

¡Dadómones!

por Gwannon

¡**Dadómones!** es una mini juego de rol donde llevas a una entrenadora de dadómones, unos simpáticos animales de tu mundo de formas y habilidades graciosas que entrenas para hacer combates contra los dadómones de otras entrenadoras y ganar la «Liga Dadomon». Para representar los dadómones usaremos los diferentes dados de rol que tenemos.

Para jugar necesitarás **papel, lápiz, montones de dados de diferentes caras y una bolsa** o similar donde meterlos y que no se pueda ver dentro.

En realidad es un juego para dar salida a los kilos y kilos de dados feos y deslustrados que tenemos en nuestra casa y que nunca vamos a usar, pero nos da pena tirarlos.

Creación de tu entrenadora

Para crear una entrenadora debes darle un **nombre**, unos **pronombres** y **repartir +2, 0 y -1 entre 3** características:

- **Cuerpo:** Fuerza, resistencia, correr, saltar, esquivar, hacer acrobacias, ...
- **Mente:** Inteligencia, sabiduría, investigar, resolver acertijos, ...
- **Encanto:** Animar, ordenar, intimidar, seducir, persuadir, ...

Es importante elegir bien a la hora de repartir los bonos porque los dadómones exigen tiradas de una y otra característica para ser domesticados.

Por último, apunta su **equipo de entrenador** con un saco de dormir, una tienda de campaña, un hornillo, una mesa

plegable, una nevera llena de comida, una nevera llena de comida, una pequeña mochila donde cabe todo eso sin problema y ninguna muda. De hecho, la ropa con la que salgan el primer día tras coger su dadomon inicial será la que tengan para el resto de la aventura. Por último, déjales **elegir un objeto útil de verdad** como una cuerda, una pala o una linterna.

Dadómones iniciales

En los tiempos de antaño viejas científicas chochas de dudosa reputación en la comunidad dadomon entregaban en oscuros laboratorios a las entrenadoras su primer dadomon, dejándoles escoger entre tres posibles dadómones.

Lo curioso es que, aunque todas las entrenadoras empezaban con los 3 mismos dadómones, luego no las veías ir a los combates de la Liga con alguno de esos dadómones en su equipo. La Liga descubrió que la tasa de abandono de dadómones iniciales era muy alta y de ahí que la Liga cambiará el sistema de entrega de dadómones iniciales.

Hoy en día, tras rellenar el formulario online para ser entrenadora una IA selecciona tú dadomon ideal. Unos días más tarde puedes

recogerlo en tu Centro Dadomon más cercano con todas las vacunas puestas, un saco de comida dadomon y una estúpida gorra promocional de la Liga Dadomon, que solo las entrenadoras más pringadas se ponen.

Para simular esa IA que tiene en cuenta miles de factores y hace millones de cálculos por segundo, simplemente **mete en una bolsa todos los d4** que tengas y **saca uno** al azar. Puedes volver a meterlo y sacar otro hasta **dos veces más**.

Creación del pozo

El pozo es el cuenco, bolsa, caja o lo que sea donde vas a meter un montón de dados para sacarlos al azar a la hora de generar encuentros aleatorios con dadómones.

XXX

Por último, debes **meter en tu pozo un d20** o más grande y será el dadomon legendario del que hablan las leyendas de la zona. Trata de hacerle una historia acorde con sus características.

Lo curioso de los legendarios es que hace siglos que nadie los ve, pero tus entrenadoras los van a ver montones de veces en sus viajes. Estamos seguros de que no tiene nada que ver conque, cuando tus entrenadoras meten la mano en el pozo, el d20 es muy fácil de detectar entre los otros dados. No queremos ser mal pensados y decir que las entrenadoras hacen trampas.

Sistema

XXX

Combates de dadómones

XXX

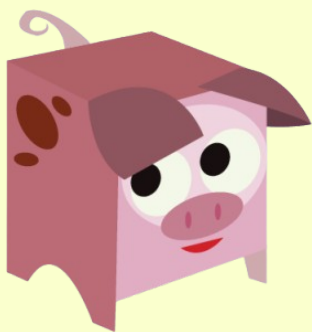
Las tiradas de ataque y defensa se hacen lanzando el dado atacante y golpeando al dado del defensor y comparando los resultados. Puedes elegir no impactar contra el dado de defensor si te interesa el valor actual del defensor.

XXX

XXX

La ficha del dadomon es el propio dado, ya que con su forma y su color marca su tipo y su nivel de poder.

XXX



Tipos de dadómones

XXX

Hay 4 elementos que marcan un dadomon, número de caras, color/diseño, color de los números y tamaño y cada uno de estos elementos marca un aspecto del dadomon.

