Una aventura para:
STARPORT
Vacaciones en la playa
por Mirella Machancoses
ShadowShots

## RESUMEN DE LA AVENTURA

Pippi, una de las niñas de Starport, está de vacaciones en Isla Perdida y ha enviado una carta en la que deja claro que algo está sucediendo en ese remoto lugar. En esta aventura, nuestros héroes tendrán que resolver numerosos acertijos y enfrentarse a peligros subacuáticos sin igual para ayudar a Sirenia a limpiar el mar de toda la basura que se acumula allí. En el camino, hallarán el Tangram Dorado, un curioso artefacto que será la puerta a muchas aventuras futuras.

## 1. EL GANCHO

Comienza la aventura como un día normal en Starport, con los niños yendo a jugar, como cualquier otro día. Acaban de empezar las vacaciones y no tienen nada más que hacer que vivir aventuras por las calles de la ciudad.

> De repente, un destello de luz os ciega y distinguís el sonido característico de Yooli, el famoso cartero de la ciudad. Os mira, de pie como siempre, y sin perder un segundo de su preciado tiempo os dice: «Niños, tengo una carta para vosotros. Viene de muy lejos», y os entrega un gran sobre, más grande que su cabeza, de un color aguamarina brillante, que parece destellear conforme la luz del sol lo ilumina. «Si queréis darle una respuesta, ya sabéis cómo llamarme». Y, un instante después, vuelve a desaparecer en otro destello de luz cegador.

Yooli les ha entregado una copia de la **carta de Pippi,** que encontrarás en el apartado «Ayudas de juego» al final de la aventura. Después de leer la carta, pregunta a los jugadores si quieren contestar a o partir de inmediato, sin avisar. En el primer caso, pídeles que redacten la respuesta, y puedes darles 1 punto de experiencia adicional por ello al acabar la aventura.

Carta de Pippi:

*¡Hola amigos!*
*Estoy de vacaciones en Isla Perdida y… ¡mi madre me ha dejado invitaros! No se lo contéis a nadie, pero unas amigas mías con escamas tienen un problema muy gordo y solo vosotros podéis ayudarme a solucionarlo. Os espero.*

*Pippi*

## 2. EL PROBLEMA

Si preguntan cómo llegar a Isla Perdida, ¡nadie sabe cómo hacerlo, pese a ser uno de los destinos de playa más bonitos de todo Starport! El único que puede ayudarlos es Manny Manta, que los llevará hasta allí, manteniendo el secreto a cambio de la comida favorita de los personajes.

> Many os pide que entréis en una pequeña casa que tiene sobre el lomo, y se mete bajo el agua. El camino es largo y está poblado de criaturas que jamás habíais visto, que brillan con extraordinarios colores y os guiñan un ojo cuando pasáis por su lado.

Al llegar a la Isla Perdida, Pippi les estará esperando si han avisado de su llegada. Si no, no será difícil localizarla, ya que la verán a lo lejos hablando con una señora mayor.

Pippi es una niña pelirroja que siempre ha sido una de las más valientes e intrépidas de Starport. Le encanta tocar su ukelele, del que nunca se separa, y suele cantar más que hablar. Os recibe cantando «Hola, hola amigos... desde el lado del mar, bienvenidos...». Entonces os fijáis en las cristalinas aguas que os rodean, las palmeras que proyectan sus sombras y el pequeño pueblo de paredes blancas que es Isla Perdida.

Antes de contarles nada, Pippi los conduce hasta su cabaña, que está escondida en uno de los bosques cerca de la playa. De camino, si tu grupo es muy activo o de alto nivel, puedes sacarles un encuentro del libro básico de *Starport*.

Una vez en la cabaña, Pippi les cuenta todo el problema en el que se halla inmersa.

Es mi amiga Sirenia, y sus hermanas. No saben qué está sucediendo, pero cada vez llega más basura a su refugio, cerca de aquí. ¡Están enfermando! ¡Tenemos que hacer algo para evitarlo!

