

AQUELARRE

Fauna ibérica

He aquí una ayuda para Aquelarre. En esta ocasión, por cierto, no te ofrecemos nuevos personajes (o tal vez sí, quien sabe). Para los amantes de la fauna y admiradores de Rodríguez de la Fuente, ahora tenéis unos cuantos amiguitos más con los que jugar en el bosque (si es que alguno no se os come antes).

por Ignacio Sánchez Aranda

El juego de rol *Aquelarre* es fenomenal y muy divertido. La verdad es que es el mejor juego de rol que conozco, lo que no implica que también tenga pequeñas carencias, como por ejemplo los animales, que son algo escasos. ¿Qué pasa si queremos cazar un ciervo o un conejo? ¿O si queremos tomar leche de vaca o nos apetece torear un toro? (soberana estupidez, por cierto). Pues lo que ocurre es que no encontramos a estos animales en el manual, como tampoco encontramos otras aves rapaces que no sean el águila y el buitre. Este artículo pretende rellenar esa carencia.

Ciervo

FUE 15/20
 AGI 30/35
 RES 15/20
 PER 25/30
 RR: 50% IRR: 50%

Armas: Embestir con la cornamenta, 75% (3D6)

Arm. natural: Carece

Competencias: Discreción 45%

Notas: Un ciervo solitario nunca atacará, salvo si debe proteger la manada y en un caso bastante extremo.

Conejo

FUE 2/5
 AGI 20/25
 RES 5/10
 PER 15/20
 RR: 50% IRR: 50%

Arm. natural: Carece

Armas: Carece

Competencias: Escuchar 65%, Correr 80%

Notas: El conejo echará a correr en cuanto detecte a alguien ya que es un ser indefenso. Una liebre es similar, sólo que un poco más fuerte y resistente.

Toro

FUE 35/40
 AGI 5/10

RES 35/40
 PER 5/10
 RR: 50% IRR: 50%

Arm. natural: 1 (piel gruesa)

Armas: Cornada 85% (3D10+3)

Coz: 35% (1D10+3)

Competencias: Otear -25 (daltónico), Correr 40%

Notas: Los toros no suelen ser bravos ni nada por el estilo, pero si alguien encuentra alguno comencemos a rezar oraciones.

Lince

FUE 15/25
 AGI 30/35
 RES 20/25
 PER 35/40
 RR: 50% IRR: 50%

Arm. natural: Carece

Armas: Mordisco 85% (3D8)

Garra 75% (1D8+4D4+2)

Competencias: Escuchar 90%, Otear 60%, Correr 55%,

Rastrear 70%, Escondarse 40%

Notas: Los lince siempre viven en plena soledad, excepto en Primavera, para aparearse.

Cerdo

FUE 20/25
 AGI 2/5
 RES 20/25
 PER 2/5
 RR: 50% IRR: 50%

Arm. natural: Carece

Armas: Colmillos (mordisco) 45% (5D4)

Encontronazo/empujón 45% (1D4)

Competencias: Rastrear 15%.

Vaca

FUE 25/30
 AGI 5/10
 RES 25/30



PER 10/15
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Cornada 65% (1D10+2D6)
Competencias: Correr 35%
Notas: Las vacas suelen estar en manada o en las granjas. No atacarán a no ser que se vean muy provocadas.

Quebrantahuesos

FUE 25/30
AGI 25/30
RES 25/30
PER 35/40
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: 1 (pelaje)
Armas: Picotazo 80% (2D8+1D6)
Competencias: Volar 70%, Otear 90%.

Buho Real

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 30/35
PER 35/40
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Picotazo 75% (2D8)
Competencias: Volar 60%, Otear 99%.

Gato

FUE 2/5
AGI 30/35
RES 5/10
PER 30/35
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Arañazo 75% (1D4)
Competencias: Esquivar 90%
Notas: Hay multitud de gatos callejeros. Los demás son animales domésticos.

Halcón

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 15/20
PER 35/40
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: 1 (plumas)
Armas: Picotazo 90% (3D8)
Garras 65% (3D6)
Competencias: Volar 80%, Cazar 95%, Persecución 80%, Otear 65%
Notas: Los halcones se encuentran al servicio de señores o libres.

Carnero (Oveja)

FUE 15/20
AGI 15/20
RES 10/15
PER 5/10
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: 1 (lana)
Armas: Embestida 55% (3D4)
Competencias: Balar 45%, Saltar 30%
Notas: Las ovejas se encuentran en rebaños y granjas. El carnero (el macho) es un mito demoníaco. Estos animales eran de los más numerosos en la Edad Media por la lana, carne, etc.

Cabrón (Cabra)

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 15/20
PER 10/15
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: 1 (piel y pelaje)
Armas: Embestida 75% (2D6+1)
Competencias: Saltar 45%
Notas: El macho cabrío (el cabrón) es el máximo exponente de la magia hispana.

Jumento (Burro)

FUE 10/15
AGI 5/10
RES 10/15
PER 5/10

RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Coz 65% (1D8+1D6)
Notas: El jinete de un burro no debe tirar por Cabalgar. El jumento sólo puede transportar al jinete y poquísimo más. Se mueve a 10 metros por asalto.

Lechuza

FUE 10/15
AGI 15/20
RES 10/15
PER 35/40
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Picotazo 35% (1D6+2D4)
Competencias: Volar 85%, Otear 45%
Notas: Aves nocturnas y legendarias, a la vez que sabias. Sus moradas son los bosques.

Ratas

FUE 2/5
AGI 10/15
RES 5/10
PER 10/15
RR: 50% *IRR: 50%*
Arm. natural: Carece
Armas: Mordisco 45% (1D4)
Competencias: Saltar 45%, Esquivar 65%
Notas: Las ratas infestaban la sociedad de la Edad Media. Hábiles en las cloacas, continúan proliferando. ♦