- **Número de caras:** El número de caras marca su evolución y poder, cuantas más caras más poderoso. El nivel por defecto más bajo es d4 y d12, en condiciones normales, es lo máximo.
- **Color/Diseño:** XXX
- **Color de los números:** XXX
- **Tamaño/Peso:** El tamaño simplemente es un elemento que afecta a las tiradas. Si sacas un d20 gigante o de metal que pesa mucho como el dadomon final de la aventura puede quedar muy impactante y será muy difícil lanzar tu dadomon y que ruede el megadado.

Si el dado tiene símbolos en vez de números, por ejemplo un d6 con una calavera en vez de un 1, XXX

XXX

Atrapar dadómones y domesticarlos

XXX

Evolución de tus dadómones

La evolución de un dadomon simplemente se consigue aumentando el número de caras y ese aumento es una elección que debe tomar tú como DJ.

Cuando crea que puede **quedar bien en la trama** puede darle la oportunidad a su entrenadora de **evolucionar su dadomon** y coger un dado de las mismas características, pero con más caras.

Estas pueden ser algunas situaciones en que dar una evolución:

- En mitad de un combate complicado contra un jefe de gimnasio dadomon.
- Al enfrentarse a algún dadomon legendario o de gran poder.
- En mitad de un combate importante de la Liga Dadomon.
- Quizás encuentren algún objeto/sustancia que le haga evolucionar.
- Puede que se someta a algún experimento que lo dado evolucione o tal vez un dadomon legendario le dé parte de su poder.

Otra manera de evolucionar es darle otro dado con el mismo número de caras, pero algún tipo de cambio, igual el color de los números es diferente, tiene un tamaño diferente o quizás uno de sus números es, en realidad, ahora un símbolo que da una nueva habilidad.

Los dadómones no pueden evolucionar más allá de un d12. Para evolucionar a dados de mayor valor como un d20 debería haber una explicación dentro de la historia, como fusionarse con su entrenador o aprender mega movimientos o cosas así. Además debería ser algo temporal y cuando termine la sesión deberían volver a la normalidad.

Dadómones legendarios

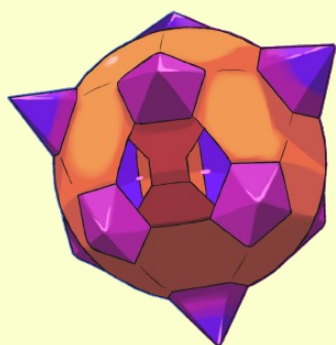
Los d20 debido al salto de valor que hay con el resto de dadómones no son dadómones normales, son **dadómones legendarios** y, como ya hemos dicho, habría que meter en la bolsa solo 1 un d20.

XXX

Otros tipos de dados

Puedes usar cualquier otro tipo de dados que tengas, d30, d16, d2, etc. Simplemente asignadles un nuevo rol, quizás un d30 sea un dadomón legendario único y un d2 es un preevolución.

XXX



Cuidado de tus dadómones

XXX

Regla opcional: Al final de cada sesión de juego cada entrenadora deberá cuidar sus Dadómones y llevárselos en su bolsa de dados y cuidarlos hasta la próxima sesión de juego. Así das salida a esos dados que no quieres y si los pierden pues mejor.

Nombres de los dadómones

Pueden ponerles el nombre que quieras, pero si no quieres complicarte puedes seguir esta regla.

Primeras 3 letras del color +
Primeras 3 letras del color de los
números o las 3 primeras letras
del color secundario + Últimas 3
letras del diseño.

Así, un típico dado de vampiro rojo marmoleado con números negros, sería un «Rojnegado». Un dado naranja con números blancos transparente sería un «Narblante».

Liga Dadomon

XXX

Centros Dadomon

XXX

En los centros dadomon puedes curar a todos tus dadómones de sus heridas y sus enfermedades, siempre que sean normales. Si la trama de tu aventura es que una extraña diarrea dadomon está haciendo que los dadómones no puedan combatir porque tienen apretones en mitad de las peleas y salen corriendo «pipi-dadomon» a hacer sus cositas, pues esa diarrea no la curan en un centro Dadomon.

La teoría principal entre los conspiranoicos dadomon es que estás instalaciones se usan para que la Liga Dadomon blanquee dinero, porque realmente, las entrenadoras no pagan nada en los centros y tampoco hay cuotas mensuales con lo que las cuentas no salen.

Gimnasios Dadomon

XXX

Combates de entrenadores

XXX

Copa Dadomon

XXX

Licencia

Hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). El código fuente puedes encontrarlo en [GitHub/IdeasRoleras](#). Imágenes y fuentes libres de derecho de diferentes fuentes.

- Fuente [Korataki](#)
- Funny squared pig by [ram-clotario](#)
- Hurtchin By [Dragonit](#)
- Gradient zoom effect background by [freepik](#)

