

¡Dadómones!

por Cwannon

¡**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.

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.

Los dados de las entrenadoras y en general de todos los humanos que se encuentren, **no tienen ninguna capacidad especial**. No importa si color o diseño, el color de los números y sus símbolos. No afectan a la tirada para nada. Tampoco deben ser más grandes o pequeños de lo normal. Pero tener domesticado a ciertos dadómones puede darte ciertos bonos en las tiradas en determinadas situaciones.

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se dan cuando dadómones y/o entrenadoras hacen **acciones enfrentadas**. En ese caso decidimos quien es la defensora y quien la atacante. Entonces tira la defensora y luego

la atacante con la ventaja de poder chocar el dado del defensor. Gana la tirada la que más saque y en caso de empate, para compensar, gana la defensora.

En las tiradas enfrentadas el único problema es **decidir quien es la defensora y quien la atacante**. En estos casos, el más activo será la defensora y el más pasivo la atacante. Por ejemplo, si una entrenadora quiere colarse en unas instalaciones de la Liga Dadomon custodiada por varios dadómones, la entrenadora será la atacante y los dadómones los defensores.

Si hay varios elementos por cada lado (defensor o atacante), se tiran todos los dados de los elementos implicados. En el ejemplo anterior, si hay 3 dadómones guardianes se tiran tres dados por el dado de la defensa y luego un dado atacante por la atacante.

Pueden darse situaciones en que no haya defensores, por ejemplo, en un típico concurso de quien aguanta más bebidas entre dos entrenadoras en un Centro Dadomon. En ese caso las dos entrenadoras son atacantes y se harán dos rondas seguidas. En una serás entrenador y en otra defensora. La que gane las dos rondas es la ganadora. Si empatan porque cada una gana una ronda, se vuelve a repetir las dos rondas hasta que alguien gane definitivamente. Esto suele acabar en las dos entrenadoras tiradas en el suelo borrachas exaltando la amistad entre ellas.

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

Trucos e 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.

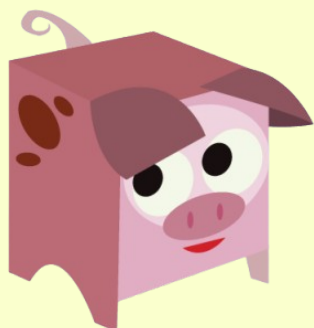
Semilla de aventura: Los conspiranoicos dicen que el componente activo de las galletas son otros dadómones y los superconspiranoicos creen que son humanos. Quizas tus entrenadoras deberían entrar en una de las factorías e investigarlo.

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.

La ciencia lleva años tratando de desmentir sin éxito que los dadómones son más fuertes o más débiles según su tipo y el tipo de su dadomon contrincante. Se han hecho todo tipo de estudios para desmentirlo, pero la gente sigue creyendo que un dadomon eléctrico es fuerte contra los de agua y débil contra los de tierra. Por favor, es un animal vivo, no un pararrayos con toma de tierra. Pero bueno si la gente sigue leyendo el horóscopo, pues que se puede esperar.

| Color | Tipo | Característica |
|----------|---------|--|
| Amarillo | Urbano | XXX |
| Azul | Agua | XXX |
| Blanco | Aire | XXX |
| Gris | Normal | XXX |
| Marrón | Tierra | XXX |
| Morado | Glamour | Son tan glamurosos, bonitos y cuquis que, si van contigo, te dan +1 a tus tiradas de Encanto al seducir, encandilar y coquetear. |
| Naranja | Combate | XXX |
| Negro | Sombra | Su oscuridad te rodea siempre de manera que te otorgan +1 a las tiradas de Cuerpo al esconderte, moverte en las sombras y perseguir sigilosamente a un objetivo. |
| Rojo | Fuego | XXX |
| Rosa | Mente | XXX |
| Verde | Planta | XXX |

| Diseño | Tipo | Característica |
|--------------|----------|--|
| Ciberpunk | Internet | Con sus conectores y wifis la tecnología no tienen secretos, te dan +1 a tus tiradas de Mente al usar computadoras y hackear. |
| Élfico | Hada | XXX |
| Enano | XXX | XXX |
| Marmoleado | Vampiro | XXX |
| Metálico | Metal | Son muy resistentes y duros y con puntas y aristas afiladas, de manera que, si van contigo, te dan +1 a tus tiradas de Cuerpo al pelearte. |
| 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. |
| Steampunk | 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 | El dadomon tiene sed de sangre vampírica y cuando sale el ankh debes volver a lanzar de nuevo el dado y chocarlo contra el otro dado para que pueda darle un mordisco y chuparle algo de sangre, incluso si es el dado defensor. |
| 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 | La suerte está de parte de tu Dadomon. Puedes volver a tirar tu dado sin chocarlo como si hubiera recibido una galleta dadomon. |
| Exclamación | El dadomon crea un golpe sónico tan potente que lanza a sus contrincantes lejos. Puedes coger cualquier dado de la mesa y lanzarlo contra tu contrincante para intentar sacarlo del campo de batalla, pero su valor y sus consecuencias no cambian. |
| 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. |
| 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. |
| Ondas | El dadomon produce terremotos y puedes darle un 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. |
| Símbolo arcano | Unos tentáculos de otra dimensión sujetan al dadomon al suelo de manera que no se puede coger y tirar y aunque choquen con él no cambia de resultado. Tienes que volver a tirar el dado y ese es el resultado del dado hasta el final del combate. |
| Sol | Deslumbra a su enemigo y este no actúa el siguiente turno. |

