

## **Arulataq (Yeti)**

---

**Requisitos:** Fuerza y Constitución 10 (o más, según tribu)

**Característica Principal:** Fuerza (y Sabiduría para los Angakkuq)

**Dado de Golpe:** d8

**Nivel Máximo:** 8

Los Arulataq, o Yetis Boreales, son hombres-simio de las nieves. Poseen una cultura primitiva y chamánica, dividida en media docena de tribus con sus propias costumbres, tradiciones e incluso particularidades físicas. Todos los Yetis, independientemente de la tribu, tienen zarpas y colmillos afilados que pueden usar en combate, un piel dura y resistente, y un buen sentido del olfato. Con la edad, su pelaje emblanquece, confiriéndoles un mayor camuflaje en su entorno ártico natal.

Al crear un AJ Yeti, el jugador podrá elegir cualquiera de las cinco tribus jugables, siempre que cumpla sus requisitos de características, como se detallan en la siguiente tabla. Un personaje con un valor de característica superior al límite indicado reducirá su valor hasta el máximo marcado.

**Tabla 1: Puntuaciones de Característica Mínimas/Máximas de los Yeti**

TRIBU	FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
Sah-Ash-Qwash	12/18	6/18	12/18	3/16	6/18	3/14
Mee-Gojh	14/18	3/17	13/18	3/14	6/18	3/14
Metoh-Kangmi	12/18	6/18	12/18	3/18	3/18	3/16
Dzu-Teh	10/18	8/18	10/18	3/14	6/18	3/14
Jih-Goh	12/18	3/18	12/18	3/16	12/18	3/16

### **AVANCE DE NIVEL**

Usando el sistema presentado en Creature Crucible, las criaturas monstruosas no empiezan el juego como personajes de nivel 1. Un AJ Yeti recién generado empieza como un cachorro, por debajo de las habilidades de un miembro adulto de su especie. Esto viene representado en sus niveles iniciales con un total negativo de PX. Los PX obtenidos van reduciendo el total negativo de experiencia del Yeti, hasta que al llegar a 0 PX, se convierte en un miembro adulto de la raza, con todas las habilidades que poseen los Yeti en el bestiario de Aventuras de la Marca del Este. A partir de ahí, el AJ Yeti puede empezar a

convertirse en un parangón de su pueblo, destacando en fuerza y coraje por encima de sus congéneres, igual que los aventureros humanos y semi-humanos resultan ejemplares excepcionales entre los suyos. Por supuesto, en aventuras de nivel alto o en el caso de aventureros Yeti creados para reemplazar a un personaje caído, el DJ puede asignarle un total inicial de PX de tal manera que empiece en un nivel de poder similar al del grupo al que va a incorporarse.

### TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE YETI

NIVEL	Puntos de Experiencia	Dados de Golpe	CA	Daño de Zarpa	Daño de Mordisco
Cachorro	-4000	1d8	7	1d4	—
Joven	-2000	3d8	6	1d6	—
Monstruo Normal	0	5d8	5	1d8	1d4
1	4000	6d8	5	1d8	1d4
2	12000	—	4	1d8	1d6
3	28000	7d8	4	1d10	1d6
4	60000	8d8	4	1d10	1d6
5	124000	—	3	1d10	1d8
6	250000	9d8	3	2d6	1d8
7	500000	10d8	3	2d6	1d8
8	800000	10d8+2	3	2d6	1d8

### TIRADAS DE SALVACIÓN DE YETI

NIVEL	Venenos	Varitas Mágicas	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
Cachorro	13	14	15	16	17
Joven	12	13	14	15	16
Monstruo Normal	10	11	12	13	14
1-2	10	11	12	13	14
3-5	8	9	10	9	12
6-7	6	7	8	7	10
8+	4	4	5	4	7

## **HABILIDADES DE LOS YETI**

### **Combate**

Los Yeti atacan utilizando la Tabla de Ataque de Monstruos. Pueden atacar con sus garras dos veces por asalto, haciendo el daño indicado en su tabla de progresión de nivel. Cuando un Yeti adquiere su ataque de mordisco, lo puede usar también de manera adicional en cualquier asalto en el que haya impactado con ambas garras. Si el Yeti se mueve de su posición durante un asalto de combate, solo podrá atacar con una de sus garras.

### **Armas y Armadura**

La piel dura y el grueso pelaje de los Yetis les confiere un grado de protección natural. Su CA básica es la indicada en la tabla (más cualquier ajuste por Destreza). En el caso de que un Yeti se ponga armadura, esta solo afecta a su Clase de Armadura si su valor básico de CA es más alto que la armadura natural del yeti, en cuyo caso sustituye al valor de la CA natural.

