

# LAS CINCO CHISPAS



n agente del malévolos planeswalker dragón Nicol Bolas se ha hecho con un documento que contiene un hechizo que le podría devolver a su maestro sus poderes divinos. Para activar el hechizo, necesita las chispas de cinco planeswalkers muy concretos...

## EL PLAN MAESTRO

Tiempo ha, el dragón anciano Nicol Bolas fue considerado uno de los seres más poderosos de todo el Multiverso, en parte gracias a la omnipotencia de la que gozaban los planeswalkers de antaño.

No obstante, hace casi sesenta años, un grupo de valientes héroes llevó a cabo la Gran Reparación en Dominaria con el fin de cerrar las grietas espaciotemporales que amenazaban con destruir todo el Multiverso. El propio Nicol Bolas, en contra de su voluntad, se vio obligado a colaborar con ellos para cerrar una de esas grietas y gracias a ello, el Multiverso pudo salvarse.

Desgraciadamente, aquel evento cambió por completo la naturaleza de las chispas de los planeswalkers, lo que provocó que todos ellos vieran sus poderes diezmados. Puede que siguieran siendo más poderosos que aquellos que no habían despertado una chispa, pero desde luego, distaban mucho de ser las deidades que eran.

Aquella pérdida de poder encolerizó al ambicioso Nicol Bolas, que enseguida comenzó a maquinan y a planear la manera de recuperar sus poderes divinos, y con ello, garantizar su soberanía sobre todos los planos del Multiverso. Con ese fin, y gracias a la ayuda de sus agentes, el dragón anciano ha llevado a cabo diferentes operaciones a lo largo del Multiverso:

- Invadió el plano de Amonkhet para remodelarlo a su imagen y semejanza. Tras asesinar a todos los adultos del plano y lavarles el cerebro a sus dioses, Bolas reorganiza el plano para que, mediante Las Pruebas de los Dioses, sus habitantes trabajen (inconscientemente) en la formación de la Horda del Terror, un ejército de zombies embalsamados con lazothep. Este ejército será el brazo armado con el que Bolas subyugará a todos los planos del Multiverso.
- Engatusó a la planeswalker Liliana Vess para que les vendiera su alma a cuatro poderosos demonios a cambio de recuperar su juventud y sus poderes como nigromante. Bolas, consciente de que una vez que recobrara sus poderes trataría de matar a los demonios para librarse de su deuda, arregló el acuerdo para que, en caso de que los demonios murieran, el alma de Liliana pasara a ser de su propiedad. Con Liliana bajo su control, Bolas contará con el general perfecto para dirigir a su Horda del Terror.

- Conspiró para que los cinco fragmentos del plano de Alara estallasen en una cruenta guerra durante la Confluencia. Aquel conflicto era el ingrediente final que requería para absorber el Maelstrom, y con ello, recuperar parte de sus poderes perdidos.
- En Ravnica, incitó al planeswalker Ral Zarek a que convenciera al maestro de su gremio, Niv-Mizzet, para que diera luz verde al Proyecto Luciérnaga, el cual consistía en la construcción de una almenara interplanar que atrajera a planeswalkers de todo el Multiverso hasta Ravnica. Poco después, conspiró para introducir a algunos de sus agentes en algunos de los gremios de Ravnica y, así, pavimentar su llegada cuando llegara el momento de iniciar su conquista. Bolas quería hacer de Ravnica el nuevo corazón del Multiverso y de su incipiente imperio.
- En Zendikar, envió a su agente Sarkhan Vol para que, tras manipular a los planeswalkers Jace Beleren y Chandra Nalaar, destruyeran el Ojo de Ugín y, con ello, liberaran a los Titanes Eldrazi. Su objetivo era desatar una catástrofe con las que los planeswalkers del Multiverso tuvieran que lidiar, y así, debilitarlos para que no pudiesen ser capaces de enfrentarse a él llegado el momento. Desafortunadamente, esta maquinación sería frustrada por la recién formada organización de planeswalkers conocida como Los Guardianes.
- En Kaladesh, envió a sus agentes Dovin Baan y Tezzeret para que se hicieran con tecnología que les pudiera ayudar durante su conquista. La suerte sonríe a Bolas cuando sus agentes se hacen con el Puente Interplanar, un artefacto que permite pasar materia inorgánica de un plano a otro. Después de que Tezzeret integrara el dispositivo en su interior para hacerse con sus propiedades, Bolas lo utilizaría como puente para que su Horda del Terror pueda acceder a los diferentes planos.
- Contrata los servicios de la asesina Vraska para que viaje hasta Ixalan y se haga con el Sol Inmortal, un poderoso artefacto que impide a los planeswalkers abandonar el plano en el que se encuentran.

