

¡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.

1. Mete tantos **d4 como entrenadoras x2**.
2. Mete tantos **d6 como entrenadoras x3**.
3. Mete tantos **d8 como entrenadoras x4**.
4. Mete tantos **d10 como entrenadoras x3**.
5. Mete tantos **d12 como entrenadoras x2**.
6. También debes meter **un buen puñado de dados d6 blancos con puntos negros**, los del parchís de toda la vida. Esas serán las denominadas galletas dadomon.
7. 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.

Eso quiere decir que, si vas a dirigir una partida a 3 entrenadoras, tendrías un pozo de 40 dados ($6 + 9 + 12 + 9 + 6 + 1$) más un buen puñado de dados de 6 blancos y con puntos en vez de números. En caso de no tener tantos dados. Puedes usar el generador de dadómones que hay al final.

Como ya has visto solo hay un legendario por cada 40 dadómones. Eso es así para representar que hace siglos que nadie los ve y/o solo se les conoce por leyendas e inscripciones en antiguas ruinas, pero tus entrenadoras los van a ver montones de veces en sus viajes.

Estamos seguros de que no tiene nada que ver con que, 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

En general cualquier tirada que **supere o igual 4 es exitosa**. Si **saca un 1 es un fracaso estrepitoso** que debería tener alguna consecuencia.

Si un dadomon de d8 quiere escalar una pared, tira un d8 y si saca o 4 o más, la escala sin problema. Si saca un 1 en su d8, se estampa contra el muro y se queda inconsciente unos minutos.

Puedes pensar que entonces todos los dadómones tienen una única habilidad que es su dado, pero piensa que en realidad simplemente están aplicando sus habilidades fantásticas propias de maneras diferentes para conseguir el mismo objetivo.

Por ejemplo, un dadomon fuerte escalará sin más usando su fortaleza física, pero quizás uno de aire simplemente vuela por encima de la pared o uno tipo tierra use sus zarpas para excavar por debajo de la pared.

Tiradas de los dadómones

XXX

Tiradas de las entrenadoras

Como regla general, las entrenadoras son como dadómones de d8. Es decir, tiran siempre un d8, pero a diferencia de los dadómones suman la característica que mejor se ajuste a lo que quieren hacer.

XXX

Tiradas enfrentadas

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

Salirse de la zona de combate

Un dadomon está fuera del campo de batalla cuando la cara que hace de base no

toca la zona de combate. Pero no estás fuera del campo hasta que no termina el turno y podrías usar tus dados de galletas dadomon para empujar el dado de vuelta dentro del campo de batalla.

Si no hay campo de batalla específico, el campo es la besa de juego y te sales al caerte de la mesa. Por ejemplo, un combate en un bosque para domesticar un «Verrojido», no tiene una zona de combate predefinida, es toda la mesa con todo lo que haya encima.

Salirse de la zona de combate puede interpretarse de muchas maneras según la situación y el lugar.

● XXX

Trucose ideas para los combates

- A la hora de lanzar dados y chocarlos piensa que cuanto menos caras más difícil será hacerlo rodar. Un d6 con un 6, si tratas de chocarlo, podrás moverlo, pero no podrás hacer que cambie de cara y según el campo de batalla puede que te salgas de él por tirar con mucha fuerza.
- Ninguna regla impide que los campos de batalla estén inclinados, sean elásticos, vibren, estén acolchados, ... Sé creativo en este tema. Por ejemplo una zona de combate inclinada, puede hacer que los d4 y d6 no rueden, pero dados de más caras rueden y se salgan, quedando descalificados.
- Los dados montados (que no están totalmente planos) se vuelven a tirar. Si por chocar el dado defensor queda montado, puedes cogerlo y tirarlo.
- Puedes poner reglas especiales a los campos de batalla sobre como tirar los dados. Quizás solo puedan dejarse caer desde arriba o tengas que usar un cubilete o una torre de dados improvisada.

Galletas dadomon

Cuando sacas del pozo de dadómones tanto DJ como entrenadoras un **d6 blanco con puntos negros**, en vez de salir un dadomon, has encontrado una **galleta dadomon**. Estas galletas te las guardas y se las puedes dar cuando quieras a los dadómones que controlas.