Su uso de armas y armaduras es muy limitado, en función de la tribu concreta. Los Sah-Ash-Qwash, Mee-Gojh y Jih-Go son competentes con garrotes, lanzas y hachas. Los Metoh-Kangmi son competentes también con espadas y arcos, y son los únicos Yetis que se desenvuelven bien con los escudos y las armaduras hechas de asta de reno. Si un yeti se equipa con un arma o un escudo, pierde su ataque de zarpa con esa mano. Los Dzu-Teh no son competentes con ningún arma salvo sus garras y dientes.

### **Lenguajes**

Los Arulataq hablan su propio idioma, y aunque pueden aprender a entender la lengua común y otros lenguajes, les cuesta hablarlos con soltura, viéndose obligados a comunicarse de forma entrecortada y rudimentaria con cualquiera que no hable su idioma.

### **Resistencia al Frío**

Los Yetis no son inmunes al frío, pero son naturalmente resistentes a las condiciones ambientales de frío extremo. Su pelaje cuenta como ropajes de invierno Saami a efectos de protección contra el frío, y además ignoran hasta 20 puntos de penalización por temperatura a su Nivel de Resistencia al Frío (ver El Arca de los Mil Inviernos, pg. 9).

## **Sentidos**

Los Yeti tienen buena visión nocturna, reduciendo a la mitad las penalizaciones por oscuridad al aire libre, pero no tienen infravisión y en la oscuridad absoluta dependen de fuentes de luz externas. El sentido del olfato de los Yetis está muy desarrollado. Al llegar al nivel de “monstruo normal”, son capaces de identificar y discriminar entre el olor de personas y criaturas individuales. A nivel 2 pueden rastrear por el olfato como un sabueso. A nivel 4, se pueden guiar por el olfato tan bien como por la vista.

## **Camuflaje Ártico**

A partir de nivel 1, el pelaje de los Yeti empieza a clarear y a volverse más blanco. Este sistema de camuflaje natural, que solo se da en los ejemplares más experimentados y venerables de la especie, les confiere un % de esconderse en entornos árticos naturales igual al % de Esconderse en las Sombras de un ladrón de su mismo nivel.

## **Temor al Fuego**

Sea cual sea su tribu, todos los Yeti sienten un temor reverencial y atávico hacia el fuego. Incluso las tribus que han dominado su uso sienten un gran respeto por “la flor roja”. Un personaje Yeti que sea atacado con fuego o se encuentre ante un fuego de unas dimensiones considerables debe realizar inmediatamente una tirada de Moral, contra una puntuación de Moral de 8. Si falla, sus instintos de supervivencia se adueñan de él y huirá del origen del fuego tan rápido como le sea posible.

## **LAS 5 TRIBUS**

Las seis tribus de los Arulataq se reparten geográficamente a lo ancho y largo de la Isla Boreal, y cada una de ellas tiene sus propias características físicas y culturales. Solo cinco de estas tribus son jugables como personajes; los Wehn-Dhee-Goh son absolutamente monstruosos e irredimibles, abominables hombres de las nieves no aptos para su uso como aventureros. Cada AJ Yeti debe seleccionar la tribu a la que pertenece, respetando sus requisitos de características. A discreción del DJ, la elección puede quedar limitada a aquellas tribus con las que el grupo de aventureros esté en contacto y tenga buenas relaciones.

**Sah-Ash-Qwash:** Los Sah-Ash-Qwash son una tribu relativamente pacífica de cazadores y recolectores. Raras veces interactúan con los humanos, sino que se

muestran tímidos ante ellos y prefieren evitarlos, por lo que normalmente huyen hacia la seguridad del bosque al ser avistados. Si se les ataca, sin embargo, su timidez desaparece y defienden a los suyos con salvajismo animal. Como todos los yetis, parecen el eslabón perdido entre hombre y simio. Los Sah-Ash-Qwash se distinguen por sus pies grandes y su pelaje marrón. Han aprendido a crear y usar herramientas básicas, dominan el fuego y son lo bastante inteligentes como para aprender a comerciar si tienen la ocasión. El tótem protector de la tribu es Marta Cibelina, un animal inteligente y escurridizo como los propios Sah-Ash-Qwash. Los Sah-Ash-Qwash, habituados al uso del fuego, tienen una Moral de 10 en lugar de 8.

**Mee-Gojh:** Los Mee-Gojh son los yetis más grandes de todos, y en cierto sentido, los más simiescos. Viven en los árboles en lugar de en el suelo, no usan sino las herramientas más básicas y son extremadamente sigilosos, suspicaces y territoriales, teniendo un % de Moverse en Silencio igual al de un ladrón de su mismo nivel. Su pelo es de un tono marrón oscuro casi negro y su tótem es Lechuza Nival, un animal tan silencioso y observador como ellos. El territorio de la tribu es pequeño, pero supone la manera más fácil de rodear las Cumbres de Kaleva para llegar a los territorios norteños. Por desgracia, los Mee-Gojh no suelen tomarse bien las intrusiones.

