimon para ser seu parceiro e acompanhá-lo na sua jornada.

### Nascido para lutar

Nem todos os digimon são adeptos de lutas, mas o mundo digital é um ambiente hostil, onde os fortes sobrevivem. Além disso aqueles que são parceiros dos humanos estão dispostos a lutar com todas as suas forças pra proteger seu amigo.

**Recebe a perícia Luta.**

### Laços

A ligação com o digiescolhido é algo muito forte, independente do tipo de relacionamento. Caso algo aconteça com ele, o digimon sofre também.

**Recebe a desvantagem Protegido.**

### Arsenal

Os digimon possuem uma variedade muito ampla de habilidades, armas e magias, que dependem de sua espécie, ambiente ou treinamento. De acordo com sua evolução, o seu arsenal aumenta.

**(Bebê 2/Novato/Campeão) recebem 1 técnica.**

**(Armadura/Espírito) recebem 2 técnicas.**

**(Supremo/Extremo/Extremo+) recebem 2 técnicas, no Extremo/Extremo+ 1 das técnicas é lendária.**



# KITS PARA DIGIMON

## Campos Digitais

O Campo é um grupo ao qual os Digimons podem pertencer. Eles são a síntese de ambientes digitais, e os Digimon que os possuem herdam algumas habilidades.



## Rugido do Dragão (DR)

**Exigências: Resoluto ou Vigoroso; Fraqueza -1 (Frio)**

Digimons desse campo costumam ter aparência de dinossauros e dragões, ou alguma ligação com o fogo. Vivem em cavernas, montanhas, desertos e vulcões.

### Reis do Combate

A luta por território e contra outros da sua própria espécie é algo normal, tendo desde cedo uma grande aptidão de luta.

Quando fizer um teste de Luta, pode gastar 2PM para adicionar +3 ao resultado do ataque (antes do oponente rolar a defesa).

### Escamas de Dragão

Por possuírem um corpo mais resistente, são naturalmente mais difíceis de levar dano. Pode rerolar um dado nas rolagens de defesa.

### Arena Flamejante

Acostumados com ambientes quentes e vulcânicos, tem vantagem em combates nesses ambientes.

Quando estiver nesses lugares, pode gastar 2PM para ter Ganho em teste.





# KITS PARA DIGIMON



## Espíritos da Natureza (NSp)

**Exigências:** *Sobrevivência ou Percepção; Sentido (mínimo de 1)*

Consiste em Digimons que são animais ou monstros genéricos. Vivem em campos, florestas e templos antigos.

### Percepção Apurada

Digimons desse campo tem naturalmente os sentidos apurados, necessários para a sua sobrevivência.

*Sempre que testar Percepção, o atributo correspondente tem +1.*

### Providência da Natureza

Por serem sobreviventes natos, aprenderam a utilizar ao máximo dos benefícios da natureza.

*Uma vez por cena, você pode usar Sobrevivência para substituir qualquer outra perícia. Você pode pagar 3PM para cada nova utilização na mesma cena.*

### Arena Verdejante

Possuem habilidades ao combater em ambientes com mata densa e muitas árvores.

*Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.*





# KITS PARA DIGIMON



## Salvadores das Profundezas (DS)

**Exigências:** Imune (Anfíbio); Vigoroso; Ambiente (Água) ou (Gelo)

Consiste em Digimons geralmente aquáticos ou polares, ou naqueles que vivem em áreas marinhas ou geladas.

### Vigor Superior

Digimons desse campo tem os corpos mais fortes devido viver em ambientes inóspitos.

Para você a vantagem Vigoroso oferece R+3, em vez de +2.

### Ligação Elemental

Seu elemento escolhido é seu Ambiente. A desvantagem segue suas regras normais. No entanto, se rolar 6, seu elemento existe em abundância na cena.

Você tem direito a uma utilização de Magia/Ataque Especial sem gastar PM.

### Arena Abaixo de Zero

Possuem grande destreza ao combater em ambientes submersos e gelados.

Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.





# KITS PARA DIGIMON



## Guardiões dos Ventos (WG)

### Exigências: Voo; Ágil

Consiste em membros aviários ou voadores, ou naqueles que vivem em áreas de grande altitude ou verdejantes.

### Agilidade Superior

Digimons desse campo tem formas de se locomover mais rapidamente, com asas ou similares.

Para você a vantagem Ágil oferece H+3, em vez de +2.

### Às Indomável

Sua naturalidade com o voo lhe permite fazer certas manobras impossíveis.