Si tu dadomon se come la galleta, pueden sumar a su tirada el resultado de ese d6. Puedes usar ese d6 después de saber si has fallado una tirada y puedes chocarlo contra el dado de contrincante o tu propio dado para moverlo y conseguir otro resultado. Como siempre si la galleta dadomon sale del campo de batalla, tu dadomon no la ha atrapado y no se la ha podido comer.

El único productor de galletas dadomon es la Liga Dadomon y su fórmula es uno de los secretos mejor guardados. Nadie sabe como un mismo producto puede dar esas capacidades estimulantes a tan gran variedad de seres vivos y sin embargo no tengan efecto en las entrenadoras, excepto, quizás, un poco de diarrea, si comes muchas.

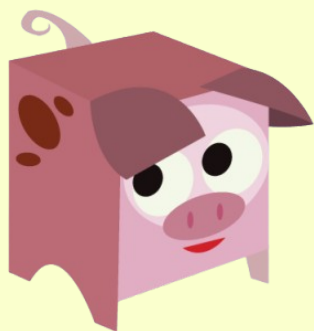
Semilla de aventura: Los conspiranoicos dicen que el componente activo de las galletas son otros dadómones y los superconspiranoicos creen que son humanos. Quizas tus entrenadoras deberían entrar en una de las factorías e investigarlo.

Dadómones

Nuestro mundo está poblado de miles de dadómones que corren por sus praderas, escalan sus montañas, surcan sus cielos y atraviesan sus mares. Hay catalogadas miles de especies y las científicas dadomon encuentran nuevas especies de dadómones cada día.

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

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. El diseño (marmoleado, transparente, moteado, metálico, ...) tiene preferencia sobre el color a la hora de mirar el tipo.
- **Color de los números:** El color de los números da habilidades especiales que pueden hacer que el dado sea un poco diferente. Quizas una herida más o que las galletas dadomon le afecten más.
- **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.

Color/Diseño	Tipo	Característica
Amarillo	XXX	XXX
Azul	XXX	XXX
Blanco	XXX	XXX
Gris	XXX	XXX
Marrón	XXX	XXX
Morado	XXX	XXX
Naranja	XXX	XXX
Negro	XXX	XXX
Rojo	XXX	XXX
Rosa	XXX	XXX
Verde	XXX	XXX
Marmoleado	XXX	XXX
Metálico	XXX	XXX
Transparente	Fantasma	Son intangibles, ni pueden ser chocados ni pueden chocarse contra otros dados. Si lo hacen, el choque no vale y no modifica el valor del dado chocado.
XXX	XXX	XXX

Color del número	Extra
Amarillo	XXX
Azul	XXX
Blanco	XXX
Gris	XXX
Marrón	XXX
Morado	XXX
Naranja	XXX
Negro	Cuando le lanzas una galleta dadomon tiras un d8 en vez de un d6.
Rojo	Más 1 herida
Rosa	XXX
Verde	XXX
Desgastado	Como si fuera un dadomon tipo fantasma

Dados con símbolos

Si el dado tiene símbolos en vez de números, por ejemplo un d6 con una calavera en vez de un 1, tienen habilidades especiales.

Estas habilidades se activan cuando al tirar el dado o al chocar un dado sale el símbolo. En este turno, podrá usar su habilidad especial o volver a tirar, ya que no te interesa en ese momento usar la habilidad. Tal vez sale una gota de sangre y como no tienes heridas no te interesa regenerarla.

Símbolo	Habilidad
Ankh	XXX
Calavera	Su energía interdimensional niega todos los efectos activos de otros símbolos.
Dragón	Puede volar con lo que no puede ser echado fuera de la zona de combate a no ser que sea derrotado.
Estrella	XXX
Exclamación	XXX
Explosión	Explotan haciendo una herida a sí mismo y dos al contrario.
Gota	Regenera una herida
Luna	Produce oscuridad en la zona de combate. No puedes lanzar tu dado a chocar, porque no lo ves. Aunque choques sin querer el dado el valor no cambia.
Símbolo arcano	Unos tentáculos de otra dimensión sujetan al dadomon de manera que aunque choquen con él no cambia de resultado.
Sol	Deslumbra a su enemigo y este no actúa el siguiente turno.
Ondas	El dadomon produce terremotos y puedes darle un

Símbolo	Habilidad
	golpe a la mesa fuera del campo de batalla para hacerla temblar y quizás mover los dados.
Plus	Usando su energía positiva tu dadomon sube un nivel de dado hasta final de combate. No pueden superar d12 con este sistema.
Minus	Usando su energía negativa quitan un nivel de dado a tu dadomon hasta final de combate. No pueden bajarse de d4 con este sistema.