## 3. RESOLVER EL PROBLEMA

Es cierto que alguien ha estado envenenando las playas y mares de Isla Perdida. Y lo mejor para empezar, es ir al refugio de Sirenia y sus hermanas y ver lo que ha estado pasando. Pippi les muestra sus gafas mágicas que le permiten respirar bajo el agua, ¡pero nuestros aventureros no las tienen!

La solución que plantea Pippi es dirigirse a la selva cercana, donde crece una extraña planta conocida como Amfibisco que da unas flores que, si las hueles, te permiten bucear sin protección durante una hora. ¡Debería ser suficiente!

Recuerda a partir de ahora interpretar a Pippi todo el rato. Usa canciones que les gusten a los niños para ir tarareándolas mientras tanto. Pippi es alegre y desenfadada y no teme a las aventuras, así que contagia su espíritu a todos los personajes.

### EN BUSCA DEL AMFIBISCO

Pippi les dirige a la selva en busca del Amfibisco, pero no puede decirles mucho más. Tendrán que ser los personajes los que consigan encontrar la flor entre toda la maleza. Pídeles que describan cómo exploran el bosque para encontrarla y pídeles una

tirada en consecuencia (por ejemplo, una tirada de **Fuerza** si se suben a un árbol o una de **Inteligencia** si quieren saber más sobre dónde pueden estar las flores o buscar una pista). Con el primer éxito (dificultad) se ponen en camino, y el segundo los lleva hasta una sola flor. Necesitarán tener tantos dobles éxitos como personajes requieran usar las flores.

Por el camino, se encuentran con una **Carniplant** (¡o varias si el grupo es muy poderoso!). Hazles tirar **Inteligencia** (dificultad 15) antes de enfrentarse a ella. Si la pasan, identifican al monstruo en la jungla. Si no, este les ataca por sorpresa, atrapando a uno de ellos con su habilidad *Lianas*. Tendrán que conseguir que lo libere si quieren seguir adelante. Antes de comenzar, enséñales la **imagen de la Carniplant** (ver su ficha al final de la aventura).

Cuando encuentren las flores, descríbeles este pasaje:

> En un claro de la jungla, iluminada por un rayo de sol veis a la Amfibisco, con sus pétalos abiertos de todos los colores del arcoíris. Es preciosa y delicada. Pippi os da una pequeña caja de madera con dibujos de plantas, para que guardéis la flor sin que pierda su magia.

Tras esto, es hora de dirigirse a casa de Sirenia y sus hermanas.

## LA CASA DE SIRENIA

Sirenia vive cerca de los Acantilados del Capitán, llamados así por la roca en forma de capitán pirata, con tricornio y todo, que los preside. Pippi los conducirá hasta lo alto del acantilado, donde hay un tobogán de roca que cae directo al mar. Es el momento para que los personajes huelan sus flores y se dispongan a sumergirse en el océano.

> Bajo del mar, todo es nuevo y maravilloso. Se parece a lo que visteis a lomos de Manny, pero allí parece que todo brille más: los corales suben hasta casi tocar la superficie de las aguas cristalinas, con sus colores intensos. Todo parece en paz hasta que... ¡empezáis a verlo! ¿Es eso una bolsa de basura? ¿Y eso unos engranajes? ¿Qué hace una zapatilla enredada en ese coral? ¿Por qué ese cangrejo ermitaño vive en una lata de paté?

Pippi les va dirigiendo entre los corales camino a casa de Sirenia, pero, pronto, algo se tuerce. Con todos esos desperdicios ha llegado hasta allí una banda de **Slimes** (pág. 48 del libro básico de *Starport*) ¡Son nada más y nada menos que 10! No son demasiado peligrosos, pero se han asustado, y han liberado sus chorros de moco verde. Es hora de hacer algo con ellos, no deberían estar viviendo en unas playas como estas. ¿Quién los habrá soltado allí?