Uma vez por sessão, quando usar 1 Ponto de Ação para qualquer teste, você também pode aumentar esse teste uma escala.

### Arena Celeste

Nos céus é onde pode usar de todo o seu potencial e suas habilidades.

Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.





# KITS PARA DIGIMON



## Tropa da Floresta (JT)

### Exigências: Manha; Cura

Consiste em membros insectóides ou vegetais, ou naqueles que vivem em áreas tropicais.

### Mimetismo

Sua aparência se assemelha a de plantas ou de insetos, sendo fácil se camuflar e dificultando de ser acertado.

Uma vez por rodada, você pode gastar 1PM para ter Ganho em um teste de defesa.

### Benção da Selva

Possui uma ligação especial com a natureza, podendo receber uma ajuda em certos momentos. Escolha uma vantagem entre as seguintes: Anulação, Confusão, Cura, Defesa Especial (qualquer), Magia, Paralisia. Se tiver essa vantagem, você pode usá-la sem gastar PM uma vez por cena.

### Arena Selvagem

No meio da selva densa é onde pode usar de todo o seu poder. Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.





# KITS PARA DIGIMON

## Império do Metal (ME)

**Exigências: Máquinas; Defesa Especial (Qualquer)**

Consiste em membros mecânicos ou mutantes, ou naqueles que vivem em áreas urbanas.

### Construtor Nato

Integrantes desse campo tem a habilidade para contruir e consertar mecanismos.

Você pode gastar uma ação para fazer um teste de Máquinas (9).

Se bem-sucedido, cura 2D PVs em um (ME) Perto, ou soma 1D ao seu próximo teste.

### Duro como Aço

Digimons desse campo são cobertos parcialmente ou totalmente por placas de metal, além de serem capazes de gerar escudos de energia.

Uma vez por cena, você pode usar uma Defesa Especial sem gastar PM.

### Arena de Ferro

Em ambientes urbanos, fábricas ou lugares metálicos e tecnológicos é onde se destacam.

Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.





# KITS PARA DIGIMON



## Soldados do Pesadelo (NSo)

**Exigências: Sentido (Infravisão); Invisível**

Consiste em Digimons malignos ou mortos-vivos, ou naqueles que vivem em áreas amaldiçoadas.

### Como a Sombra

Digimons desse campo tem a habilidade de se esconder e ficar invisíveis.

Você gasta 1PM (em vez de 3) para ficar Invisível.

### Terror Noturno

São capazes de aterrorizar outros Digimons, utilizando seus medos contra eles em combate.

Sempre que causa dano, você pode gastar 2PM para forçar o alvo a fazer um teste de R (6 + H). Se falhar, ele tem Perda na defesa contra o próximo ataque que receber. Caso seja uma falha crítica, ele fica indefeso.

### Arena Assombrada

Lugares abandonados, cemitérios, áreas assombradas, são onde estão livres para amendrontar. Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.





# KITS PARA DIGIMON



## Destruidores de Vírus (VB)

**Exigências:** Inimigo +2 (Vírus);  
Devoto

Consiste em membros sagrados ou angélicos, ou naqueles que vivem em áreas sagradas.

### Bênção Divina

Digimons desse campo tem a ligação com uma força superior capaz de iluminar seus caminhos. Quando usa Devoto para ter ganho em um teste, some +1 ao resultado de cada dado. Isso não afeta acertos críticos, mas cancela falhas críticas.

### Sacrifício Final

Sua fé é capaz de vencer a morte. Você não faz testes de morte: em vez disso, qualquer dano que recebe neste estado é descontado de seus PM restantes. Se cair sem PM, você cai Quase Morto. PM perdidos assim só podem ser recuperados com descanso, e corre o risco de voltar a ser apenas um ovo...

### Arena Sagrada

Templos sagrados, locais de fé ou celestiais são onde sua luz brilha com mais intensidade. Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.



# ATRIBUTOS

## Tipos de Atributos

Os Atributos são formas de classificar os Digimons que retratam a maneira como os dados dos seus corpos se manifestam, muitas vezes influenciando a sua personalidade. Cada digimon possui 1 **Atributo**, que pode mudar ou não dependendo da evolução.



**Vacina:**  
Tendem a ser bondosos, a lutar contra o Mal e a valorizar a justiça e a moral acima de tudo.



**Livre:**  
Não são presos a regras e não tem medo de correr perigo. A maioria faz parte dos Digimon Armor.



**Vírus:**  
Desejam poder e, ao perseguí-lo, tornam-se invejosos, gananciosos e malvados.



**Híbrido:**  
Também chamados de Variável, são os guerreiros com alma de herói, capazes de se adaptar as situações adversas.