Si sacan un dado con un símbolo que no sale en esta lista, puede usar una que te guste de la tabla anterior o crear una nueva habilidad usando estas reglas:

● XXX

No deberías meter en el pozo los dados que tengan más de dos símbolos, como dados de wargames o juegos de tablero. Puedes usar estos dados en determinadas circunstancias, por ejemplo, se enfrentan contra dadómones creados genéticamente en unos laboratorios, ciber-dadómones o, quizás, venga de otra dimensión o de otro tiempo como el futuro o la prehistoria.

Atrapar dadómones y domesticarlos

Antes de poder domesticar un dadomon, tienes que encontrarlo. Eso supone que tendrás que salir de las zonas urbanas y adentrarte en campos, montañas, ríos, mares y lagos y ponerte a buscarlos.

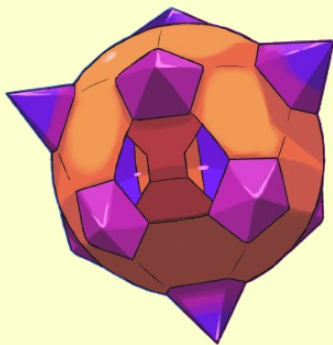
XXX

Cuando encuentras un dadomon salvaje, puedes domesticarlo para que luche para ti. El proceso de domesticación es rápido y sencillo, pero no deja de tener su estrategia.

Los pasos a seguir son:

1. Combatir con uno de tus dadómones hasta **hacerle más de la mitad de sus heridas**.
2. En ese momento debes elegir si **tratas de domesticarlo o sigues atacándole** normalmente.
3. Si quieres domesticarlo tendrás que **tirar un dado igual al dado del dadomon menos tantos niveles de caras como heridas le quedan**. Si un dadomon tiene un d10 y le quedan 3 heridas puedes tirar un d6 ($d10 > d8 > d6$).
4. A ese dado le **sumas restas la característica de tu entrenadora que marque el tipo de dadomon** para ser domado. Si el dadomon le gustan las entrenadoras fuertes sumarán Cuerpo y si le gustan encantadoras y simpáticas sumarán Encanto.
5. Si al tirar su dado de domesticar **superan o igualan el valor actual del dado del dadomon** o el nuevo valor que saldrá al lanzar el dado de domesticar contra el dado del dadomon, consigues domesticarlo.
6. Si el **dado de domesticar se sale del campo de batalla, falla directamente**. Si el **dado del dadomon se sale de la zona de combate** al tratar de domesticarlo, este **escapa para no volver** en bastante tiempo.

Lo curioso de todo esto es que nadie llevamos miles de años 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 o ritual que le evolucione.

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.

Al evolucionar un dadomon, su entrenadora podrá buscar dentro del pozo o en otras bolsas de dados un dado con las mismas características pero un rango mayor de caras.

En caso de encontrar varios, podrá elegir el que más le guste pudiendo por ejemplo ganar o perder tamaño y/o conservar sus símbolos, perderlos o ganar otros nuevos.

Puedes darse la situación que una entrenadora se traiga un dado de casa para sacarlo a la hora de la evolución. Como DJ no deberías permitirlo, quieres deshacerte de dados, no que te traigan más.

Dadómone legendarios

Los d20 debido al salto de valor que hay con el resto de dadómone no son dadómone normales, son **dadómone 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 dadomon legendario único y un d2 es un preevolución.

XXX

Cuidado de tus dadómone

XXX

Regla opcional: Al final de cada sesión de juego cada entrenadora deberá cuidar sus Dadómone 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 dadómone

Pueden ponerles el nombre que quieras, pero si no quieres complicarte puedes seguir está 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](#)

Créditos

XXX

Generador de dadómones

XXX