En esta campaña, se narrará la historia de cómo el malévolos Nicol Bolas descubrió la existencia de la piedra angular sobre la que se sostendría todo su plan maestro...

## NOTA DEL AUTOR

La historia y acontecimientos narrados a lo largo de esta campaña no están registrados en ninguna de las historias publicadas por *Wizards of the Coast*, por lo que, estrictamente hablando, no serán consideradas canon. No obstante, dado que los elementos más importantes de la misma sí que proceden de fuentes oficiales, y sus orígenes no han sido revelados, considero que puede ser interesante usar una campaña de *Dragones y Mazmorras* para teorizar acerca de cómo Bolas logra saber de la existencia del Hechizo del Anciano, así como del Sol Inmortal y de todo lo que precisaría para llevar a cabo su plan maestro. Dicho esto, he procurado ser lo más fiel posible a todo lo establecido por el canon original, con el fin de que lo que pueda acontecer en esta campaña sirva a los jugadores para que enlacen a sus personajes con los eventos de la historia principal. Después de todo, ¿a quién no le gusta formar parte de una gran historia?

## EL HECHIZO DEL ANCIANO

Este poderoso y ancestral conjuro permite a su usuario absorber las chispas de otros planeswalkers para aumentar su propio poder. El pergamino que contiene este hechizo está custodiado por la familia real de Eria, un plano conocido en todo el Multiverso por la ingente cantidad de razas sabientes que viven en él. Además, para activar el hechizo, se requiere la colaboración de cinco planeswalkers que hayan encendido su chispa en diferentes circunstancias:

- **La Chispa de la Dicha.** El planeswalker ha encendido esta chispa mediante la consecución de un objetivo vital.
- **La Chispa del Terror.** El planeswalker ha encendido esta chispa mediante el terror que siente hacia una muerte inminente.
- **La Chispa de la Revelación.** El planeswalker ha encendido esta chispa al descubrir una verdad que ha trastocado e incluso destruido por completo su manera de ver las cosas.
- **La Chispa del Poder.** El planeswalker ha encendido esta chispa tras acumular una ingente cantidad de poder mágico que le ha hecho alcanzar su cénit.
- **La Chispa del Dolor.** El planeswalker ha encendido esta chispa al sufrir o llevar a cabo una acción especialmente dolorosa que lo acompañará durante el resto de su vida.

Si Nicol Bolas logra hacerse con este hechizo y consigue cosechar suficientes chispas, podrá volver a reclamar el estado de omnipotencia del que gozaba antes de la Gran Reparación de Dominaria, y entonces, no habrá nada que pueda interponerse entre él y la dominación total del Multiverso.

## CORNELIUS LAUGRIM Y LA CHISPA DEL PODER

**Cornelius Laugrim** es el hijo de un poderoso cambiaformas planeswalker cuyas acciones trajeron la destrucción de su mundo (a consecuencia de la Gran Reparación de Dominaria) cuando él tan solo era un recién nacido. Antes de que el plano fuese destruido, su padre le transfirió su chispa de planeswalker y lo metió en una cápsula interplanar de su invención para que pudiese escapar a tiempo. Fue así como Cornelius llegó al plano de Eria, y por culpa de La Gran Reparación, cualquier vía para poder viajar entre planos sin la necesidad de una chispa quedó inutilizado.

