DRAGONES DEL GRAN JUEGO

Algunos dragones, ya sean jóvenes o ancianos, dedican sus vidas a una competición que llaman *xorvintaal*, "el gran juego". Complotan contra sus iguales, apostando sus tesoros y moviendo a sus lacayos como si de peones de ajedrez se tratase. A veces, incluso aquellos que no sirven directamente a ningún dragón se ven atrapados en estos juegos.

Los dragones deciden apuntarse al xorvintaal cuando son jóvenes adultos, atraídos por la perspectiva de vencer a sus hermanos y la promesa de grandes recompensas. Pero el gran juego exige compromiso por parte de sus jugadores. Los dragones son criaturas orgullosas y solitarias, por lo que el xorvintaal es una de las pocas formas en las que un dragón puede ganar prestigio dentro de su raza. Los maestros del xorvintaal son considerados las mentes más selectas de la raza dracónica.

Para unirse al gran juego, un dragón debe investigar y realizar en primer lugar el Ritual del xorvintaal. Este ritual exige que el dragón pase un mes meditando en un capullo mágico. Cuando emerja, quedará marcado para siempre como un dragón del gran juego; habrá sacrificado su aptitud sortílega innata a cambio de la capacidad para manipular a sus lacayos, interactuar telepáticamente con otros dragones del gran juego y obtener poder a medida que avanza la partida.

CÓMO FUNCIONA EL XORVINTAAL

El xorvintaal requiere años de aprendizaje y siglos para completar una partida. Sólo los dragones comprenden sus reglas más sutiles. Básicamente, el xorvintaal es una combinación de ajedrez y póquer, jugado con el mundo como "tablero" y las demás criaturas como "piezas". Los dragones emplean a sus lacayos para apoderarse del territorio y tesoro de sus rivales, pero sin descuidar la defensa de los suyos.

El xorvintaal también cuenta con un elemento feudal, ya que los jugadores más viejos y aclamados acogen bajo su tutela a los recién llegados. Un novato que sobresalga obtendrá estima e influencia tanto para sí como para su tutor dracónico, además de que este último también obtendrá parte de los tesoros obtenidos en las futuras conquistas de su pupilo.

Las reglas del xorvintaal prohíben los enfrentamientos directos entre dragones, salvo casos excepcionales. La mayoría de los jugadores actúan con mucho tiento para no atraer la atención sobre sí mismos y desviar las iras de sus rivales.

Dado que deben unirse al gran juego tras un ritual transmutador, los dragones del xorvintaal son incapaces de romper sus reglas, pero a cambio cuentan con lacayos de gran poder y una serie de aptitudes inusuales concedidas por dicho ritual. Pueden manipular a los aventureros u otras criaturas para que asalten las guaridas de sus rivales, tras lo cual estos "peones prescindibles" atraerán las iras de sus víctimas sobre sí mismos, en lugar de sobre su dracónico instigador. Tras una jugada con éxito, estas piezas involuntarias podrían verse convertidas en el objetivo de un dragón del xorvintaal mucho más poderoso, con derecho a parte del tesoro y ganancias del derrotado.

La puntuación exacta y las reglas de cada partida no son tan importantes como los efectos que tú, como DM, quieras que el xorvintaal tenga en tu campaña. En la mayoría de los casos, la mecánica del gran juego puede ser descrita simplemente como "ajena por completo a la comprensión de los PJs".

Aquellos personajes que logren penetrar en este velo de misterio deberían recibir visiones evocadoras pero confusas sobre maniobras o estrategias de cualquier juego que conozcas lo bastante bien como para disertar sobre él. La consistencia y la claridad deberían ser tus menores preocupaciones: describe el xorvintaal como una retorcida mezcla de reglas y excepciones contradictorias que sólo un dragón con siglos de veteranía pueda comprender por completo. A continuación se presentan algunas ideas para jugadas de xorvintaal relacionadas con los PJs:

Enroque: desplazar el tesoro personal de un dragón del xorvintaal debería ser una jugada compleja en extremo, que requeriría años de organización cuidadosa e innumerables planes de contingencia y seguridad para cubrir cualquier imprevisto. Esa es la impresión que les gusta dar a muchos de los dragones del xorvintaal. Así que, ¿cómo se las arreglan algunos de los jugadores para mover todo su tesoro con rapidez, facilidad y regularidad? ¿Lo llevan a lugares predispuestos? ¿Poseen extensas redes de recursos por todo el mundo, ocultas de forma que ninguno de sus rivales las pueda ver?

Prueba de la garra: en fechas concretas que sólo los jugadores del gran juego pueden atisbar, los exarcas y agentes involuntarios de varios dragones son situados en posiciones preestablecidas. Este enfrentamiento será perfectamente factible para los involucrados en el momento de producirse, pero si algún superviviente investigase más a fondo las causas, se encontraría con algo mucho más turbio. Al parecer, el jugador vencedor en estas pequeñas pruebas de habilidad es aquel cuyos agentes hayan logrado obtener los mayores beneficios con el menor poder o los recursos más escasos.