**Data:**  
Podem ser tanto do Bem como do Mal, mas têm um elevado apreço pela paz.



**Desconhecido:**  
São Digimon misteriosos e poderosos, e costumam ser arautos de tempos caóticos.

O Atributo é uma base para a personalidade do seu Digimon. Ele não precisa seguir totalmente a índole raiz do Atributo, ela é apenas um guia. Ele pode ser usado como um recurso narrativo, que pode ser acertado com o mestre, como uma bonificação em momentos chave em que o Atributo tenha alguma relação com a situação.



# ELEMENTOS

## Mecânica dos Elementos

Os Elementos são integrados aos Digimon e seus ataques, determinando suas forças e fraquezas em batalha contra outros Elementos. Quando o Digimon usa uma técnica do seu **mesmo elemento**, ganha um bônus de acordo com o seu nível evolutivo. Em situação de vantagem elemental o Digimon recebe 1 crítico automático no ataque ou defesa, de acordo com sua força ou fraqueza.

### Bônus por nível

Criança Adulto	+1
Armor Spirit Supremo	+2
Extremo Extremo+	+3

O bônus é adicionado ao final do dano, ou seja, não influencia para causar resultados críticos.



Um Agumon possui o Elemento Fogo e é do nível Criança. Quando usa o Chama Neném, recebe o bônus de +1.



# ELEMENTOS

## Tipos de Elementos

Estes são os Elementos existentes com suas forças e vulnerabilidades:



**Fogo:** causam dano de chamas e derretem objetos, podendo resultar em explosões.  
**Forte contra:** Gelo  
**Fraco contra:** Água



**Gelo:** ataques com o gelo ou congelantes. Podem mudar a temperatura do ambiente.  
**Forte contra:** Água  
**Fraco contra:** Fogo



**Água:** técnicas que causam dano com águas ou névoas. Também podem utilizar a vida marinha.  
**Forte contra:** Fogo  
**Fraco contra:** Gelo



**Terra:** ataques que utilizam pedras ou o solo como a base para dar dano, causando tremores ou fissuras.  
**Forte contra:** Vento  
**Fraco contra:** Natureza / Planta



**Vento:** técnicas que utilizam corrente de ar e tempestades para causar dano.  
**Forte contra:** Natureza / Planta  
**Fraco contra:** Terra



**Natureza / Planta:** técnicas relacionadas a plantas, capazes de afetar a vegetação na área ao redor.  
**Forte contra:** Terra  
**Fraco contra:** Vento

# ELEMENTOS



**Luz / Sagrado:** ataques de luz ou técnicas de purificação, normalmente associados ao tipo Vacina.  
**Forte contra:** Escuridão  
**Fraco contra:** Metal



**Escuridão:** ataques das trevas ou técnicas de maldição, normalmente associados ao tipo Vírus.  
**Forte contra:** Eletricidade  
**Fraco contra:** Luz / Sagrado



**Eletricidade:** técnicas relacionadas a descargas elétricas e objetos metálicos feitos pelo homem.  
**Forte contra:** Metal  
**Fraco contra:** Escuridão



**Metal:** ataques que utilizam o metal em forma de armaduras ou armas.  
**Forte contra:** Luz / Sagrado  
**Fraco contra:** Eletricidade



**Neutro:** técnicas comuns, não possuindo forças ou fraquezas.  
**Forte contra:** Nenhum  
**Fraco contra:** Nenhum

## Pedra - Papel - Tesoura dos Elementos





# EVOLUÇÃO

## Digievolução

É o termo utilizado quando um Digimon muda a sua forma. Esse evento ocorre desde seu nascimento do Digiovo, até as formas mais poderosas. As evoluções tem um poder exponencial, se tornando mais difíceis de acontecer de forma natural. Por isso os humanos são escolhidos para serem parceiros de Digimons, para despertar seus poderes através de combates e de laços fortes.

