

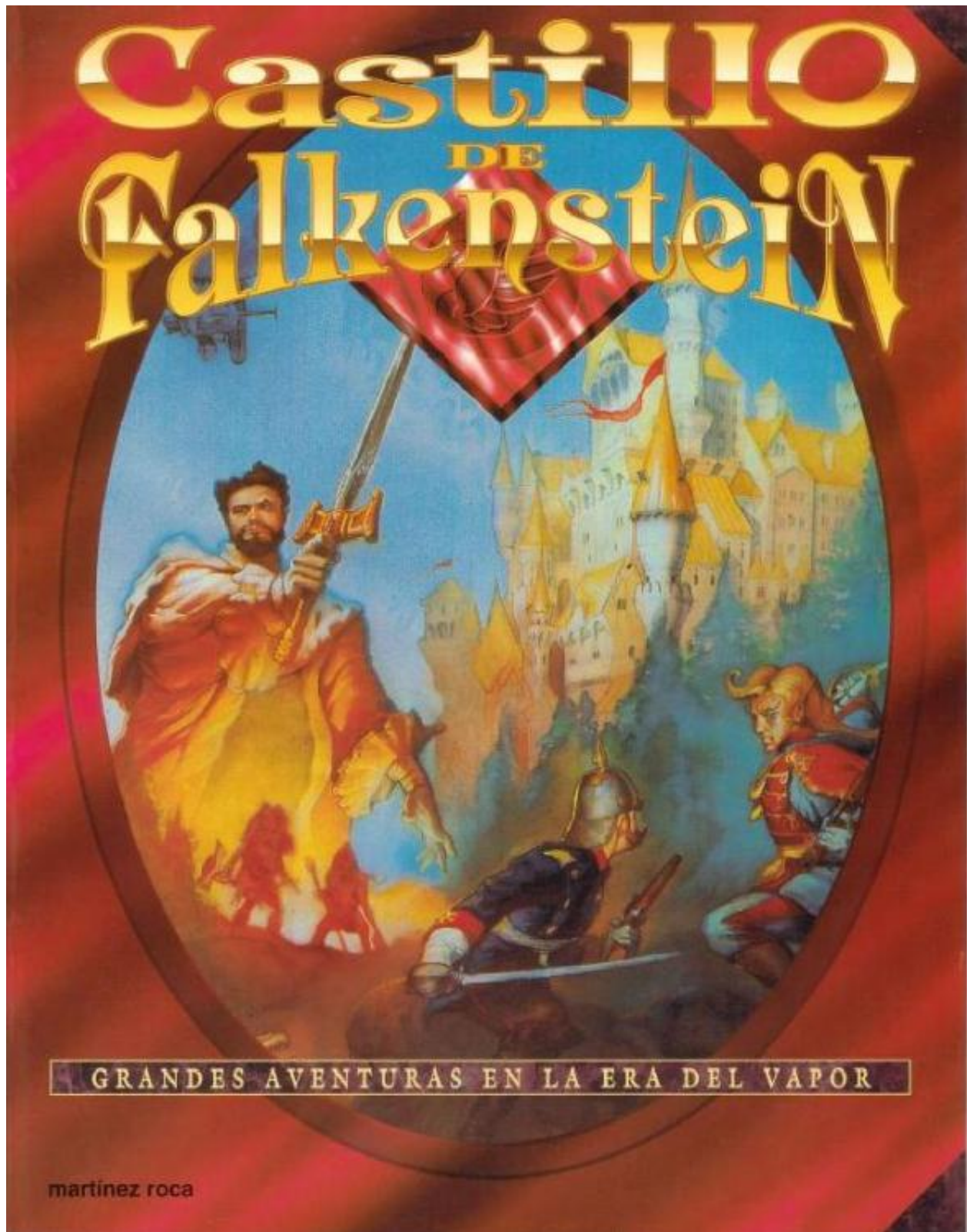
El castillo de Falkenstein

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Reseña](#), [Rol](#)