> Cuando se disipan los chorros de moco verde, podéis ver cómo entre unos corales se abre el acceso a lo que parece una gruta, llena de conchas de colores brillantes que aún tienen restos de esa basura que parece poblar todo el mar bajo los Acantilados del Capitán. Y, procedente de su interior, se oye el sonido de unas voces agradables que parecen estar cantando. Cuando entráis por la puerta, oís una voz aguda que os saluda: «¡Hola, vosotros debéis ser los amigos de Pippi! Bienvenidos. No sabéis cuánta falta nos hace vuestra ayuda».

En ese momento, enséñales a los jugadores la **imagen de Sirenia** (en la pág. 5) La joven sirena tiene el pelo azul verdoso omo

el mar profundo, recogido por una estrella que parece moverse a placer por ella. Su cola refulge en colores irisados.

Interpreta una conversación en la que Sirenia les cuenta lo preocupadas que están ella y sus hermanas por lo que está sucediendo en el fondo del mar. Los animales de los que ellas siempre habían cuidado están huyendo o enfermando, y temen tener que abandonar pronto su hogar para buscar otros mares. Alguien debe parar esa contaminación o todos acabarán pagando por ello. También les dice que la suciedad parece salir de un túnel que se ha abierto hace poco, en los Acantilados del Capitán.

## EL TÚNEL AL LABORATORIO

El túnel comienza en un agujero cerrado por una rejilla de metal. Para abrirla tendrán que pasar una tirada de **Fuerza** o **Agilidad** (dificultad 10), dependiendo de cómo intenten hacerlo. Tras la rejilla, se encuentra un túnel circular, que lleva al exterior, fuera del mar, convirtiéndose en una especie de alcantarilla mugrienta, llena de desperdicios de todo tipo.

Allí se encontrarán con un **Sabrócoli** (ver su ficha al final de la aventura) que les intentará cortar el paso. Enséñales la **imagen del Sabrócoli** y deja que lo derroten antes de continuar. Cuando lo consigan, dales la primera de las fichas del **Tangram Dorado** (ver «Ayudas de juego»).

## EL LABORATORIO DEL MAGO MERLÍN

El desbaratado Mago Merlín ha montado su laboratorio allí, y se le ha ido de las manos mientras él iba a la playa y bebía de un coco abierto por la mitad. Los jugadores tendrán que explorar la entrada, conseguir poner cada pieza en su sitio para controlar el laboratorio, y entrar en el despacho de Merlín para convencerle de que eso debe parar.

## 1. LA ENTRADA AL LABORATORIO

De repente, el oscuro y mugriento túnel da paso a una entrada que parece la sala de estar de un médico. Un médico no demasiado centrado, si somos justos. Hay sillas sí, pero cada una es de un tamaño y una forma distintos. Las paredes están repletas de pósteres de todos los lugares de Starport y, hay quien diría, del universo. Y todo esta desordenado... muy desordenado.

Si revisan la habitación, diles que ven algo que brilla bajo un montón de revistas que hay en una esquina, junto a una bonita planta con una flor roja. Si se acercan a mirar, la planta se interpone y comienza a hablarles sin parar, a una velocidad de vértigo. Es el **Bulbiflor** (ver su ficha al final de la aventura), a cuyos pies han ido cayendo numerosos objetos, sin que nadie haya conseguido pararlos. Si lo superan o consiguen hacerse amigos suyos (pueden quedárselo como compañero), se apartará, dejando ver un montón de tesoros bajo su maceta. Si no lo hacen, tendrán que volver luego, ya que allí se encuentran dos de las piezas del tangram. El tesoro que encuentran consiste en: 2 piezas del Tangram dorado, 5 monedas y un Pincel mágico (pág. 20 libro básico de *Starport*).