### Digiovo (0)

Forma mais primitiva de um Digimon, possui várias cores, padrões e tamanhos. Normalmente eclodem em um digimon Bebê, com exceção de casos especiais. **Não possui pontos.**

### Bebê (1)

É o Estágio de Evolução ao qual os Digimon pertencem imediatamente após a eclosão de um Digiovo. Nesta fase, seus dados de composição ainda não se estabilizaram, então eles são muito fracos. Eles são incapazes de lutar e possuem pouquíssima capacidade ofensiva. **0 pontos de base.**

### Bebê 2 (2)

Neste ponto os dados de composição do Digimon se estabilizam. No entanto, eles permanecem incapazes de lutar e possuem pouca capacidade ofensiva, mas muitas vezes podem produzir algum tipo de técnica fraca para tentar intimidar ou surpreender ameaças. **0 a 4 pontos de base.**





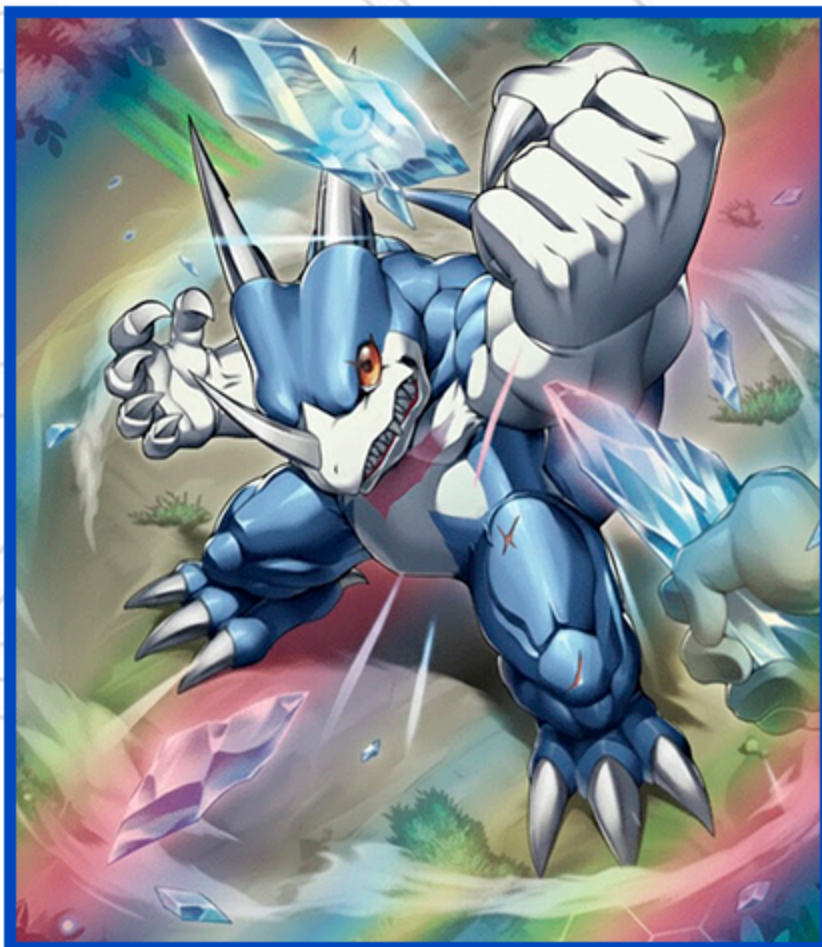
# EVOLUÇÃO

## Novato

**Requisito: Elo 1    Custo: 1PM**

É o próximo estágio de evolução após o bebê II. Um Digimon Novato ainda está em processo de crescimento e desenvolvimento. Neste ponto, o Digimon demonstra progresso não apenas em seu desenvolvimento cognitivo, mas também no desenvolvimento de sua força e no despertar de seus instintos de combate. Como tal, o nível Novato é o limiar onde os Digimon normalmente se tornam capazes de lutar. Também comumente têm uma veia travessa em suas personalidades.

**Possuem 5 pontos de base.**



## Campeão

**Requisito: Elo 2    Custo: 2PM**

É o próximo Estágio de Evolução após Novato e, como seus respectivos nomes sugerem, o nível Campeão é o ponto em que um Digimon é considerado experiente em combate. Os Digimons Campeões, em comparação com sua forma anterior, desenvolveram ainda mais poder e inteligência.

**Possuem 7 pontos de base.**



# EVOLUÇÃO

## Supremo

**Requisito: Elo 4    Custo: 4PM**

O nível Supremo é o ponto em que a evolução adicional se torna cada vez mais rara. A maioria dos Digimon nunca evolui além do nível Campeão, então apenas os excepcionalmente poderosos entre os Digimons Campeões evoluem para Digimon Supremo.