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 ($d_{10} > d_8 > d_6$).
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 a nadie en miles de años, desde que los humanos pisan la tierra, se le ha ocurrido montar criaderos de dadómones para que ya estén domesticados y poder venderlos a las entrenadoras. Sin embargo, tu dadomon inicial sí está domesticado cuando te lo entregan, con lo que sí debe haber instalaciones de la Liga Dadomon donde se domestican los dadómones iniciales.

Dadómones por entrenador

No hay límite de dadómones domesticados por entrenadora, pero pensad que hay que cuidarlos a todos y si vas a intentar infiltrarte en una secreta instalación de la Liga Dadomon con 20 dadómones no va a ser muy sigiloso. Lo normal es que salgan de viaje de entrenamiento con todos tus dadómones, pero solo lleve 3 a las aventuras y deje el resto en la guardería del Centro Dadomon.

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.

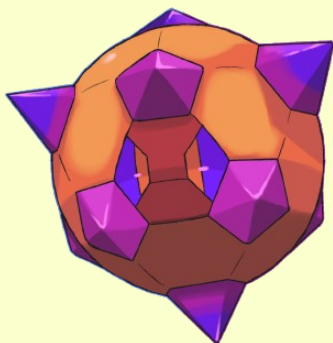
Estas pueden ser algunas situaciones en que dar una evolución:

- 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 darte 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.

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.

Los dadómones legendarios tienen reglas especiales:

- Un dadomon legendario no puede ser domesticado normalmente, debes establecer algún tipo de disparador como que sacrifiques todos tus dadómones en su honor o que pases 3 años en una cueva sin hablar.
- Deberías tratar de que los legendarios tengan varios símbolos. Si no tienes d20 con símbolos, píntalos con rotulador o ponle pegatinas.
- Normalmente no tienen campo de batalla, con lo que toda la mesa de juego es su campo de batalla.

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.

Incluso, puedes meter combinaciones de dados como un d100 o un d66 y usarlos para ultra-super- dadómones legendarios o para simular una gran plataforma voladora armada hasta arriba de cañones que usa la villana de la aventura para imponer su ley.

Cuidado de tus dadómones

Los cuidados básicos de los dadómones son los mismos que una mascota: darle de comer, de beber, mimos, cariño, sacarlos a pasear y hacer sus cositas y llevarlos a un Centro Dadomon cuando están heridos o enfermos. Si una niña de 10 años puede hacerlo, cualquiera puede hacerlo.

Aunque la Liga Dadomon patentó la tecnología que permite meter a los dadómones en pequeñas cápsulas donde quedan en estado de éxtasis para transportarlos fácilmente, la mayoría de las entrenadoras prefieren no usarlas por la crueldad que supone meter a sus «mascotas» en estas pequeñas jaulas de tortura. Solo las entrenadoras más sádicas las usan con sus dadómones.

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

Inscripción en la Liga Dadomon

XXX

Dadodex

En los primeros años de la Liga Dadomon, cuando te apuntabas, te daban una «Dadodex», un extraño miniordenador portátil que registraba tu actividad en la Liga Dadomon, hasta que un genio de contabilidad, decidió que eso era un gasto inútil y pasaron a crear una app «Dadodex» que instalas en tu móvil.

Los conspiranoicos dadomon están convencidos de que la app está llena de «spyware» que registra toda tu actividad y tus datos y lo vende a grandes

corporaciones. De hecho, si te fijas al encontrar un «azunegido» no dejan de llegarte spam de tiendas online vendiéndote comida, abriguitos, collares, etc. para tu recién domesticado «azunegido».

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.

Una cosa que puede terminar llamando la atención a tus entrenadoras es que los Centros dadomon siempre tienen una zona restringida con sistemas de seguridad y videovigilancia, puertas blindadas, escáneres de retina, etc. Normalmente entran camiones y cajas gigantes con el logo de la Liga Dadomon en estas zonas. Sin embargo, si vigilas estas zonas casi nunca sale nada de ellas y cuando sale normalmente son cantidades ingentes de material, como si estuvieran vaciando esa parte de las instalaciones.