**Metoh-Kangmi:** Las tundras al este de Osten son el hogar de los Metoh-Kangmi, la tribu más numerosa, avanzada e inteligente de los yetis. Usan herramientas complejas y tienen un nivel tecnológico tan alto como los Saami o quizá más. Sus cazadores y guerreros montan en los primitivos alces gigantes que los sabios del sur llaman megaloceros y saben emplear arcos, armaduras y escudos, pero desafortunadamente no son una tribu unida, y a menudo luchan entre sí, deteniéndose tan solo cuando los gigantes de hielo descienden del norte en busca de esclavos y saqueo.

**Dzu-Teh:** Los Dzu-Teh son los más pequeños y primitivos de los yetis, y aun así son los que físicamente se encuentran más cerca del ser humano. Miden aproximadamente metro cincuenta y tienen el pelo marrón rojizo con mechones blancos en los antebrazos. Viven en los alrededores del lago Ilmr y apenas usan herramientas, aunque son lo bastante inteligentes para conservar el lenguaje. Su tótem es Zorro Ártico, aunque la razón de su protección no está clara. Los Dzu-Teh ganan un +1 a su puntuación original de Destreza.

**Jih-Go:** Los Jih-Go son los yetis más cercanos a sus ancestros y se encuentran muy próximos al mundo de los espíritus. Cada uno de ellos es un angakkuq de mayor o menor poder que puede percibir los espíritus y la magia que le rodea de forma natural. Su pelo es gris con curiosas marcas azules que varían entre los

individuos. A pesar de su sabiduría espiritual, en el terreno de lo mundano no llegan al nivel de desarrollo de los Metoh-Kangmi. Son los más enigmáticos de todos los yetis, y sus motivos a menudo resultan inescrutables. Su tótem es Oso Polar, un animal sabio y perceptivo como ellos mismos. Todos los Jih-Go se convierten en Angakkuq al llegar a nivel 0, adquiriendo “gratis” su primer nivel de lanzamiento de conjuros.

## CONVIRTIÉNDOSE EN ANGAKKUQ

La cultura de los Arulataq es chamánica y rica en tradiciones espirituales y mitología (basada en los mitos de los inuit del mundo real). Cualquier Yeti con una Sabiduría mínima de 12 puede optar por convertirse en Angakkuq, o chamán, al llegar a nivel 1. (La única excepción son los Jih-Go, que deben convertirse en Angakkuq al llegar al nivel de “monstruo normal”, adelantando así un nivel la progresión habitual).

Antes de poder adquirir habilidades de Angakkuq, un Yeti debe pasar por un proceso de aprendizaje que dura al menos un nivel completo de avance. Una vez ese período ha sido superado, el PJ puede someterse al Rito de Iniciación, y empezar a añadir las habilidades de Angakkuq a su progreso de nivel normal. El PJ puede decidir convertirse en Angakkuq en cualquier momento de su carrera, incluso por encima de nivel 1, siempre que antes haya superado el período de entrenamiento y el Rito de Iniciación.

**Ejemplo:** *Qa-Chiik es un joven Sah-Ash-Qwash, y durante todo ese nivel, aprende las artes chamánicas del Angakkuq de su poblado. Al llegar a nivel 1 puede someterse al Rito de Iniciación y añadir las habilidades de un chamán a los beneficios que gana con cada nivel. Por otro lado, Qan-Ta-Qa es una guerrera Metoh-Kangmi veterana que acaba de subir a nivel 2, y decide que en el futuro quiere entrar en comunión con los Inua como Angakkuq de su aldea. Se pasa todo el nivel 2 estudiando con los chamanes, y al ganar suficiente experiencia para subir a nivel 3, se somete al Rito de Iniciación y gana su primer nivel de lanzamiento de conjuros como Angakkuq.*

### El Rito de Iniciación

Una vez que el aspirante ha completado su aprendizaje inicial, debe someterse a un ritual de comunión con el Totem de su tribu. Esto es un requisito para convertirse en Angakkuq, y sin el cual el PJ no gana ninguna habilidad especial. El tipo concreto de ritual varía con cada tribu y poblado, pero los Inua siempre exigen algún tipo de sacrificio personal por parte del aspirante. El tipo de

sacrificio se determina en la siguiente tabla. Si el PJ pierde todos sus puntos de golpe o su Constitución llega a 0, muere durante el ritual.

