

Tablas del Castillo de Falkenstein

Lista de Habilidades

Atractivo	[♥]	Hechicería	[♦]
Carisma	[♥]	Ingresos	[♠]
Conexiones	[♠]	Interpretación	[♥]
Coraje	[♥]	Mecánica	[♦]
Educación	[♦]	Medicina	[♦]
Esgrima	[♣]	Percepción	[♦]
Eterealidad (Sólo feéricos)	[♠]	Poderes de Casta (Sólo feéricos)	[♣]
Físico	[♣]	Puntería	[♣]
Glamour (sólo feéricos)	[♥]	Puños	[♣]
Gracias sociales	[♠]	Sigilo	[♣]
Habilidades atléticas	[♣]	Pilotaje	[♦]

Valor numérico de las Habilidades

Nivel de Habilidad	Valor
Malo	2
Medio	4
Bueno	6
Muy Bueno	8
Excepcional	10
Extraordinario	12

Relación de Palos y Habilidades

Corazones	Actividades emocionales y románticas
Diamantes	Actividades mentales e intelectuales
Tréboles	Actividades físicas
Picas	Actividades sociales y de posición

Personajes Dragón

Físico	Ataque Animal	Carga	Acciones físicas típicas
Ma,Me	Grande	45K	Romper listones de madera
B,Mb	Muy Grande	70K	Doblar barras de bronce
Exc	Enorme	90K	Doblar barras de hierro
Ext	Gigantesco	110K	Doblar barras de acero
Físico	Envergadura	Longitud / peso	Paradas de la armadura x ataque
Ma,Me	3m	2m/45k	Ninguno
B	6m	3m/70k	Detiene 1 punto
Mb	9m	4,5m/90k	Detiene 2 puntos
Exc	12m	6m/135k	Detiene 3 puntos
Ext	15m	7,5m/180k	Detiene 4 puntos

Fuego de dragón. Alcance y heridas.

Físico del dragón	Alcance efectivo	Heridas (Parcial)	Heridas (Éxito)	Heridas (Éxito total)
Ma	10m	4	5	6
Me	20m	5	6	7
B	30m	6	7	8
Mb	40m	7	8	9
Exc	50m	8	9	10
Ext	60m	9	10	11

Personajes Feéricos

Eterealidad	Madera	Piedra	Metal	Acero	Hierro
Ma	No	No	No	No	No
Me	0,3m/min.	No	No	No	No
B	0,6m/min.	0,3m/min.	No	No	No
Mb	1m/min.	0,6m/min.	0,3m/min.	No	No
Exc	1,2m/min.	1m/min.	0,6m/min.	0,3m/min.	No
Ext	1,5m/min	1,2m/min	1m/min	0,6m/min	0,3m/min

Armas de proyectiles de la Era del Vapor

Los tipos de heridas indican el daño a diferentes niveles de éxito

Tipo de ataque	Alcance efectivo	Cargador o disparos	Heridas (Parcial)	Heridas (Éxito)	Heridas (Éxito total)
Arco	30m	12	1	2	3
Cañón Gatling	300m	42	8	9	10
Carabina	90m	1	3	4	5
Daga arrojada	5m	1	Ninguna	2	3
Derringer	10m	2	2	3	4
Escopeta	30m	2	5	6	7
Fuego élfico	30m	6	4	5	6
Jabalina	10m	1	2	3	3
Metralla*	6m	No	8	9	10
Mitrailleuse	300m	36	8	9	10
Mosquetes (rayados)	80m	1	4	5	6
Pistola de resorte	20m	4	3	4	5
Reciprocador	10m	6	4	5	6
Revólver de metralla	20m	1	3	4	5
Rifle de aguja	120m	1	4	5	6
Rifle de cerrojo	140m	1	4	5	6

***Incluye granadas, artillería y otros explosivos.** La distancia indicada es desde el punto donde impacta la metralla o el explosivo.