La teoría principal entre los conspiranoicos dadomon es que estas 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

La verdad de la Liga Dadomon

SOLO LEER SI VAS A DIRIGIR A ESTE JUEGO

En este apartado se detallan todos los sucios secretos que esconde la Liga Dadomon y a los que deberán enfrentarse tus entrenadoras.

Industria armamentista

La Liga Dadomon fue montada por un conglomerado de empresas

armamentísticas que la subvencionan para mejorar las especies dadomon y poder usarlos como armas.

Esto explicaría la Liga Dadomon pueda gastar ingentes cantidades de dinero sin tener unos beneficios claros. Pero nunca ha salido a la luz, porque toda aquella persona que ha investigado esta trama ha muerto en extrañas circunstancias o ha desaparecido.

Esto también explicaría por qué casi todas las villanas a las que se enfrentarán tus villanas tendrán gigantescas plataformas voladoras llenas de armamento y de que haya laboratorios clandestinos por todas partes donde se tortura y vivisecciona a los especímenes más raros y poderosos de dadómones.

Semilla de aventura: Una amiga periodista de una de las entrenadoras, quiere quedar para hablar de un notición que ha descubierto que podría acabar con la Liga Dadomon. Sin embargo no acude a la cita y no contesta a las llamadas. Quizás deban investigar su desaparición.

Equipo Misil

El Equipo Misil es una organización terrorista que se dedica a robar dadómones a las entrenadoras inscritas en la Liga Dadomon, o eso dicen los medios afines y pagados por la Liga Dadomon.

Si la gente perdiera 5 minutos leyendo su página web, verían que es un grupo radical de defensores de los dadómones que consideran que son seres sintientes e inteligentes y por tanto con derechos. Es por eso que se dedican a robar dadómones y liberarlos de nuevo en la naturaleza, ya que consideran que la Liga Dadomon y las entrenadoras se dedican a esclavizarlos y maltratarlos.

El equipo Misil es un reducto de libertad donde todas las personas tienen cabida siempre que quieran acabar con la Liga Dadomon y todo lo que esconde. Es por ello que una parte importante del equipo son personas queer que son aceptadas son ningún tipo de problema.

Lo normal si tus jugadoras son buena gente es que tras unos encuentros con el Equipo Misil, terminen descubriendo la verdad sobre este grupo y acaben uniéndose a ellos ayudando a liberar dadómones de las garras de la Liga Dadomon.

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

Este juego no sería tal como es sin las ideas de:

- [Asaltadora del Rol](#) con su idea de chocar los dados durante los combates.

Generador de dadómones

Diseño

| d20 | Diseño |
|-------|--|
| 1-9 | Color sólido: tira en la tabla de color. |
| 10-12 | Transparente |
| 13-14 | Marmoleado |
| 15-16 | Metálico |
| 17 | Enano |
| 18 | Ciberpunk |
| 19 | Élfico |
| 20 | Steampunk |

Color

| d12 | Color |
|-----|----------|
| 1 | Amarillo |
| 2 | Azul |
| 3 | Blanco |
| 4 | Gris |
| 5 | Marrón |
| 6 | Morado |
| 7 | Naranja |
| 8-9 | Negro |
| 10 | Rojo |
| 11 | Rosa |
| 12 | Verde |

Color de los números

| d12 | Color de los números |
|-----|----------------------|
| 1 | Amarillo |
| 2 | Azul |
| 3 | Blanco |
| 4 | Gris |
| 5 | Marrón |
| 6 | Morado |
| 7 | Naranja |
| 8 | Negro |
| 9 | Rojo |
| 10 | Rosa |

| d12 | Color de los números |
|-----|----------------------|
| 11 | Verde |
| 12 | Desgastado |

Número de caras

| dX12 | Número de caras |
|-------|-----------------|
| 1-2 | 4 caras |
| 3-6 | 6 caras |
| 7-8 | 8 caras |
| 9-10 | 10 caras |
| 11-12 | 12 caras |

Símbolos

| d66 | Símbolo |
|-------|----------------|
| 11-45 | No tiene |
| 46 | Ankh |
| 51 | Calavera |
| 52 | Dragón |
| 53 | Estrella |
| 54 | Exclamación |
| 55 | Explosión |
| 56 | Gota |
| 61 | Luna |
| 62 | Minus |
| 63 | Ondas |
| 64 | Plus |
| 65 | Símbolo arcano |
| 66 | Sol |

Luego tira un dado: par el símbolo está en el 1, impar está en valor mayor del dado.

Tamaño

| d6 | Tamaño |
|-----|---------|
| 1 | Pequeño |
| 2-5 | Normal |
| 6 | Grande |