Cornelius fue encontrado por la familia real de Eria, quienes le criaron como si fuese su propio hijo. Cornelius, quien no poseía ningún recuerdo ni de su padre ni de su plano de origen, sentía que algo no estaba bien dentro de él. Fue entonces cuando comenzó a experimentar sus habilidades como cambiaformas, habilidades que su familia recibió con temor y desprecio.

Repudiado por su familia, Cornelius vagó por toda Eria, lamentando que su familia no le aceptase. Atraído por la desdicha del joven (e influenciado por el planeswalker **Ramaz**), el demonio **Silas** embaucó a Cornelius para que le vendiera su alma a cambio del poder necesario para controlar sus habilidades como cambiaformas. El poder que recibió de aquel acuerdo fue tal, que su chispa de planeswalker se encendió, permitiéndole viajar entre planos.

Tras años y años viajando por el Multiverso, Silas logra ponerse en contacto con Cornelius para cobrar su deuda. De mala gana, Cornelius acepta, y Silas le encarga infiltrarse en el palacio de la familia real de Eria y robar para él el pergamino con el Hechizo del Antiguo. Cambiando de apariencia, Cornelius se hace pasar por un embajador de una tierra vecina y su antigua familia lo acoge en su hogar. Durante la cena, Cornelius descubre lo arrepentidos que están todos por echarle de su vida, y lo mucho que lo echan de menos.

Ante esta revelación, Cornelius se compadece de su familia y decide cortar su vínculo con Silas, negándose a cumplir con su parte del acuerdo. Esto enfurece a Silas, quien no duda en poseer su cuerpo para hacer el trabajo sucio. Lo primero que hace es adoptar la forma con la que todos recordaban a Cornelius, y obligándole a mirar, acaba con todos y cada uno de los miembros de la familia real.

Una vez los ha matado a todos, Silas llega al lugar donde se encuentra el pergamino del Hechizo del Antiguo, y lo comienza a ojear. Es entonces cuando llega Ramaz, quien reclama el contenido del pergamino. Silas comienza a hablarle sobre las cinco chispas, pero antes de que le pueda hablar sobre la Chispa del Poder, Cornelius trata de recuperar el control de su cuerpo y ambos, Silas y Cornelius, saltan de plano, escapando de Ramaz, pergamino en mano.



Un Cornelius exhausto por mantener a Silas bajo control llega a Ravnica, donde se oculta para despistar a Ramaz. Es entonces cuando se topa con el mismísimo **Jace Beleren**, a quien le suplica que lo ayude. El Pacto Viviente se introduce en su mente para ver todo cuanto ha acontecido, y al ver a Ramaz, comprende que Nicol Bolas podría estar detrás de todo esto.

Alarmado por esta revelación, Jace le propone una solución: borrar su memoria. De esta manera, Silas quedaría para siempre atrapado dentro de la mente de Cornelius. No obstante, esto supondría que Cornelius tendría que quedar atrapado también dentro de su propio subconsciente. Decidido a impedir que el Hechizo del Antiguo caiga en manos equivocadas, Cornelius acepta quedar atrapado dentro de su subconsciente y para ser el carcelero de Silas, y tras entregarle el pergamino a Jace y adoptar una nueva forma, el Pacto Viviente procede a borrarle la memoria, levanta una serie de barreras psíquicas alrededor de su mente y le proporciona una nueva identidad: **Ventus Laugrim**, un agente de la Oficina del Pacto Viviente. De esta manera quedaría bajo la tutela de Jace, quien podría vigilarlo de cerca por si las barreras de su mente se debilitaran.

