

Primeras Andanzas

«Primeras Andanzas» es una **aventura corta** para el juego de rol «¡Dadómones!» en la que unas entrenadoras recién iniciadas deberán **enfrentarse al Equipo Misil** para recuperar sus dadómones iniciales.

Esta aventura está pensada para **tres entrenadoras y una DJ**. Terminarla pueden

ser unas **2 o 3 sesiones de unas 3 horas** cada una. Deberás **crear un pozo de dadómones** para esta aventura y guardarlo durante el tiempo que estéis jugando la aventura. **No introduzcas el d20 del dadomon legendario**, sino que deberás guardártelo aparte, ya que aparecerá en las escenas finales de la aventura.

Resumen

Tus entrenadoras, tras recibir sus dadómones iniciales, pondrá rumbo a Ciudad Electrodo. En el camino el Equipo Misil, disfrazados de enfermeros haciendo pruebas médicas gratis a los dadómones, les robarán sus dadómones y huirán. Deberán seguirlos hasta unas antiguas ruinas en la montaña donde la célula terrorista ha montado su guarida.

En las ruinas encontrarán grabados y relieves hablando de un dadomon legendario que habitaba estas tierras y que era adorado en este lugar. Durante el intento de liberar a sus dadómones, encontrarán una sala secreta donde hay una

especie de ordenador ancestral. Si se ponen a toquetear, tomará vida y aparecerán una especie de relieves animados de dadomon legendario del que hablaban los grabados de las ruinas.

El Equipo Misil, tras un duro combate contra tus entrenadoras usando sus aliados dadomon, terminará rindiéndose y contando la verdad de la Liga Dadomon y como ellos luchan contra todo eso. Les pedirán que les ayuden como agentes infiltrados y su primera misión será ayudarles a destruir el laboratorio biológico que hay en el Centro Dadomon de Villa Pescadilla.

Si deciden ayudarles, tendrán que infiltrarse en el laboratorio y liberar a los dadómones con los que están investigando. Encontrarán unos archivos con fichas de sus dadómones y que han hecho algún tipo de experimentos con ellos.

Al intentar huir se verán rodeados por los dadómones de la seguridad de la Liga

Dadomon que les superarán en número. Cuando estén a punto de ser derrotados y descubiertos, el dadomon legendario de las ruinas aparecerá y les salvará llevándoselos lejos a un lugar seguro. Allí les agradecerá haberle despertado de nuevo y les entregará un extraño orbe ovoide que deberán guardarle un tiempo.

En el Centro Dadomon

Tus entrenadoras empezarán en el hall del Centro Pokémon de Villa Pescadilla, un pequeño pueblo en las montañas. Han sido **citadas a la misma hora** y las dejarán esperando el tiempo suficiente para que se presenten y empiecen a hablar entre ellas.

Si no están muy comunicativas, puede aparecer alguien del equipo del Centro a hacerles algunas preguntas sobre el dadomon que desean o que piensan hacer después de recibir su dadomon inicial.

Una a una entrarán en una sala donde podrán encontrar en una especie de jaula su dadomon inicial y le darán de alta en la app de «Dadodex». Puedes aprovechar a

pedirles que acepten las **condiciones legales de la aplicación y con una tirada de Mente**, pueden ver que están aceptando cosas un poco sospechosas como compartir no solo su ubicación para poder rescatarlos, sino otros datos como fotos, contactos, mensajes, etc. Muchas cosas que se saltan la mínima privacidad.

Puedes dejarles antes de entrar de lleno en la aventura que una de tus entrenadoras intenten capturar un dadomon y domesticarlos para haceros un poco con el sistema y porque mola meter la mano en el pozo de dadómones a ver que se saca.

Test de alergia a las galletas dadomon

Al salir del Centro Dadomon en la carretera hacia Ciudad Electrodo, la ciudad con un Gimnasio Dadomon más cercana, verán una especie de autobús medicalizado con el logotipo de la Liga Dadomon. Fuera, debajo de un toldo completo anexo al autobús, hay dos personas con traje enfermera repartiendo unos folletos y preguntando «¿Su dadomon es alérgico a las galletas

dadomon? Puede ser un problema grave. Hágale una prueba gratuita ahora».

Si no quieren testar si sus dadómones son alérgicos a las galletas dadomon, puedes ofrecerles otros test de cosas que aparezcan más terribles, como la «artritis anti-evolutiva» o la «sarna dadomon». Con que consigan llevarse uno de los dadómones servirá, pero si se llevan todos los dadómones, sería lo óptimo.

Se meterán en el autobús con los dadómones y empezarán a reírse y gritar dentro.

Sin previo aviso y ante sus narices el autobús arrancará haciendo que el toldo les caiga encima a las entrenadoras e impidiendo que puedan hacer nada. Cuando consigan salir de debajo de la gruesa tela, el autobús estará tan lejos que no podrán seguirles.