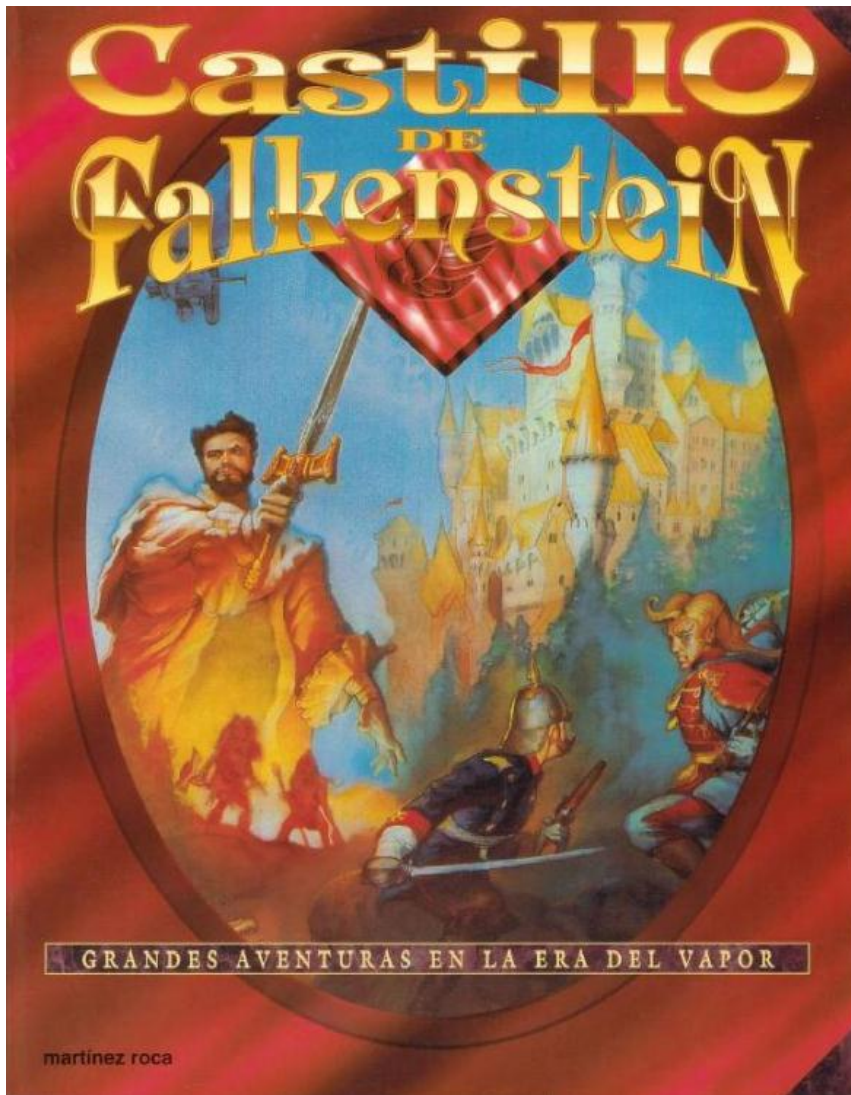
Tagged as : [Fantasía](#), [Rol](#), [SteampunkVapor](#)

Date : Junio 29, 2017



Corrían los años noventa cuando Martinez Roca, una editorial poco habitual en el panorama rolero, nos trajo una pequeña joya. Una joya que, como en tantas ocasiones, fue menospreciada e ignorada en su momento y que sólo muchos años más tarde comienza a ser apreciada como debe.

En 1994 la editorial estadounidense *R. Talsorian Games*, principalmente conocida en España por haber editado el juego *Cyberpunk 2020*, publicó **Castle Falkenstein**. Diseñado por *Mike Pondsmith*, fundador de la editorial y autor de juegos como *Mekton Z* o el mismo *Cyberpunk*, se alejaba radicalmente de éstos siendo un experimento lúdico que le granjeó varios premios. Sin embargo el éxito comercial no fue tanto y la línea fue cancelada tras publicar únicamente cinco suplementos además del libro básico. Nació en una época en la que la gente comenzaba a alejarse de los juegos de rol tradicionales y comenzaba la neurosis "narrativa". En este escenario convulso pasó bastante desapercibido y se ahogó en el mundo de tinieblas.