## EN LA ACTUALIDAD

Ha pasado un año desde que Jace Beleren resurgiera del Laberinto Implícito como nuevo Pacto Viviente de Ravnica, se encontrara con Cornelius y le borrara la memoria para acogerlo bajo el nombre de Ventus Laugrim. Durante todo este tiempo, ha ejercido sus deberes como Pacto Viviente de la mejor manera posible, y siempre que sus obligaciones se lo permiten, procura sacar algo de tiempo para tratar de descifrar el pergamino con el Hechizo del Antiguo. Sin embargo, todavía no ha conseguido descifrarlo.

Por su parte, Ramaz está furioso y asustado a partes iguales. Sabe que presentarse ante su maestro con las manos vacías supondría la más dolorosa de las muertes. Después de perderle la pista en Ravnica, Ramaz viaja por los diferentes planos en busca de Cornelius y el pergamino, a la vez que empieza a orquestarlo todo para encender las chispas que necesita para activar el Hechizo del Antiguo.

## ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

La campaña de *Las Cinco Chispas* está compuesta por 15 misiones que se desarrollan en 6 planos distintos. Estas misiones se dividen en tres fases o “actos”. A lo largo de la campaña, cuatro jugadores crearán entre 4 y 6 personajes, uno por cada uno de los planos en los que se desarrollará la historia. No obstante, sólo uno de los personajes de cada jugador llegará hasta el final de la campaña, para la cual habrá alcanzado el nivel 10.

## PRIMER ACTO: HISTORIAS DEL MULTIVERSO

Durante el primer acto, los jugadores se adentrarán en un total de hasta cuatro de los ocho planos que hay disponibles para esta fase. Qué planos se van a jugar durante la misma pueden ser decididos o bien por el DM, o bien por los jugadores, o bien lanzando un dado en la siguiente tabla:

### TABLA DE PLANOS

#### 1d8 Plano

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <i>Amonkhet: Arena de los Dioses</i>        |
| 2 | <i>Innistrad: Tierra de Horrores</i>        |
| 3 | <i>Kaldheim: Los Diez Reinos</i>            |
| 4 | <i>Kamigawa: Dinastía de Neón</i>           |
| 5 | <i>Strixhaven: Escuela de Magia</i>         |
| 6 | <i>Tarkir: Hogar de los Dragones</i>        |
| 7 | <i>Theros: Cuna de Héroes</i>               |
| 8 | <i>Zendikar: Orígenes de la Turbulencia</i> |

De las 15 misiones que componen esta campaña, 8 se jugarán durante esta fase, dos por cada uno de los planos en los que se decida jugar. Para cada uno de estos planos, los jugadores crearán un personaje que comenzará la aventura en el nivel 1. En caso de que los jugadores no deseen crear a ningún personaje, cada plano cuenta con cuatro personajes pregenerados que podrán utilizar para toda la campaña (los personajes y sus fichas se describen en sus respectivas guías de juego).

Al final de la segunda misión de cada plano, uno de los personajes que haya sobrevivido será obsequiado, de manera aleatoria, con la dote Planeswalker (se entenderá que su chispa se ha prendido y que su personaje ha obtenido la habilidad de saltar entre planos). Cada jugador sólo podrá poseer hasta un personaje que haya recibido esta dote, y ese personaje (el cual habrá alcanzado el nivel 3 para el final del primer acto) será el que controle durante el resto de la campaña.