**Possuem 10 pontos de base.**



## Extremo

**Requisito: Elo 6    Custo: 6PM**

Digimon Extremo é uma visão rara, já que apenas um pequeno punhado de Digimon é capaz de atingir o nível. A evolução para o Extremo é realizada apenas por Digimons Supremos que suportam inúmeras batalhas e superam seus próprios limites. Digimon Extremo são, por definição, extraordinariamente poderosos.

Por causa de seu poder absoluto, eles tendem a agir de forma independente.

**Possuem 12 pontos de base.**





# EVOLUÇÃO

## Extremo +

**Requisito: Elo 7    Custo: 7PM**

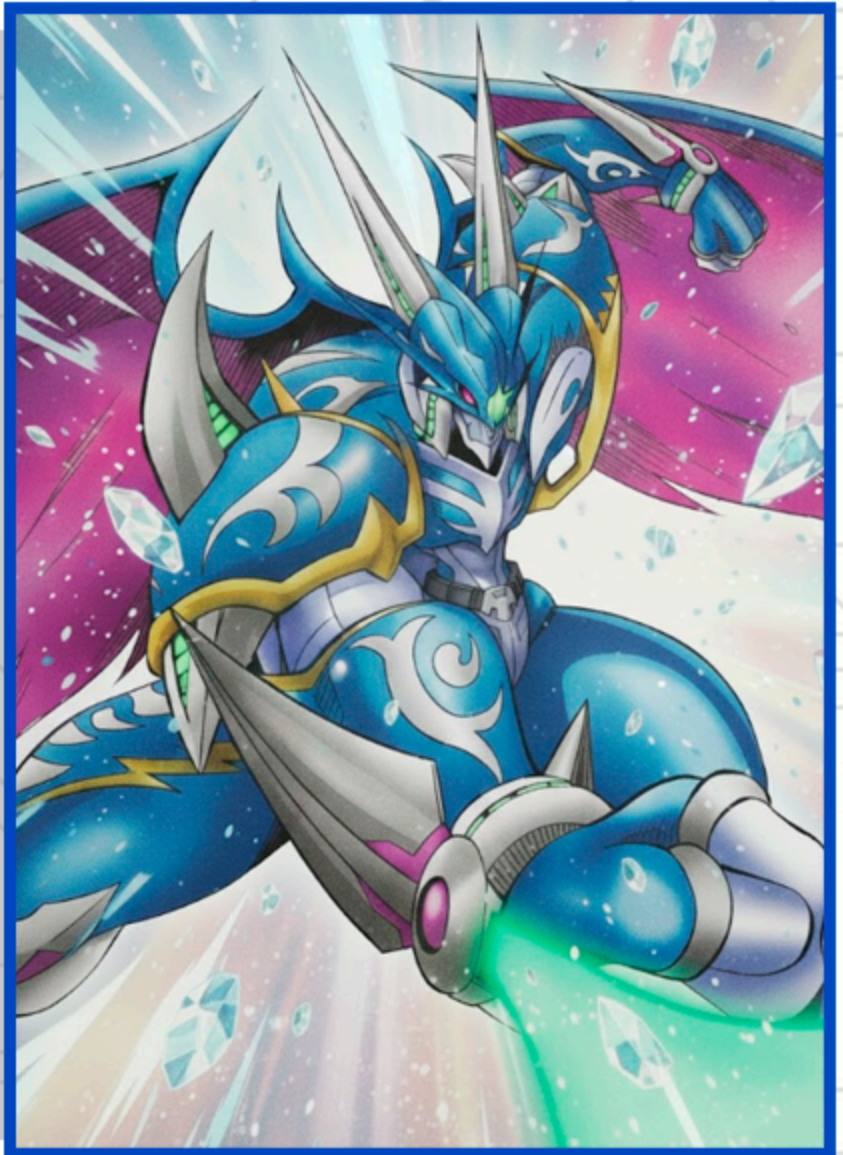
É uma classificação que às vezes é dada a certos Digimons excepcionalmente poderosos que superam os padrões de poder dos Extremos convencionais.

O status Extremo + é associado aos Digimons que são:

Fusões de outros Extremos:  
(Omegamon, Examon, Imperialdramon);

Mudança de Modo:  
(Dukemon: Crimson Mode,  
**Ulforce V-dramon Future Mode**,  
Shine Greymon: Burst Mode).

**Possuem 15 pontos de base.**



O processo evolutivo consome muito do Digimon, sendo um evolução de curto período e que retrocede as evoluções pra forma mais simples após sua ativação, além de deixar o(s) Digimon(s) em um estado de exaustão, não podendo voltar ao combate até recuperar suas forças. Essa problemática só é superada com o avanço do **Elo**.