El juego no puede ser presentado de una forma más original. La narración comienza con el descubrimiento de un diario plagado de ilustraciones, el diario de Thomas Olam, un programador de videojuegos que había desaparecido sin dejar rastro un tiempo atrás. En el diario, Olam explica cómo se vio transportado mediante un poderoso conjuro a una especie de realidad paralela en la que la magia era tan real como la tecnología. Allí conoció grandes personajes: reyes, generales, altos señores feéricos o personajes como Julio Verne o Sherlock Holmes. A medida que el diario cuenta las aventuras y desventuras de Olam en esta Europa

alternativa llena de elfos, dragones y maquinaria a vapor, se nos va introduciendo la ambientación y sus aspectos más curiosos. Nos deja ver un mundo en el que la magia es real, en la que la fusión de la tecnología del vapor con la misma magia es capaz de crear barcos voladores o fortalezas móviles, en la que los dragones son poderosos descendientes de los dinosaurios, en la que la Jauría Salvaje acecha en las noches oscuras mientras orgullosos húsares lucen sus brillantes uniformes en bailes de gala por las cortes de todo el continente. Es un ejemplo claro del género que ha venido últimamente a denominarse Steampunk aunque con toques mágicos.

Cuando llega el momento de acabar la descripción del mundo y comenzar la parte de las reglas las introduce de forma magistral. Siguiendo con la narración de Olam explica cómo en una reunión social se plantea el tema de los juegos y este explica que en "su mundo" él jugaba a rol, de hecho aparecen ilustraciones de una camiseta con el logo de Cyberpunk. Ese "juego de charadas" llama la atención de sus nobles compañeros por lo que empieza a desarrollar un juego con el que amenizar las veladas de la corte. Y para salvar la imposibilidad de usar dados, considerados de baja estofa y usados sólo por lo peor de la sociedad, diseña un sistema que emplea cartas de la baraja francesa. A partir de ese momento y sin abandonar el estilo novelado del resto del libro comienza a desgranar los conceptos del reglamento a medida que va escribiéndolo.

Si la ambientación era innovadora no menos lo era el reglamento. El primer momento en el que te das cuenta de que no te encuentras con un juego normal es cuando ves que no se usan dados, que no hay hoja de personaje y que hay algo bastante poco habitual en aquella época como pasiones, objetivos y conflictos. Al crear un personaje se deciden cuales son los puntos fuertes, aquello en lo que destaca por encima de los demás así como sus metas y se comienza el Diario del Personaje. Cada personaje lleva un diario donde no solo debe narrar sus virtudes y sus metas sino que se describe su vida hasta el momento en que comienza la partida y ¡todo lo que ocurra durante las aventuras! El diario se convierte por tanto no sólo en "ficha del personaje" si no un registro de todo lo que ocurre en la partida desde el punto de vista del personaje.

El sistema, como muchos otros, recomienda reducir a la mínima expresión los momentos en los que es realmente necesario comprobar cuando una acción ha tenido éxito. Si no tiene relevancia un error ¿por qué molestarse en comprobar si existe? Pero en el caso de que sea preciso hacerlo, el sistema está diseñado para emplear cartas, lo que permite que los jugadores puedan estudiar previamente sus opciones de éxito. Cada jugador tiene una mano de cartas que pueden añadir a sus puntuaciones de habilidad si creen que sólo su nivel no puede batir la dificultad de la acción que están emprendiendo. Esto permite un mayor control y una visión táctica difícil de lograr con dados. Cuando desea resolverse una hazaña, que viene a ser lo que en otros juegos se contentan con llamar acción, se decide qué habilidad sería la mas adecuada para acometerla. En ese momento el jugador, conociendo la dificultad y el contenido de su mano puede sumar cartas a su nivel de habilidad. Si la carta jugada pertenece al mismo palo que rige la habilidad sumará su valor nominal mientras que si no lo es sumará únicamente un nivel. Para amenizar las pruebas de habilidad el Anfitrión, que es el encargado de dirigir el Gran Juego, puede sumar cartas que incrementen la dificultad. ¡No siempre la suerte está en tus manos!

Como hemos visto Castillo de Falkenstein tiene un punto que diferencia este juego de la mayor parte de las ambientaciones steampunk y es la existencia de la magia. Pero no es la magia vistosa, rápida y efectista que tenemos en otros juegos en los que los magos intercambian bolas de fuego o se transforman en dragones. La magia en El Castillo de Falkenstein requiere tiempo, paciencia y una gran cantidad de trabajo duro. Requiere bucear en arcanos y antiguos tomos, muchas veces custodiados por temibles guardianes para aprender como tejer un conjuro, sacrificar tu tiempo y a veces tu sangre para dominar las artes arcanas. Y cuando lo has logrado no basta con recitar unas palabras mágicas y hacer un par de gestos para desatar su poder: necesitarás tiempo para tomar de tu alrededor las hebras de poder místico y tejerlas a fuerza de voluntad según el patrón único que dicta el hechizo que deseas ejecutar.

