

¡Dadómones!

¡Dadómones! es una juego de rol en una sola hoja 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:

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

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

Dadómones iniciales

En los tiempos de antaño viejas científicas chochas de dudosa reputación en la

comunidad dadomon entregaban a las entrenadoras en oscuros laboratorios si primer dadomon dejándoles escoger entre tres diferentes.

Lo curioso es que si todas las entrenadoras empezaban con los 3 mismos dadómones, luego no les veías ir en combate con esos dadómones. La tasa de abandono de dadómones iniciales era muy alta y de ahí que la Liga Dadomon cambiará el sistema.

Hoy en día, tras llenar el formulario online para ser entrenadora una IA selecciona tú dadomon ideal y puedes recogerlo en tu Centro Dadomon más cercano con todas las vacunas puestas y un saco de comida dadomon.

Para simular esa IA que tiene en cuenta miles de factores y hace millones de cálculos por segundo, simplemente mete

todos los d4 que tengas en una bolsa 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



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



Dadómones

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

Ω **Forma:** XXX

Ω **Color/Diseño:** XXX

Ω **Color de los números:** XXX

Ω **Tamaño:** XXX

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

XXX

Evolución de tus dadómones

XXX

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.

Dadómones legendarios

Los d20 debido al salto de valor que hay con el resto de dadómones no son dadómones normales, son **dadómones legendarios** y habría que meter en la bolsa 1 por cada 100 dados.

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 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



Licenda

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

Ω [Fuente Korataki](#)

Ω Funny squared pig by [ram-clotario](#)