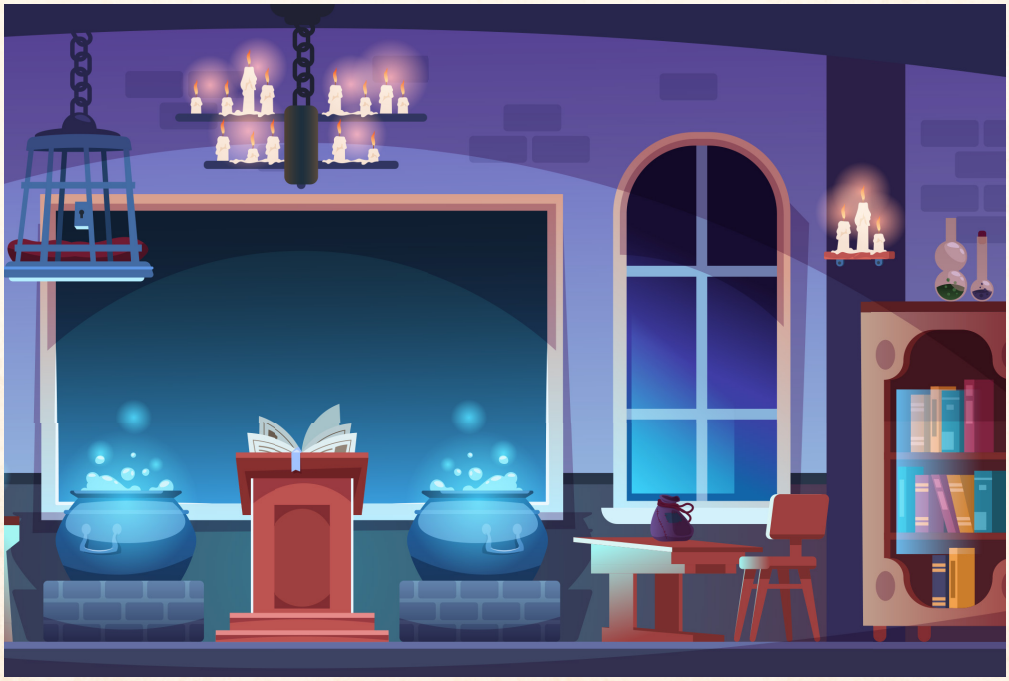
Al otro lado de la sala, un portón mágico les separa del Laboratorio descontrolado.

Un gran picaporte os mira antes de dar un enorme bostezo y decir: «¿Qué queréis, extraños, viniendo a despertarme?». Os mira con sus dos enormes ojos redondos y dice: «Si queréis pasar, una canción deberéis cantar».

Si la cantan, la puerta se abrirá con una melodía encantadora, para dejar paso al laboratorio.

## 2. EL LABORATORIO DESCONTROLADO

Ya sea porque miran con su Visión de rayos X o porque abren el portón, puedes leerles la siguiente descripción:



El laboratorio es una sala caótica, ruidosa, llena de explosiones y humos de colores que salen por todas las partes. Es una mezcla entre fábrica y laboratorio... ¡pero uno que hace tiempo que nadie controla! No veis a ninguna criatura ni humano que esté poniendo en marcha todo aquello, pero todo se mueve y hace ruido. En un extremo de la sala, hay un pequeño riachuelo subterráneo, ¡debe ser el mismo por el que habéis venido!, al que se están lanzando un montón de basuras diferentes: bolsas, pociones mágicas, trozos de madera, engranajes... ¡menuda guarrada!

**El riachuelo:** Al otro lado del riachuelo, pueden ver una pieza dorada del Tangram. Para alcanzarla necesitarán una tirada de **Agilidad** (dificultad 10) para pasar al otro lado sin mojarse y volver.