En términos de reglas se usa una segunda baraja de cartas que deben ser diferenciables de las de Fortuna y que se usa exclusivamente para el lanzamiento de conjuros. En función de la habilidad del mago, la dificultad del hechizo y de diversas variables como el objetivo, duración, alcance... se establece el coste en poder que tiene el mismo. El mago podrá extraer una carta de la baraja de magia cada dos minutos sumando su valor hasta lograr reunir los puntos necesarios para desatar el poder del hechizo. Y al igual que ocurría con las hazañas hay que tener en cuenta el palo de las cartas utilizadas, ya que aquellas cuyo palo no concuerde con el que rige el hechizo en cuestión aportarán muy poco poder. Esto hace que el lanzamiento de conjuros pueda demorarse mucho en el tiempo y que sea una magia mucho más efectiva utilizada de forma ritual, cuando el tiempo no es algo a tener en cuenta.

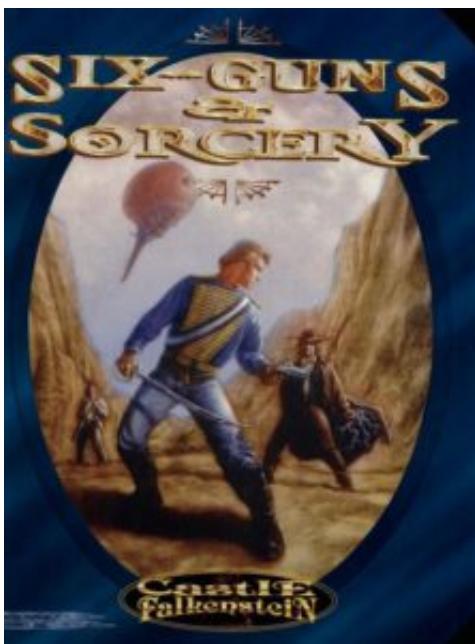
Todo en el libro viene impregnado de una sensación de emoción y maravilla, todo es grandioso o terrible, no existen las medias tintas. Es un mundo de Gran Aventura en el que deberás salvar reinos, liberar damiselas en apuros o detener las maquinaciones del Enemigo, así con mayúsculas. Puedes esperar emoción pura luchando a espada en lo alto de las almenas de un castillo en el valle del Loira, un combate a muerte mientras pendes de una escala en un navío volador, el fasto de los uniformes de gala y las sedas en los bailes de la corte, la magnificencia de los señores Sidhe o el terror puro de la Jauría Salvaje. Todo es luminoso u oscuro, luz o tinieblas.

En inglés hay disponibles cinco suplementos que nunca vieron la luz en castellano y que se encargan de aclarar y ampliar diferentes aspectos de lo comentado en el libro básico.

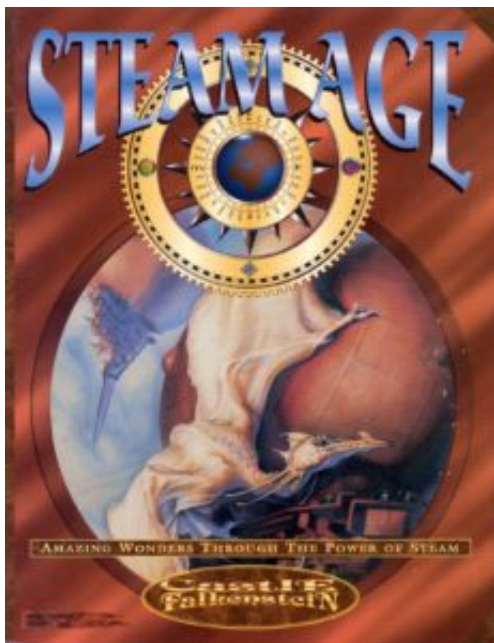
Comme il faut: Un manual de usos y costumbres de la sociedad victoriana del mundo del Castillo de Falkenstein: moda, etiqueta en la corte, bailes, duelos o las normas que dictan el noviazgo. Incluye también nuevas reglas y consejos para dirigir partidas amén de útiles mapas de ciudades europeas.