# EVOLUÇÃO

Existem mais outros 2 tipos de evolução que são raros e não tem um nível de poder certo. Sua força está entre o nível Campeão até o Extremo, então ele pode ter uma média de **7 a 12 pontos base**.

## Armadura

**Requisito: Elo 2 ou +**

**Custo: 2PM ou+**

Originou-se nos tempos antigos com o desenvolvimento do processo pseudo-evolucionário de Evolução da Armadura. A fim de compensar as opções limitadas de evolução e a probabilidade limitada de evoluir, os Digimons de Espécies Antigas desenvolveram a tecnologia de Digimentals que os Digimons compatíveis poderiam usar para Evoluir de Armadura. No entanto, a tecnologia agora está perdida.



## Espíritos

**Requisito: Elo 2 ou +**

**Custo: 2PM ou+**

São um conjunto de vinte artefatos antigos que são usados para evoluir para Digimon Híbrido. Cada um contém o poder selado de um membro do Warrior Ten, um grupo de dez Digimon Supremos que salvaram o Mundo Digital em seu passado distante. Os Espíritos concedem o poder de seus respectivos Guerreiros aos seus usuários.



# MECÂNICAS

## Digivice

Abreviação de "Digital Device", é o dispositivo que permite que o Digimon parceiro evolua canalizando a energia do seu parceiro humano. Possui algumas funções básicas de utilidade, que podem mudar de acordo a versão que você queira usar.

### Funções Básicas

**Rastreamento:** Detecta e rastreia a localização de outros Digivices e Digimons.

**Escaneamento:** Escaneia seus dados para verificar status.

**Comunicação:** Serve para comunicação entre os Digiescolhidos.

Essas funções não precisam de nenhum gasto de recurso, mas estão sujeitas a mal funcionamento dependendo da situação. Podem ser utilizadas como um **bônus de +2** em testes de perícias que se utilizem de alguma das funções do Digivice.

### Funções Avançadas

**Digievolução:** Permite que o Digimon parceiro evolua canalizando a energia do seu parceiro humano. Possui um custo em PM definido por nível de evolução.

**Chave Digital:** Quem porta o Digivice é capaz de atravessar as portas dimensionais entre o mundo humano e digital. Essa interação acontece de forma passiva, a depender da narrativa da campanha.

**Luz do Milagre:** É capaz de manifestar a energia do Digiescolhido como uma energia poderosa que pode afastar Digimon ruins, fornecer um surto de força para o seu Digimon ou auxiliar em outras situações que se façam necessárias. Seu custo de utilização é de **1 PA**, e o valor de dano/bônus gerado é **equivalente ao seu Elo**.





# MECÂNICAS

## Elo

É a força que une o Digiescolhido e o Digimon, através de suas emoções. O Elo fica mais forte conforme os sentimentos se desenvolvem, experiências são compartilhadas e dificuldades superadas pelos parceiros. Aqui ele será representado como um **atributo de personagem que se inicia em 0**, e vai aumentando conforme o avançar da campanha, pela mecânica de XP como recompensa ou com marcos de história, permitindo assim que o Digimon alcance novas formas. Esse atributo também faz com que o seu Digimon receba pontos acima dos pontos base, podendo utilizar para novas **vantagens, perícias, Campos Digitais, status ou habilidades**. O valor é fixo, e você pode fazer a distribuição como quiser para cada nível de evolução.

### Níveis de Elo

**Nível 0:** Nível Inicial, não concedendo nenhum bônus.

**Nível 1:** Desbloqueia a evolução do nível Novato.

**Nível 2:** Desbloqueia a evolução do nível Campeão e alguns Armaduras e Espíritos.

**Nível 3:** A evolução para Campeão não causa mais o retrocesso para bebê 2.

**Nível 4:** Desbloqueia a evolução do nível Supremo.

**Nível 5:** A evolução para Supremo não causa mais o retrocesso para bebê 2.

**Nível 6:** Desbloqueia a evolução do nível Extremo.

**Nível 7:** Desbloqueia a evolução do nível Extremo + e a evolução do nível Extremo não causa o retrocesso para bebê 2.



# FICHA EXEMPLO

## Digiescolhido

ELO

2

PDR

2

2/2

HAB

2

10/10

RES

2

10/10

DIGIESCOLHIDO

DIGIMON VICTORY

10 PTS

Taichi Kamiya

ESPORTES

INFLUÊNCIA

+ AJUDANTE (FAMILIAR) | TORCIDA | RESOLUTO

- UTENSÍLIO -2 (DIGIVICE) | CÓDIGO DOS HERÓIS

Taichi possui os 10 pontos iniciais, com o 2 de *Elo*, sendo capaz de evoluir seu parceiro para o nível Campeão. Com os 10 pontos, ele adquire o arquétipo do Digiescolhido, ganhando uma perícia (Esportes), a vantagem Ajudante (Familiar) e a desvantagem Utensílio -2 (Digivice)\*. Para ter mais 1 ponto, adquire o Código dos Heróis. Compra mais uma perícia (Esportes), mais 2 vantagens (Torcida e Resoluto) e distribui o restante nos status.