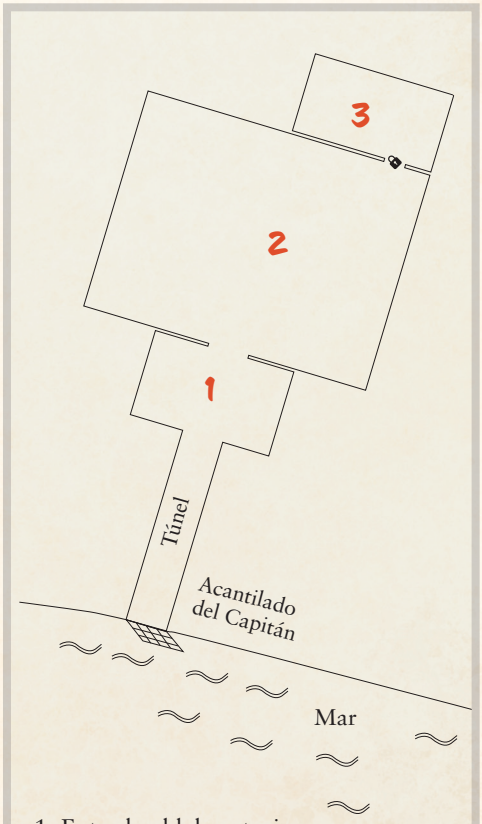
**El gran depósito burbujeante:** En este depósito hay un líquido de color arcoíris, y dentro de él se pueden ver otras dos piezas del Tangram flotando. Para sacarlas necesitan una tirada de **Inteligencia** (dificultad 15), para mover los tubos de manera correcta y vaciar el depósito antes de sacar las piezas. Si fallan, el líquido les cae por encima y pierden dos fichas por cabeza.

**Las estanterías:** En las estanterías del fondo, entre muchos papiros, hay un objeto metálico que brilla. Se trata de un Anillo de agilidad (ver pág. 20 libro básico de *Starport*).

**La puerta al despacho:** Es una gran puerta de madera negra, pulida y brillante. En ella, hay un silueta hueca en forma de gato. A los pies de esta, hay tirada una última pieza del Tangram Dorado, que parece haber caído desde el gato. Para abrir la puerta, necesitarán resolver el puzle. Si no han conseguido todas las piezas del Tangram, tendrán que volver atrás para encontrarlas.

Dales a tus jugadores una copia del rompecabezas del gato que encontrarás en el apartado «Ayudas de juego», al final de la aventura (**figura del gato gris**). Si tus jugadores son muy jóvenes para resolver el tangram de manera habitual, dales una copia de la **figura resuelta** (en color) de las «Ayudas de juego», y que tan solo deban copiarla. Es una buena manera de ajustar la dificultad para los más pequeños.

Recomendamos haber impreso una copia del Tangram Dorado (o tener uno de madera o plástico) para darles las piezas en físico. Les va a encantar resolverlo.




1. Entrada al laboratorio
2. Laboratorio descontrolado
3. El despacho

Salas del laboratorio

## 3. EL DESPACHO DE MERLÍN

El desbaratado Mago Merlín, con su larga barba blanca, os mira con sorpresa. Tiene puesto el bañador y bebe de un coco con una pajita, mientras mira un mural muy feo que debe de haber pintado él mismo en la pared en el que se ve una playa. «¡Qué bien que hayáis venido a rescatarme! Creía que me quedaba sin vacaciones», les dice con voz cantarina. «Me quedé aquí encerrado porque perdí las fichas de mi tangram mágico, pero ahora es vuestro, ya que las habéis encontrado. ¿Sabéis que esta isla está llena de puertas mágicas que se abren con él? Si aún os quedan días de vacaciones, podéis aprovecharlos para explorarla. Seguro que encontraréis cosas maravillosas... Va a ser un verano genial».