Si se fijan, ahora se puede ver que el autobús tiene el logo del Equipo Misil que estaba tapado por el toldo anexo. Por las ventanas del conductor verán a las enfermeras gritarles «¡¡¡Pringados!!! Habéis sido engañados por el Equipo Misil».

Persiguiendo a los ladrones

El autobús ha huido sin que puedan hacer nada, así que deberán rastrear sus huellas a través de las pistas forestales. No ocultan sus huellas así que **no debería ser difícil seguirles montaña arriba**, sobre todo si tienen algún dadomon volador.

Si no pierden, llegarán a la cima de la montaña donde **encontrarán unas antiguas ruinas** mezcla de elementos arquitectónicos romanos/griegos y aztecas. El lugar está cubierto de maleza y parece que hace muchos años que nadie se preocupa por el lugar. Las rodadas del autobús llevan hasta una especie de templo con un relieve desgastado en su capitel de un dadomon de forma esférica con alas.

Las ruinas perdidas

En la sala central del templo, el Equipo Misil ha montado su base. Hay cajas de comida y botellas vacías tiradas por todas partes, revistas viejas y comics apilados en montones y equipo de campamento, como unas esterillas, unos saco de dormir y un hornillo.

Si se cuelan en sigilo en el templo, tus entrenadoras podrán ver a los dos agentes del Equipo Misil quitarse su disfraz de enfermera, soltar a sus dadómones robados y darle comida y agua. Mientras hacen todo eso, se reirán de tus entrenadoras y de las caras de bobas que se les han quedado cuando se han llevado sus dadómones.

También pueden entrar a saco, pero tienen que entender que estarán seguramente en inferioridad numérica, ya que no tienen sus dadómones. Sea como sea, cuando tus entrenadoras se presenten ante ellos, uno le dirá al otro «Doc, dale a la palanca» y el otro responderá «Hecho, Holiday» y tirará de una

palanca de piedra de la pared y el suelo debajo de las entrenadoras se abrirá y caerán en un oscuro túnel.

Evitar caer en la trampa es imposible, a no ser que hayan preparado algo especial, pero puedes pedir una tirada de Cuerpo o recibir una herida.

El laberinto

Tus entrenadoras han caído en una red de túneles que van por debajo del templo. El suelo tiene una especie de carriles fluorescentes azules que dan suficiente luz para ver el camino, pero sin mucho detalle, como si fueran las luces de emergencia de un avión que te indican el camino de salida.

Según vayan avanzando, se irán uniendo desde túneles adyacentes a vuestro carril azul otros carriles de otros colores y la luminosidad irá mejorando. Podrán ver que las paredes están llenos de grabados con símbolos extraños.

Si siguen solo a un carril, llegarán a algún tipo de estancia, vacía y quizás con restos muy dañados de algún tipo de tecnología antigua, pero que parece moderna en sus funcionalidades (tirada de Mente). Si siguen el sentido en que van todos los carriles, llegarán a una gran puerta metálica, que está brillante e impoluta, ni una señal de óxido o de corrosión.

La puerta es la única vía de salida factible, así que tendrán que buscar la manera de traspasarla. Si quieren atacarle para romperla, considéralo una **dadomon que siempre se defiende**:

● **d12 / 8 (6 + 2) heridas / Grande**

● **Con números rojos**: Tiene 2 heridas extras.

Si consiguen dejarle sin heridas, la puerta se abrirá y podrán acceder a una gran sala llena de palancas, ruedas, engranajes, indicadores, todos de piedra o algo similar a la piedra. Las paredes están llenas de teselas de mosaico, pero todas tienen el mismo color azulado, como el fondo de una piscina.

Si empiezan a toquetear (tirada de Mente) empezará un zumbido y en el techo se encenderán unos carriles como los del suelo, pero mucho más brillantes. Toda la sala empezará a tomar vida con extraños crujidos, silbidos y zumbidos.

En una de las paredes, las teselas que hay en ella empezarán a cambiar de color e irán formando una imagen como si fuera una pantalla de ordenador, pero muy pixelado y con un toque pétreo. La imagen se irá aclarando hasta verse el diseño de un dadomon. El dadomon que están viendo es que el que se veía en los grabados del capitel del templo, «Textul» (descripción más adelante).

Al lado del dibujo de Textul, aparecerá una estadística con unos niveles muy bajos. Con una tirada de Mente podrán ver que

parecen los niveles de algún tipo sistema de retención. Pueden tratar de desactivar el sistema de retención o dejarlo activado.

Si lo desactivan, empezará a sonar una campana de alarma, el mosaico de Textul empezará a dar señales raras y en unos pocos segundos se derrumbará una parte de la sala y parte del techo que da al exterior. Podrán ver en la otra sala a Textul y como empieza a despertar y a rodearse de su aura de energía negativa, para salir volando por el agujero del techo hacia la libertad.

Si no lo desactivan, pasará lo mismo en unos minutos empezará a sonar una campana, el gráfico de las retenciones empezará a parpadear y Textul se liberará ella sola.