\*Essa desvantagem não gera pontos para o personagem, por ser parte do arquétipo.



# FICHA EXEMPLO

## Digimon



Greymon é o a evolução de nível Campeão do parceiro de Taichi e possui 7 pontos de base. Recebe do arquétipo Digimon a perícia Luta, a desvantagem Protegido\* e uma técnica. Adquire 1 Kit de Campo Digital (Rugido do Dragão) depois de atender os requisitos. Com os pontos restantes e os pontos de Elo, distribui nos status. Seu Atributo é Vacina e seu Elemento é Fogo.

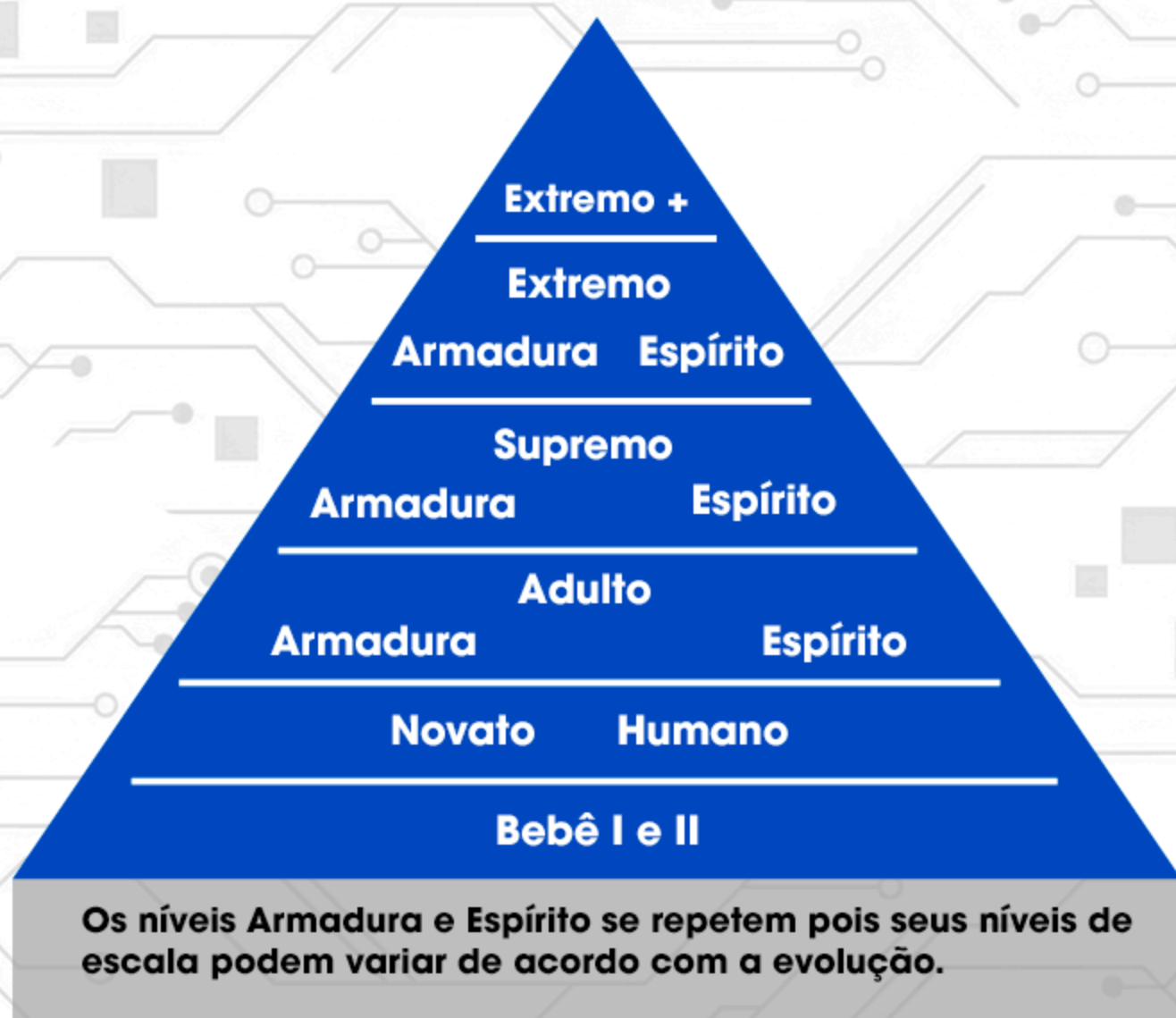
\*Essa desvantagem não gera pontos para o personagem, por ser parte do arquétipo.