Interpreta con ellos la conversación con Merlín y resuelve todas sus dudas sobre la aventura. Merlín, más preocupado por la playa que por su magia, dejó su laboratorio de alquimia desatendido, pero funcionando. Algo salió mal la última vez que Merlín entró al despacho y, como había perdido su tangram no pudo hacer nada para evitar el desastre. La maquinaria rota y funcionando 24 horas al día ha provocado todos los vertidos de basura adicionales. Aun así, más les vale convencerle de que se vaya con el laboratorio a otro sitio o, con lo despistado que es el desbaratado Merlín, volverá a suceder tarde o temprano.

## 4. CONCLUSIÓN

Cuando acaben de resolver el problema en el laboratorio de Merlín, será hora de volver a la cueva de Sirenia. Con los restos que tengan de las Amfibiscos será suficiente. Una vez allí, Sirenia se mostrará muy contenta por todo lo que han hecho por ella y sus hermanas, y les ofrecerá a cambio 10 monedas y unas Gafas de buceo eterno (ver ficha al final de la aventura).

### REPARTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Concede a los jugadores puntos de experiencia suficientes para que suban de nivel, o pídeles que escriban el diario antes de completar el nuevo nivel. Si no quieres que suban un nivel completo, aconsejamos dar unos 15 puntos de experiencia si los jugadores están en nivel 3 o superior.

# AYUDAS DE JUEGO

## Carta de Pippi

¡Hola amigos!

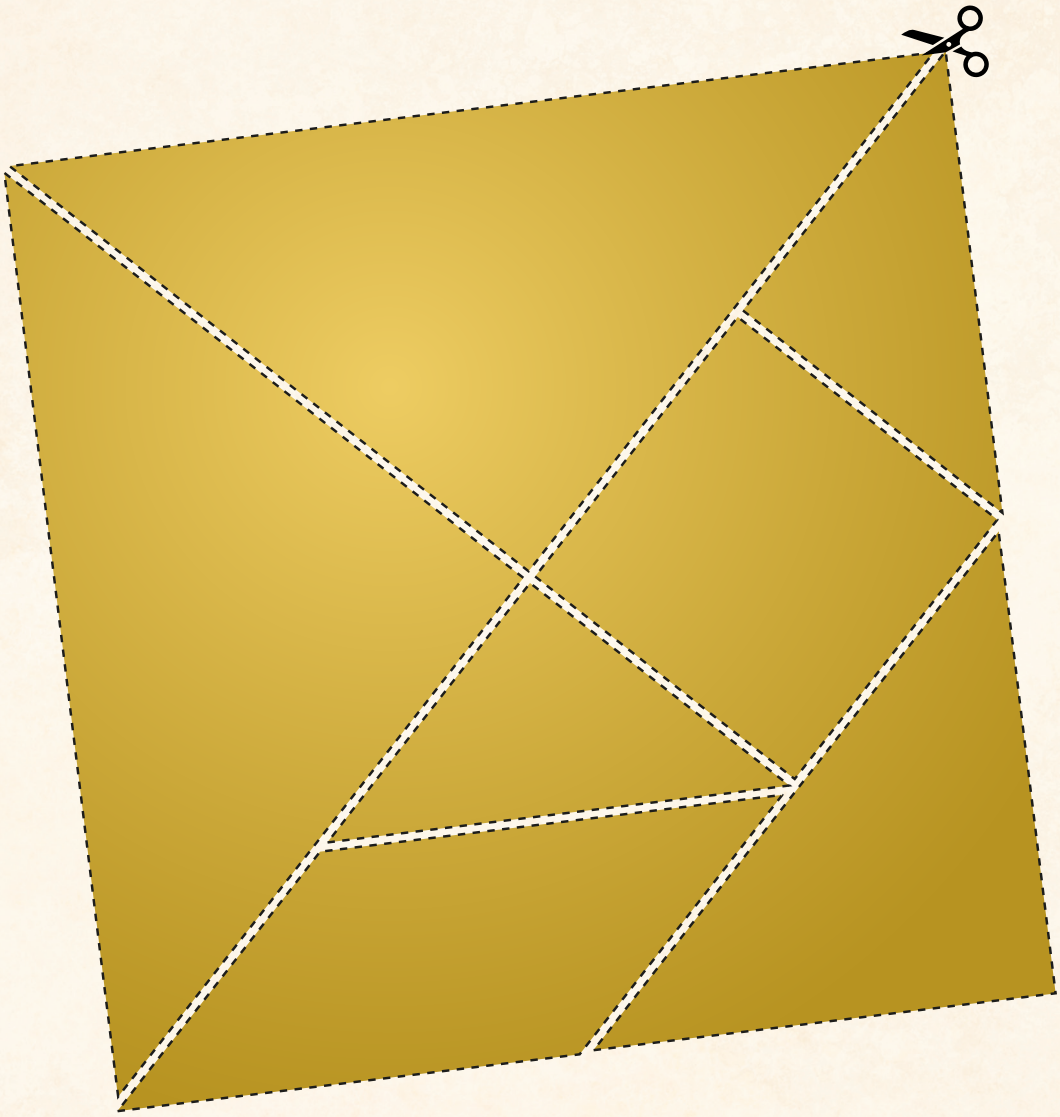
Estoy de vacaciones en Isla Perdida y... ¡mi madre me ha dejado invitaros! No se lo contéis a nadie, pero unas amigas mías con escamas tienen un problema muy gordo y solo vosotros podéis ayudarme a solucionarlo.
Os espero.