## LOS PLANOS DE JUEGO

- **Amonkhet: Arena de los Dioses.** Un grupo de iniciados y visires de Naktamun deberán investigar la desaparición de un peligroso prisionero disidente, el cual ha escapado de su encarcelamiento.
- **Innistrad: Tierra de Horrores.** El propietario de una misteriosa mansión celebra una fiesta en la que invita a las diferentes personalidades del pueblo.
- **Kaldheim: Reinos de Ygdrasil.** El dios Alrund encomienda a un valeroso grupo de héroes la misión de prevenir un Ruinaskar que podría amenazar la seguridad de todos los reinos.
- **Kamigawa: Dinastía de Neón.** El dueño de una prestigiosa compañía constructora contrata los servicios de un grupo de individuos para que den caza a un kami no registrado, el cual se está dedicando a destruir varias de sus propiedades.
- **Strixhaven: Escuela de magos.** Los decanos de la academia de Strixhaven deciden suspender las clases a la luz de un terrible acontecimiento...
- **Tarkir: Hogar de los Dragones.** Agentes de los diferentes clanes se ven obligados a colaborar para derrotar a un enemigo común.
- **Theros: Cuna de Héroes.** Campeones de los diferentes dioses se encuentran atrapados en un terrible lugar sin saber cómo ni por qué se encuentran ahí.
- **Zendikar: Origen de la Turbulencia.** Durante la invasión de los Eldrazi, un grupo de aventureros se adentra en las ruinas de una ciudad en busca de supervivientes...

## SEGUNDO ACTO: LAS TRECE CARAS DE LA MONEDA

Las cuatro misiones que componen el segundo acto se desarrollarán en *Ravnica: Ciudad de Gremios*. Cada uno de los cuatro jugadores controlará al personaje que haya obtenido la dote Planeswalker al finalizar el primer acto. En caso de que alguno de los jugadores no cuente con ningún personaje que haya sobrevivido al final del primer acto, ese jugador tendrá la oportunidad de crear un nuevo personaje (de nivel 3) para el segundo acto, siguiendo las instrucciones de creación de personajes de los siguientes manuales:

- *Guildmaster's Guide to Ravnica.* Reglas para la creación de personajes Humano, Elfo, Centauro, Goblin, Loxodon, Minotauro e Híbrido Simic, así como las descripciones de los diferentes gremios, sus trasfondos y sus posibles contactos.
- *Guía para monstruos de Volo.* Reglas para la creación de personajes Viashino (Lizardfolk)
- *Van Richten's Guide to Ravenloft.* Dos de los tres linajes oscuros de este manual pueden emplearse para la creación de personajes en Ravnica: el Dhampir (para los vampiros del Sindicato Orzhov o de la Casa Dimir) y el Resurgido (para los Antiguos del Enjambre Golgari o algún Agente de la Casa Dimir)
- *The Light Beyond the Witchlight.* Reglas para la creación de personajes Hada.
- *Mythic Odiseys of Theros.* Reglas para la creación de personajes Tritón.

Al igual que pasaba con en el primer acto, el segundo también contará con una serie de personajes pregenerados que los jugadores podrán controlar en caso de que no deseen crearse uno nuevo (o no dispongan de tiempo para ello).

En este acto, los jugadores conocerán a **Jace Beleren**, el Pacto Viviente de Ravnica encargado de velar por el equilibrio de poder entre los gremios. Éste les pedirá que busquen a **Ventus Laugrim**, un joven Agente del Pacto que se encuentra bajo su tutela, pero que lleva varios días desaparecido. A cambio de su ayuda, Jace se compromete a responder todas las dudas que tengan los personajes acerca de su naturaleza como planeswalkers.

Al mismo tiempo, el planeswalker **Ramaz** aprovecha los contactos que ha hecho en la ciudad para encontrar a Cornelius y que le conduzca hasta el pergamino que contiene el Hechizo del Anciano.

Lo que ninguno de ellos sabe, es que Ventus es un cambiaformas, y que debido a la influencia que **Silas** está ejerciendo en su interior, ha acabado desarrollando un trastorno de personalidad múltiple. Para colmo de males, cada una de sus nuevas personalidades (diez en total) ha logrado infiltrarse en todos y cada uno de los gremios de Ravnica, lo cual dificulta todavía más la búsqueda si cabe...