Ataques y armas de cuerpo a cuerpo

Tipo de ataque	Heridas (Parcial)	Heridas (Éxito)	Heridas (Éxito total)
Alfileres de sombrero	1	2	3
Animal (diminuto)	Ninguna	Ninguna	1
Animal (pequeño)	Ninguna	1	2
Animal (grande)	1	2	3
Animal (muy grande)	4	5	6
Animal (enorme)	7	8	9
Animal (gigantesco)	8	9	10
Flores y estoques	4	5	6
Golpe (físico Ma o Me)	Ninguna	1	2
Golpe (físico B o Mb)	1	2	3
Golpe (físico Exc o Ext)	2	3	4
Lanzas	2	3	4
Porras y bastones	1	2	3
Puñales, bayonetas	1	2	3
Sables	4	5	6
Salvavidas	1	2	3

Carta de Salud

FÍSICO

CORAJE	Ma	Me	B	Mb	Exc	Ext_
Ma	3	4	5	6	7	8
Me	4	5	6	7	8	8
B	5	6	7	8	8	8
Mb	6	7	8	8	8	9
Exc	7	8	8	8	9	9
Ext	8	8	8	9	9	10

Desmayos

Tipo de sobresalto constitucional	Heridas
Lenguaje extraordinariamente grosero	3
Mucho calor, frío o un corsé demasiado apretado	2
Mirada amenazadora	1
Tratamiento rudo (agarrones, empujones, bofetones)	4

Resultados de una pifia en combate

- [♥] Se daña al blanco amigo mas cercano
- [♦] El arma se estropea
- [♠] El arma cae
- [♣] El arma daña al atacante

Inclemencias ambientales

Caídas	1 herida por cada 5 m de caída
Colisiones, choques	1 herida por cada 50kg de peso del animal
Electrocución, rayos	1 herida por segundo por cada 200 voltios
Fuego / tormentas de fuego / ácido	4 heridas / minuto
Veneno	2 heridas / minuto hasta el suministro del antídoto
Terremoto	4 heridas / minuto
Ahogarse / sofocación	8 heridas / minuto

Tiempos de recuperación

Tipo de herida	Tiempo
Sobresaltos	Minutos
Golpes	Horas
Heridas tratadas	Días
Heridas sin tratar	Semanas
Heridas tratadas mágicamente	Horas

Salud animal

Tamaño del animal	Salud
Diminuto(ratón)	1
Pequeño(gato, perro)	5
Medio(del tamaño de un hombre-lobo)	10
Grande (león)	20
Muy grande (oso, tigre)	30
Enorme (ballena)	40

Daños a vehículos

TAMAÑO	Tela	COMPOSICIÓN	Latón*	Hierro	Acero	Blindaje †
Pequeño	20	40	60	80	100	120
Medio	40	60	80	100	120	140
Grande	60	80	100	120	140	160
Muy grande	80	100	120	140	160	180
Inmenso	100	120	140	160	180	200
Titánico	120	140	160	180	200	220

*u otros metales ligeros † o aluminio enanil

Velocidades de Carrera

Velocidad	Km/h	m/s
(basadas en habilidades atléticas)		
Ma	18	5
Me	22	6
B	25	7
Mb	29	8
Exc	32	9
Ext	36	10
(basadas en la eterealidad o en el físico dragón/animal)		
Ma	100	28
Me	150	42
B	200	56
Mb	300	84
Exc	400	112
Ext	500	140
(Otras Velocidades)		
Caballo a galope	35	10
Automotor	50	14
Tren	130	36

Efectos de vehículos y armas infernales

	Heridas (parcial)	Heridas (éxito)	Heridas (total)
Arma infernal temible	50	60	70
Arma infernal terrible	80	90	100
Arma infernal horrible	110	120	130
Arma infernal abominable	140	150	160
Artillería	50	60	70
Artillería ligera	30	40	50
Bombas	80	90	100
Cañones Gatling	8	9	10
Cohetes	20	30	40
Espolón	100	110	120
Explosivos	20	30	40
Granadas	10	20	30
Torpedos	70	80	90

El arte del duelo

Habilidad de esgrima	Ma	Me	B	Mb	Exc	Ext
Descansos por turno	5	4	3	2	1	0

Resultado de un intercambio

ATACANTE						
	Ma	Me	B	Mb	Exc	Ext
Ma	R/HP	HP/HN	HN/HG	HG/I	I/I	I/I
Me	R/HP	R/HP	HP/HN	HN/HG	HG/I	I/I
B	R/HP	R/HP	R/HP	HP/HN	HN/HG	HG/I
Mb	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP	HP/HN	HN/HG
Exc	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP	HP/HN
Ext	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP	R/HP
R=retroceso		HP=herida parcial		HN=herida normal		HG=Herida grave
I=incapacitado						