TRAS EL TELÓN: ¿POR QUÉ EL XORVINTAAL?

Aplicar la plantilla de xorvintaal a un dragón significa básicamente que perderá sus conjuros a cambio de algunas aptitudes sobrenaturales, la mayoría de las cuales lo convierten en un encuentro final mucho mejor. Dado que la plantilla de xorvintaal mejora las aptitudes clásicas de los dragones, como sus armas de aliento o ataques en cuerpo a cuerpo, hará que los dragones se comporten más como tales, y no como poderosos hechiceros que por azar de la vida son dragones.

Lidiar con el arma de aliento, la retahíla de ataques en cuerpo a cuerpo y las aptitudes especiales de un dragón ya es bastante trabajo para un DM. Al eliminar el lanzamiento de conjuros, las aptitudes del xorvintaal eliminan un nivel añadido de complejidad. Las aptitudes del xorvintaal ya son lo bastante poderosas como para compensar la aplicación de esta plantilla.

Algunas de las aptitudes del xorvintaal poseen activaciones o aplicaciones muy específicas. Unas hacen que el dragón parezca más activo en combate, lo que mejora la atmósfera del encuentro. Otras recompensan a los jugadores que se den cuenta de que el dragón ruge antes de expulsar su aliento.

La historia tras la plantilla del xorvintaal es una excusa para atiborrar la guarida de un dragón con todo tipo de monstruos y PNJs interesantes: sus exarcas. La planificación del encuentro será mucho más sencilla si el dragón cuenta con un exarca leal que se encargue del lanzamiento de conjuros. Prepara un PNJ lanzador de conjuros puro, para que el dragón sea libre de achicharrar y masticar a sus víctimas a placer.

El xorvintaal tiene vencedores y vencidos bien definidos

Ilustración de R. Horsley

Los supervivientes de estas luchas programadas suelen estar en mejor posición para llegar a convertirse en exarcas que aquellos agentes que actúan con todas las opciones a su favor. Los PJs con madera de exarca deberán superar al menos una prueba de la garra.

Tesoro secundario: uno de los movimientos más agresivos de una partida de xorvintaal es el establecimiento de un tesoro secundario, en una zona que el dragón jugador no pretende habitar en persona. Confiar en sus exarcas y peones para que protejan este nuevo tesoro dará al jugador un montón de puntos, sobre todo si lo sitúa cerca del tesoro principal de un dragón rival. Mover un tesoro secundario a una distancia inferior a las 10 millas en las que un dragón de xorvintaal puede comunicarse telepáticamente con sus exarcas (consulta la página 91) es una maniobra muy osada, que puede causar unas pérdidas catastróficas a su rival si no logra localizar y eliminar este alijo en un periodo de tiempo razonable.

En las vidas de los PJs, un tesoro secundario creará una situación muy extraña, en la cual la guarida y riquezas del dragón parecerán estar defendidas por todo tipo de criaturas… excepto un dragón.

Tesoro falso: algunos tesoros secundarios son meros señuelos. En lugar de estar compuestos por riquezas reales, no son más que una mezcla de trampas exóticas y amenazas diseñadas para mermar los recursos de los dragones rivales. Estas engañifas parecen ser la razón principal por la que los dragones del xorvintaal no se muestran muy propensos a investigar personalmente los acontecimientos inusuales acaecidos cerca de sus territorios.

Los mejores tesoros falsos, así como los que otorgan más puntos al jugador que los emplee, son aquellos que permiten al objetivo del engaño la posibilidad de descubrir que el supuesto tesoro es en realidad una trampa, ateniéndose a las reglas del juego. Pero tomar como falso un tesoro que en realidad sea verdadero puede tener también consecuencias desastrosas, por lo que los jugadores menores suelen emplear lacayos recién adquiridos o prescindibles para investigar los tesoros sospechosos. Ese parece un trabajo a medida de los PJs.

CONOCIMIENTO SOBRE EL XORVINTAAL

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre el xorvintaal. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Aunque las reglas concretas del juego son esotéricas en extremo, sus principios generales pueden llegar a comprenderse.

Saber (arcano)

CD	Resultado
20	El xorvintaal es el gran juego al que juegan los dragones, en un intento por robarse mutuamente sus tesoros.
25	Algunos dragones juegan al xorvintaal, apostando sus tesoros con otros dragones. Básicamente consiste en una lucha por el territorio, jugada con humanoides y monstruos como fichas de juego.
30	Los dragones que juegan al xorvintaal pueden llevar a cabo un ritual que conceda gran poder a otras criaturas, a cambio de ayudarlos en sus partidas.
35	El xorvintaal tiene cierto toque feudal, ya que los jugadores novicios acatan los mandatos de los más veteranos a cambio de protección y ayuda.