

DIGIROL – SISTEMA DE PELEA

Boniberto von Richtofen

Contenido

Formulas	2
En ataque físico	2
En ataque mágico	2
Daño extra por tipo y atributo	2
Daño critico	2
Defenderse	2
Evadir un ataque	2
Charge Skills (3 Turnos)	2
Break Skills (3 Turnos)	2
Sobre el Sistema de Pelea	3
Evolución	3
Estados Alterados	3
Clases	4
Balanced (Clase neutral)	4
Fighter (Clase orientada a ataque físico)	4
Sentinel (Clase orientada a defensa física)	4
Fighter (Clase orientada a ataque físico)	4
Crecimientos	4
Ejemplo de subida	4

Formulas

En ataque físico

- $(\text{Dado de ataque} + \text{ATK Base} + \text{Bonus}) [\text{Atacante}] - (\text{DEF Base} + \text{Bonus}) [\text{Defensor}]$

En ataque mágico

- $(\text{Dado de ataque} + \text{INT Base} + \text{Bonus}) [\text{Atacante}] - (\text{INT Base} + \text{Bonus}) [\text{Defensor}]$

Daño extra por tipo y atributo

- **Superioridad:** $\text{ATK/INT base} * 1,5$ (tipo o atributo) | $\text{ATK/INT base} * 2$ (tipo y atributo)
- **Resistencia:** $\text{ATK/INT base} * 0,5$ (tipo o atributo) | $\text{ATK/INT base} * 0,25$ (tipo y atributo)

Daño critico

- **En D20:** Daño Total * 1,5
- **En Dado de ataque:** Daño de la tirada * 1,5

Defenderse

- $\text{Daño Total} [\text{Atacante}] * 0,5 - (\text{DEF/INT Base} + \text{Bonus}) [\text{Defensor}]$

Evadir un ataque

- Para acertar un ataque D20 de atacante debe de ser mayor que la SPD del defensor

Charge Skills (3 Turnos)

- $\text{ATK/DEF/INT/SPD Base} * 1,25$ [Atacante]

Break Skills (3 Turnos)

- $\text{ATK/DEF/INT/SPD Base} * 0,25$ [Defensor]

Sobre el Sistema de Pelea

Al iniciar un combate, el orden de los turnos está decidida por la SPD de los combatientes. Si se obtiene un buff de SPD o una evolución que aumente el SPD, al inicio del siguiente turno la rotación cambiara para adaptarse a los nuevos valores de SPD.

Todos los combatientes poseen un SP con el cual pueden realizar técnicas de combate, ya sea para obtener buffs, debuffear enemigos, curar HP o estados alterados, etc.

Conectar un ataque requiere superar la SPD del enemigo en un D20, por lo que este puede usar una técnica ofensiva sin gastar SP si acierta la tirada, no obstante, el jugador puede elegir gastar SP para acertar su técnica directamente sin tener que pasar la prueba.

Evolución

Adicionalmente, el jugador gasta una cantidad de SP para evolucionar obteniendo una nueva técnica insignia y un bonus a todas las estadísticas de combate, este bonus no se suma a las estadísticas, y con cada turno que se mantenga en la etapa evolutiva perderá una pequeña cantidad de SP.

Nivel	Bonus	Consumo Evo	Mantener Evo
Adult	+2	25SP	10SP
Perfect	+3	35SP	20SP
Ultimate	+5	50SP	40SP

Estados Alterados

Estado	Efecto
Quemadura	D6 de daño al final del turno
Veneno	Dado de daño aumenta por turno con veneno. D4, D6, D8
Congelado	No puede moverse. d6 de daño al final del turno. Ataques de fuego causan daño total * 2.
Confundido	Ataque físico a un aliado o enemigo en el campo de batalla (se elige con dado de número de entidades en batalla)
Parálisis	No puede moverse. Ataques que causan estado alterado en critico lo causan sin necesidad de critico.
Dormido	No puede moverse. Recupera D20 de SP y HP al final del turno. Al recibir un ataque el daño es penetrante.

Clases

Balanced (Clase neutral)

HP – 50 | SP – 100 | ATK – 5 | DEF – 5 | INT – 5 | SPD – 5

Fighter (Clase orientada a ataque físico)

HP – 75 | SP – 75 | ATK – 7 | DEF – 5 | INT – 3 | SPD – 6

Sentinel (Clase orientada a defensa física)

HP – 100 | SP – 100 | ATK – 4 | DEF – 7 | INT – 4 | SPD – 3

Wizard (Clase orientada a ataque mágico)

HP – 50 | SP – 125 | ATK – 3 | DEF – 3 | INT – 8 | SPD – 5

Crecimientos

Al subir de nivel se decantará el crecimiento de un digimon de la siguiente manera:

1. Tirar 2d20 para determinar el crecimiento de HP y SP, el primer dado será el HP y el segundo el SP. En todas las subidas siempre se obtiene HP y SP.
2. Tirar d4 para saber cuántos atributos subirán, en todas las subidas siempre subirá mínimo un atributo.
3. Tirar (d4 x resultado previo) para determinar que atributos subirán (ATK, DEF, INT, SPD en ese orden).
4. Tirar d4 x stat que va a subir, para determinar el crecimiento. Esta subida se suma al stat base.

Ejemplo de subida

[2d20] Roll: [18, 7]

HP: +18 puntos | SP: +7 puntos

[d4] Roll: [2]

Subida de 2 atributos

[2d4] Roll: [4, 1]

SPD y ATK

[2d4] Roll: [3, 2]

ATK: +3 puntos | SPD: +2 puntos