MAGIA

Requerimientos de energía taumatúrgica por hechizo

Manuscriptum mentallis

<i>Orden mental</i>	4
<i>Dominar voluntad</i>	10
<i>Olvidar</i>	4
<i>Implantar sugerencias</i>	6
<i>Trance y engaño</i>	4
<i>Aturdir</i>	10
<i>Crear dolor cegador</i>	12
<i>Ansia mortal</i>	16
<i>Barrera mental</i>	8

Manuscrito de alquimia universal

<i>Alquimia universal</i>	8
<i>Destrucción alquímica</i>	16
<i>Barrera alquímica</i>	8

Reino de la mente desconocida

<i>Expulsar al otro</i>	8
<i>Dominio de la locura</i>	8
<i>Oír pensamientos ocultos</i>	6
<i>Traer la paz</i>	4
<i>Traer el descanso</i>	6

Libram de control temporal

<i>Interrupción del tiempo</i>	10
<i>Aceleración / ralentización temporal</i>	12
<i>Fuga temporal</i>	12

Reino de los sueños de Megron

<i>Sueños de profecía</i>	10
<i>Sueños de advertencia</i>	10
<i>Pesadillas</i>	6
<i>Sueños eróticos</i>	6
<i>Sueños asesinos</i>	16
<i>Barrera de sueños</i>	8

Libram de invocación

<i>Invocar</i>	8
<i>Desvanecer</i>	6

Libram oscura de necromancia

<i>Animación de los muertos</i>	8
<i>Desvanecer en el descanso eterno</i>	8
<i>Hablar con los muertos</i>	10
<i>Drenar la fuerza vital de otros</i>	16

Escrito ritual de vínculo psíquico

<i>Orden simple</i>	4
<i>Dominar a través de círculos mágicos</i>	2
<i>Dominar mediante protecciones</i>	4
<i>Dominar mediante talismanes</i>	4
<i>Fortalecimiento del vínculo vital</i>	12
<i>Vínculo psíquico</i>	8
<i>Romper el vínculo</i>	8

Reino de la ilusión de Agrivicca Rexus

<i>Ilusiones de la mente y el cuerpo</i>	6
<i>Visión verdadera</i>	6

Libram de transformación mística

<i>Forjar una forma conocida</i>	6
<i>Investir poder de una forma conocida</i>	12
<i>Forjar forma desconocida</i>	16
<i>Barrera de transformaciones</i>	8

Tomo de Osmán del movimiento físico

<i>Conocimiento de vuelo</i>	8
<i>Maestría de la levitación</i>	6
<i>Mano de la flotación</i>	4
<i>Suelos de vidrio</i>	4

Manuscrito de adivinación paranormal

<i>Clariaudiencia</i>	6
<i>Clarividencia</i>	8
<i>Adivinación</i>	6
<i>Barrera de adivinación</i>	8

Manuscrito de la transformación elemental

<i>Invocar elemento</i>	10
<i>Temperatura elemental</i>	4
<i>Formar elemento</i>	8
<i>Barrera elemental</i>	8

Pergaminos de movimiento dimensional

<i>Portales a otras tierras de nueva Europa</i>	6
<i>Portales al reino de las hadas</i>	8
<i>Portales Más Allá del velo de las hadas</i>	10
<i>Movimiento astral</i>	4

Tratado de Burton sobre las fuerzas desencadenadas de la naturaleza

<i>Desencadenar tormenta</i>	6
<i>Desencadenar el Maelstrom</i>	8
<i>Sacudir la tierra</i>	8
<i>Desencadenar tormenta de fuego</i>	8
<i>Calmar la Naturaleza</i>	8

Definición **Requerimiento**

Duración

momentáneo	1
1-30 minutos	2
1 hora	3
1 día	4
1 semana	6
1 mes	7
1 año	8

Elementos

un solo elemento	1
sólo unos pocos elementos	2
muchos elementos	3
muchos elementos complejos	4

Tareas a realizar por el objetivo

El objetivo debe realizar sólo una tarea	5
El objetivo debe realizar múltiples tareas	6

Alcance

contacto	1
a simple vista	2
unos kilómetros	3
en otra ciudad	4
en otro país	5
en otra dimensión	6
en otro tiempo	7

Objetivos afectados

1	1
1-10	2
hasta 100	3
hasta 1000	4
todo un país	5

Objetivo

mortal (humano o animal)	1
feérico (humano o criatura)	2
otro mago	3
dragón	6
demonio u otra entidad sobrenatural	8
enano	16

Relación con el objetivo

El objetivo es bien conocido	1
El objetivo apenas es conocido	2
No conoces al objetivo	3
Objetivo totalmente desconocido para ti	4