Pippi

## Figura del gato

## Figura del gato resuelta

# TANGRAM RECORTABLE



## CARNIPLANT

10 3

Disimuladas en la jungla, estas criaturas guardan silencio hasta que se abalanzan con sus lianas hacia sus víctimas. Siempre tienen hambre… mucha hambre...

### HABILIDADES

**Lianas:** Atrapa con sus lianas a un jugador si falla una tirada de Fuerza (dificultad 15), y este pierde una ficha de Fuerza por cada turno que esté atrapado allí.

### ESPECIALIDAD:

Le gustan especialmente los dulces. Es fácilmente sobornable con ellos.

## SABRÓCOLI

12 2

Criatura de pequeño tamaño y difícil de ver cuando se disimula entre las zonas pantanosas.

### HABILIDADES

**Escupitajo paralizador:** Escupe un veneno paralizador que afecta hasta tres personajes. El personaje pierde una ficha y su turno si falla una tirada de Agilidad (dificultad 12).

## BULBIFLOR

15 2

Si se hacen amigos de él pueden quedárselo como compañero. En ese caso, ganarán un +1 a todas las tiradas contra monstruos ya que los entretiene hablando.

### HABILIDADES

**Charla de chorlito:** El Bulbiflor habla y habla y habla y habla. Hasta que consigue que te vayas por pura pesadez. Todo jugador que se encuentre un turno en su presencia debe superar una tirada de Inteligencia (dificultad 10) o pierde una ficha de Inteligencia.

GAFAS DE BUCEO ETERNO
20
Te permite bucear sin límite

ANFIBISCO
5
Te permite bucear durante una hora

TANGRAM DORADO
?
Tangram mágico. Permite abrir cerraduras mágicas.

BULBIFLOR
15
+1 a todas las tiradas contra monstruos. Los entretiene hablando.

¡Por fin llegó el verano! Y vuestra amiga Pippi os invita a pasar unos días en la playa de Isla Perdida. ¡Qué más se puede pedir! Pero algo está sucediendo en la isla: su amiga Sirenia y sus hermanas están en apuros. El mar se está contaminando y, si no se pone solución, pronto tendrán que marcharse. ¿De dónde sale toda esa suciedad? ¡Hay que descubrirlo antes de que sea demasiado tarde!

**Autor:** Mirella Machancoses
**Imágenes:** Shutterstock y Freepik.com
**Edición y corrección:** Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde García
**Arte y maquetación:** Claudia Andrade
**Sistema:** Starport

Shadow Lands

https://shadowlands.es/
info@shadowlands.es

648527425