## AVENTURAS DEL SEGUNDO ACTO

- **I. Una serpiente en la ciudad.** Tras abandonar al Cónclave Selesnya y unirse a los Clanes Gruul, una llamacuernos urde un plan para asestar un golpe devastador sobre Casa Solar, el cuartel general de la Legión Boros. Para ello, libera a una sierpe gigante sobre los Altos de los Grifos, en el Distrito Dos.
- **II. El Circo de los Extraños.** Una de las troupes del Culto a Rakdos ha invadido un laboratorio de la Liga Ízzet en la que se estaban llevando a cabo experimentos con elementales. Dichos elementales se han convertido en la nueva atracción de la troupe, la cual está causando estragos allá donde van. El Senado Azorio no tarda en tomar cartas en el asunto...
- **III. El experimento final.** Un científico del Combinado Simic ha comenzado a experimentar con la nigromancia y la magia negra en su afán de crear a un krasid que sea incapaz de morir. Para ello, ha saqueado las tumbas de altos dignatarios del Enjambre Golgari y se ha hecho con almas endeudadas del Sindicato Orzhov. Ambos gremios exigen la cabeza del culpable.
- **IV. Máscaras.** Los Agentes del Pacto han capturado a un espía Dimir que asegura conocer el paradero de Ventus. El espía está dispuesto a compartir dicha información, a cambio de que recuperen un frasco de memoria con el que la Casa Dimir le ha estado chantajeando todo este tiempo para obligarle a trabajar para ellos.

Al final de la cuarta misión, Ramaz hará acto de presencia para revelar que él estaba detrás de todo lo ocurrido, incitando a los diferentes villanos para llevar a cabo sus planes y que, de esta manera, le acabaran conduciendo hasta Cornelius. Tras esta revelación, capturará a Ventus y abandonará el plano.

Terminado el Segundo Acto, los personajes de nuestros jugadores habrán alcanzado el nivel 7, y después de pertrecharse, podrán partir hasta un último plano en persecución de Ramaz.



## TERCER ACTO: EL HECHIZO DEL ANTIGUO

---

Las tres misiones que componen el tercer y último acto de *Las Cinco Chispas* se desarrollan en *Íxalan: Mar de Aventuras*. En caso de que alguno de los jugadores haya perdido a su personaje durante el transcurso del segundo acto, deberá crear un nuevo personaje de nivel 7, siguiendo las instrucciones de creación de personajes detalladas en el manual *Planeshift: Ixalan*.

- **I. La Isla Perdida.** Siguiendo la pista de Ramaz, nuestros héroes se enrolan en un navío rumbo a la Isla Perdida, la cual está envuelta en una constante niebla de la que se dice que nadie logra escapar.
- **II. Los Últimos de Eria.** Nuestros héroes logran desembarcar en la Isla Perdida y dar con Ventus, pero ya es demasiado tarde: Ramaz ha logrado activar el Hechizo del Antiguo y ahora pretende utilizarlo mediante Silas para arrebatárles sus chispas.
- **III. El Profeta Loco.** Cornelius y Ventus logran recuperar el control de su cuerpo, encerrando a Silas en su interior de una vez y para siempre. Ramaz trata de escapar, pero una misteriosa fuerza le impide abandonar el plano. Acorralado, Ramaz se enfrenta a nuestros héroes en una batalla final.

El Tercer Acto, y por ende, toda la campaña, puede desembocar en dos posibles finales: en uno, Ramaz es derrotado y muere a manos de nuestros héroes, no sin antes gastar sus últimas fuerzas para comunicarse con su maestro y transmitirle el Hechizo del Antiguo; en otro, es Ramaz quien acaba con nuestros héroes, pero permanece atrapado en Íxalan debido a la presencia del Sol Inmortal en el plano, lo que le obliga a transmitirle el Hechizo del Antiguo a su maestro mediante un conjuro de comunicación. Sea como sea, Nicol Bolas acabará haciéndose con el Hechizo del Antiguo, lo que acabará propiciando todos los eventos que conducirán a la *Guerra de la Chispa*.

En caso de que los personajes de los jugadores sobrevivan, estos habrán alcanzado el nivel 10. Sin embargo, debido a la influencia del Sol Inmortal, no podrán abandonar el plano. Claro que este hecho podría suponer un gancho de aventura perfecto para una futura campaña...