Podrán **salir escalando (tirada de Cuerpo)** y salir por el agujero del techo enfrente del templo de Textul.

Enfrentarse a la verdad

XXX

Doc y Holiday se pondrán unos bigotes y unas gafas falsas rollo profesor de universidad sacarán de la nada un proyector de diapositivas (busca en internet si no sabes qué es) y les pondrán contra una de las paredes del templo una serie de diapositivas explicando lo mala que es la Liga Dadomon y que hace el Equipo Misil para luchar contra ello.

Cada diapositiva explica cada punto de la sección «La verdad de la Liga Dadomon». Resúmeselo un poco o léelo directamente.

El pacto

En este punto tus entrenadoras deberán tomar la decisión de si creen a Doc y a Holiday y se unen a Equipo Misil como agentes dobles o pasan de ellos y continúan su viaje.

Si aceptan formar parte del Equipo Misil, le entregarán su carnet oficial, su gorra con el logo del Equipo Misil y les harán recitar el juramento:

XXX

En caso de no aceptar, podrán irse con sus dadómones y poner rumbo a Ciudad Electrodo, mientras Doc, Holiday y sus dadómones se abrazan y lloran lastimosamente.

Ataque al Centro Dadomon

XXX

Preparando el ataque

XXX

Por último, Doc y Holiday pueden ofrecer a cada entrenadora dos galletas dadomon

para ayudarles durante la incursión en el Centro Dadomon.

Metiéndose en faena

XXX

Las leyendas tienen parte de verdad

Cuando lo creas oportuno para la historia o cuando todos los dadómones de tus entrenadoras hayan perdido más de 2/3 de sus heridas, una gran sombra cubrirá la zona de combate y cuando miren hacia arriba verán a Textul, el dadomon legendario.

Textul

Textul tiene gran cuerpo esférico blanco del que salen 4 extremidades y dos grandes alas de murciélago. Tiene pinchos rojos por todo su cuerpo y una mancha roja en forma de gota de sangre en el pecho. Un aura negativa recubre todo su cuerpo.

- **d20 / 12 (10 + 2) heridas / Grande**
- **Blanco con números rojos:** Puede volar con sus grandes alas de murciélago y tiene 2 heridas extras.
- **Símbolo Minus (1):** Usando su energía negativa quitan un nivel de dado a tu dadomon hasta final de combate. No pueden bajarse de d4 con este sistema.
- **Símbolo Gota (20):** Regenera una herida.

Si no tienes un dado con estas características, usa un d20 de tamaño grande y aplica los 1 y los 20 como si fueran los símbolos, o pega unas pegatinas en su lugar.

La petición de Textul

Ante la mirada atónita de la gente de seguridad de la Liga, hará una pasada y cogerá a todas las entrenadoras y se las llevará volando encima en su lomo. Los vigilantes y sus dadómones saldrán huyendo de miedo y el Equipo Misil saldrá corriendo con los dadómones rescatados mientras el laboratorio estalla en una gran bola de fuego.

Textul les dirá que puede leer sus almas, que sabe qué son buenas y necesita un favor de ellas. Necesita que cuiden su orbe de vida, una especie de piedra marmoleada de forma ovoide que emite un destello azulado.

Si aceptan cuidar el orbe, Textul lanzará un rayo de energía al orbe que se dividirá en más rayos que impactarán en los dadómones de las entrenadoras y evolucionarán 1 rango, pasando de d4 a d6. Les dirá que necesitarán ser más fuertes para proteger el orbe.

Cuando se den cuenta habrán llegado a Ciudad Electrodo, aterrizará en un bosque en las afueras y cuando bajen de su espalda, se despedirá y se irá volando.

Cómo continuar

El Orbe de Vida es en realidad un huevo de Tultex, el dadomon antítesis del Textul que controla la energía positiva evolutiva. Cuando este eclosione y crezca buscará a Textul para enfrentarse a él. El perdedor se convertirá en un Orbe de Vida y el ganador deberá buscar a quien lo crie.

En este ciclo eterno de nacimiento, lucha y muerte la energía negativa y positiva excesiva se equilibra, pero al estar Textul encerrado en las ruinas perdidas, se había roto el ciclo eterno de energía positiva y negativa y el mundo se había quedado estancado en la energía negativa.

Esto puede ser el principio de una campaña en la que tus entrenadoras tendrán que proteger el Orbe de Vida de la Liga Dadomon y conseguir que eclosione y entrenar a Tultex para que enfrente a Textul y el ciclo de vida se reinicie.

Créditos

- Escrito por [Gwannon](#).
- Arte de [Roque Romero](#).



Licencia

Hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). El código fuente puedes encontrarlo en [GitHub/IdeasRolas](#). Las imágenes y las fuentes usadas son libres de derecho y como tal pasamos a atribuirlos.

- Fuente [Korataki](#)
- Gradient zoom effect background by [freepik](#)
- Pergeñado con Inteligencia humana por [Ángel G. Roper](#)