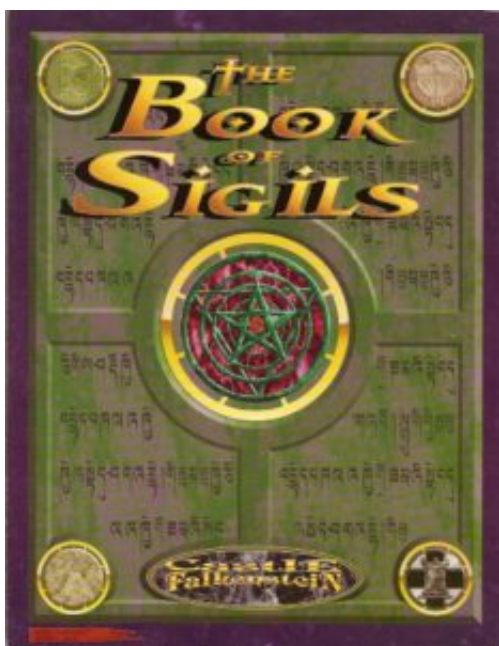
Six guns & Sorcery nos trae la descripción de la Norteamérica de esta ambientación donde pistoleros emplean sus Colt .44 contra shamanes indios, el vudú es una fuerza a tener en cuenta en Louisiana o los Francmasones gobiernan los Estados Unidos desde la sombra.



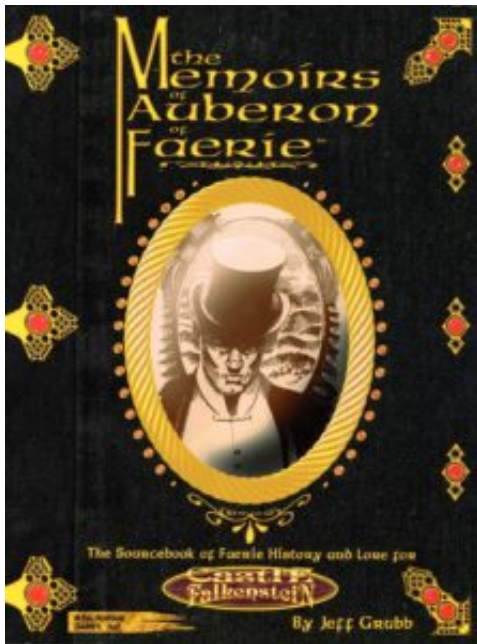
Steam Age nos adentra en la tecnología de vapor y nos describe el fabuloso Nautilus del Capitán Nemo, el Albatross de Robur el Conquistador, las fortalezas volantes, titánicos autómatas a vapor... ¡Steampunk en estado puro!



The book of sigils. Una de las particularidades de esta ambientación y que la aleja del steampunk más clásico es precisamente la que amplía este libro: la Magia. Órdenes de magos, cábalas y grupúsculos de oscuros adeptos, más conocimientos mágicos y seres de más allá de la muerte.



The memoirs of Auberon of Faerie. A través de los escritos de Auberon nos describen nuevos tipos de seres feericos tanto de la Corte Leal como de la Desleal, amplía los que ya conocíamos e incluye reglas avanzadas para jugar con estos seres.



Desgraciadamente en España no sólo se encontró el mismo mercado agitado que en su país de origen en el que comenzaba a cobrar fuerza el fenómeno del Mundo de Tinieblas si no que vino de la mano de una editorial que estaba dando sus últimos estertores y no tuvo el apoyo necesario. Pasó sin pena ni gloria por las estanterías para acabar saldado de diversos comercios.

En los últimos años, quizá por el auge del steampunk o por un cierto revival que nos hace buscar esos juegos que disfrutamos hace años o que nunca pudimos probar, las copias físicas de este juego han sufrido una revalorización totalmente exagerada. Personalmente puedo afirmar que he visto vender copias de este juego en un hipermercado a un euro la unidad no hace tanto tiempo y ahora verlo en ciertas páginas web para coleccionistas a precios que centuplican ese precio.

Quien tenga uno que lo cuide, porque tiene una pequeña joya.

Este artículo se publicó originalmente en [Bastión Rolero](#) el 10/12/2012