

Digimon Fate/JoJo's

Ficha:

Nombre

Edad (10-70)

Sexo

Nombre del stand (debe ser una referencia a un cantante, canción o banda)

Nombre del Servant

Sexo del Servant.

Digimon (debe ser nivel rookie)

Pics y/o descripciones del master, stand, servant y digimon.

Estadísticas:

Tienes 100 puntos a repartir entre tu Servant y tu Stand. Debes asignar, de entre esos 100 puntos, cuantos asignarás cada uno, mínimo 20 Máximo 80. Debe ser un múltiplo de 10.

Cada stat tiene 5 puntos base, que no puedes remover, pero no se descuentan de tus puntos asignables. Se manejan rangos de F a EX, cada rango subsecuente se sube de 5 en 5 puntos.

Stand:

Poder

Velocidad

Rango

Durabilidad

Precisión

Servant:

Fuerza

Agilidad

Durabilidad

Mana

Suerte

La durabilidad determina el HP total, +200 por cada rango.

El rango del potencial de un Stand, que determina su capacidad de evolucionar, y del Noble Phantasm de un servant, que determina otros aspectos del mismo, dependerán de los puntos que les hayas asignado para repartir.

Potencial:

F: 80

Tu stand no evoluciona

E: 70

Aspulls, como el star finger

D: 60

Substand, como Sheer Heart Attack

C: 50

Forma requiem

B: 40

Stand de 2 actos

A: 30

Stand de 3 actos

EX: 20

Stand de 4 actos

Noble Phantasm:

F: 20

El servant debe pertenecer a la época entre la revolución industrial y la primera guerra mundial.

E: 30

El servant puede pertenecer a la época de la exploración

D: 40

El servant puede pertenecer a la edad media, pero de serlo debe haber sido una persona real o un relato menor, como Robin Hood o los cuentos de hadas.

C: 50

El servant puede pertenecer al final de la época de los dioses, como la leyenda artúrica o el imperio azteca antes de la conquista española.

B: 60

El servant puede pertenecer a la época de los dioses pero no ser un dios

A: 70

El servant puede ser un dios de una mitología antigua, pero de serlo deberá ser un pseudo-servant en el cuerpo de un ser humano. También puede ser un personaje de la segunda mitad del siglo XX que haya fallecido antes de 2004, o de una obra de ficción estrenada en esa época. También puede ser de las clases extra Ruler, Avenger y Shielder.

EX: 80

Puede ser un miembro de la counter-force, provenir del servantverso o ser un personaje de Type-Moon. Puede ser de clase Foreigner.

Prohibidos: dioses de religiones abrahámicas, usuarios de stand, personas reales muertas después de 2004, personas reales vivas. Clases alter ego, pretender, beast y moon cancer.

Stats de Digimon:

Fuerza

Velocidad

Durabilidad

Inteligencia

Precisión

Los stats del digimon son el promedio (la suma/2, redondeado hacia arriba) de los stats equivalentes del servant y el stand. Este puede digievolucionar cada 3 turnos, hasta la etapa perfect. Cada digievolución aumenta en un rango todos los stats. De llegar su HP a 0, el digimon de-evolucionar en un digi-huevo. el cual eclosiona en un de-evolucionar reduce en un rango todos los stats. La etapa Mega se alcanza fusionando al digimon en etapa perfect con el servant, siendo sus stats la suma de los equivalentes. Se necesita mantener al digimon en etapa perfect por 6 turnos para acceder a esta forma.

Sistema de combate.

Primero se tiran 2 dados 1d100, uno de Durabilidad y uno de Velocidad/Agilidad. Después se tiran 2 dados 1d100 por cada ataque. Uno de Poder/Fuerza y uno de Precisión/suerte

Se pueden atacar tantas veces por cada rango de Rango/Mana/Inteligencia que posea

Poder/Fuerza: determina la fuerza del ataque, cada rango de Poder (stand) ó Fuerza (servant, digimon)

sube +5 al modificador de este dado.

Durabilidad: determina que tan bien se defiende el stand/servant/digimon, cada rango de durabilidad sube +5 al modificador de este dado

Velocidad/Agilidad: determina que tanto evade el stand/servant/digimon. Cada rango de velocidad (stand, digimon) ó agilidad (servant) sube +5 al modificador de este dado.

Precisión/Suerte: Determina que tan bien acierta el stand/servant. Cada rango de precisión (stand, digimon) ó suerte (servant) sube + 5 al modificador de este dado.

Ataca primero el que tenga el mayor rango de Velocidad/Agilidad. En caso de empate, se tirará un dado 1d100 al inicio de cada turno, el mas alto atacará primero.

Para acertar, el dado de Precisión/Suerte debe ser mayor al de Velocidad/Agilidad.

Para hacer daño, el dado de Poder/Fuerza debe ser mayor al de durabilidad..