# COMBATE

## Escala Digital

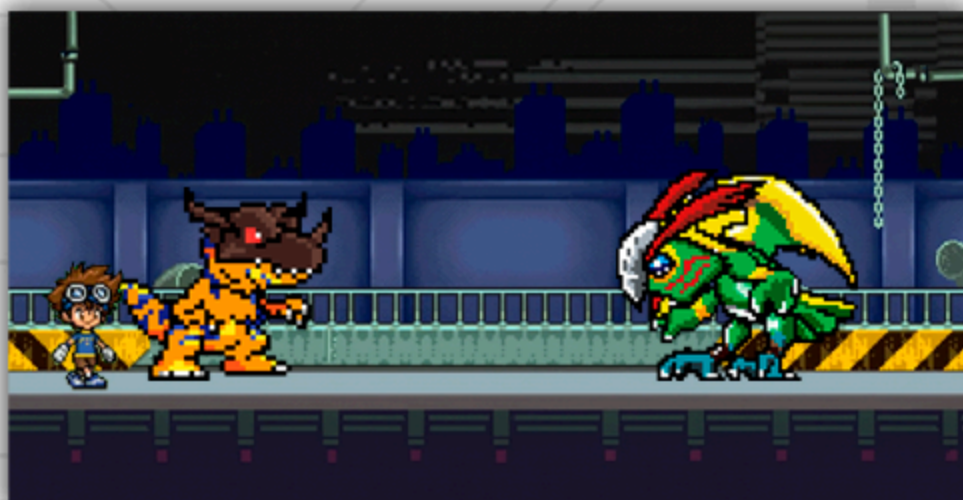
Os Digimon são criaturas que tem o instinto de luta desde o nascimento, e no Digimundo, a lei do mais forte sobreviver é uma constante. Os que vencem mais lutas ganham mais experiência e evoluem, se tornando mais poderosos. Mecanicamente, os níveis evolutivos funcionam como as **escalas** do 3det Victory:



# COMBATE

## Dinâmica de combate

Agora com todas as informações, vejamos um exemplo de como seria um combate em Digimon Victory!



```

{
    "RODADA": 1,

    "INICIATIVAS": AMBOS LANÇAM 2D6+H. PARROTMON POSSUI AGILIDADE SUPERIOR POR SER DO CAMPO WG E SAI NA FRENTE.

    "ATAQUE PARROTMON": UTILIZA SUA TÉCNICA "MJOLNIR THUNDER". GANHA +2 POR SER UM ATAQUE DO MESMO ELEMENTO, E UM CRÍTICO AUTOMÁTICO POR SER UM ESCALA ACIMA DO GREYMON. CAUSANDO DEVASTADORES 25 DE DANO!

    "DEFESA GREYMON": ELE JOGA 2D6+R PARA SE DEFENDER. 1 DOS DADOS CAI NO 1, MAS SUAS ESCAMAS DE DRAGÃO DO CAMPO DR O PERMITEM REROLAR O DADO. NO TOTAL, SUA DEFESA É DE 14, E ANTES DE LEVAR O GOLPE SEU PARCEIRO GRITA SEU NOME E LHE CONFERE A LUZ DO MILAGRE, RECEBENDO UM BÔNUS DE +2. ELE PERMANECE EM PÉ COM 1 DE SAÚDE RESTANTE!

    "ATAQUE GREYMON": GREYMON DEVOLVE COM SUA TÉCNICA "MEGA FLAME", QUE CRESCE SOBRE O BRILHO DA LUZ DO MILAGRE DO SEU PARCEIRO, ATINGINDO PARROTMON EM UMA GRANDE EXPLOÇÃO!

    ...
}
    
```



**“Se carregar sempre sua infância dentro de si,  
você jamais envelhecerá!”**