### Tabla de Sacrificio Personal

d12	Efecto
1-6	El personaje pierde 1 pg permanentemente. Los Inua están complacidos con el ritual. No hay más efectos.
7-9	El personaje pierde 1d4 pg permanentemente. El ritual deja cicatrices en el cuerpo del personaje, pero expande su consciencia. El PJ pasa a ganar un 5% de experiencia adicional.
10-11	El totem se manifiesta desde el mundo espiritual y se cobra un precio. El personaje pierde permanentemente 1 punto de Constitución. El PJ pasa a ganar un 10% de experiencia adicional.
12	Augurio de los Inua. El PJ pierde 2 puntos de Constitución y a cambio su Sabiduría aumenta en 1 punto (hasta el límite por tribu).

### Avance de Nivel

Convertirse en Angakkuq requiere experiencia adicional por parte del personaje. Cada nivel en el que gana habilidades chamánicas cuesta más PX de lo normal. Estos PX se añaden al valor que aparece en la Tabla de Progreso por Nivel de Yeti desde el momento en el que el PJ supera su Rito de Iniciación.

Nivel de Angakkuq	Experiencia Adicional Requerida
Nivel 1	1000 PX
Nivel 2	2000 PX
Nivel 3	4000 PX
Nivel 4	8000 PX
Nivel 5	16000 PX
Nivel 6	32000 PX
Nivel 7	64000 PX
Nivel 8	130000 PX

**Ejemplo:** *Qa-Chiik* necesitará 5000 PX para subir a nivel 1 como Angakkuq. *Qan-Ta-Qa* necesitará 29000 PX para subir a nivel 3, siendo este su primer nivel de Angakkuq, 62000 Px para subir a nivel 4, 128000 para subir a nivel 5, y así sucesivamente.

## **Limitaciones de Nivel**

Normalmente, un Yeti solo puede llegar a obtener 5 niveles como Angakkuq. Es posible ganar niveles adicionales, pero por cada nuevo nivel por encima de este límite, el PJ debe someterse a un nuevo ritual y a una nueva tirada en la Tabla de Sacrificio Personal.

## **Hechizos de Angakkuq**

Los Angakkuq lanzan hechizos como un clérigo de un nivel equiparable, elegibles de la lista que se detalla a continuación. Los Angakkuq no requieren un símbolo sagrado para el lanzamiento de conjuros, pero sí el uso de fetiches, talismanes, cánticos y danzas.

### **Hechizos de Angakkuq de Primer Nivel**

Amistad Animal\*

Curar Heridas Leves

Detectar Magia

Luz

Protección contra el Mal

### **Hechizos de Angakkuq de Segundo Nivel**

Augurio\*

Bendecir

Encantar Animales

Hablar con los Animales

Retener Persona

### **Hechizos de Angakkuq de Tercer Nivel**

Curar Ceguera/Sordera

Curar Enfermedad

Luz Permanente

Plegaria\*

Quitar Maldición



## **Hechizos de Angakkuq de Cuarto Nivel**

Adivinación\*

Comunicar con la Naturaleza\*

Curar Heridas Graves

Disipar Magia

Hablar con las Plantas

Neutralizar Veneno

## **Hechizos de Angakkuq de Quinto Nivel**

Comunicar\*

Crear Comida

Curar Heridas Críticas

Disipar el Mal

Crear Tupilaq\*\*

\*Indica un hechizo del Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este

\*\*Indica un nuevo conjuro

## **Creación de Talismanes**

La selección de conjuros de un Angakkuq es limitada en comparación con la de un clérigo o druida, y no pueden crear objetos mágicos propiamente dichos, pero a cambio ganan la capacidad para crear amuletos y vincular a ellos espíritus menores. Estos amuletos tienen poderes limitados, y confieren uno de los siguientes modificadores:

+/- 1 a las Tiradas deAtaque

+/- 1 a la Clase de Armadura

+/- 1 al Daño

+/- 1 a las Tiradas de Salvación

+/- 1 a las Tiradas de una Característica

Cada amuleto se crea para una criatura en concreto, y para vincularse el amuleto, el receptor designado debe superar a un ritual y tirar en la Tabla de Sacrificio Personal. La creación del amuleto y el ritual exigen el gasto de materias naturales preciosas (ambargrís, maderas raras, huesos y pieles animales, etc) por valor de 5000 po. Una sola criatura puede acumular amuletos (de un mismo tipo o de varios) hasta acumular un modificador total de +/- 5, pero llevar puesto más de un espíritu atado puede atraer la atención de los Inua. Hay un 1% acumulativo por cada amuleto a partir del primero de atraer las iras de los Inua, que enviarán al Ijiraq (El Arca de los Mil Inviernos, pg. 50) a arrebatarse todos los amuletos que tenga en su posesión. La tirada de % se realiza cada vez que un amuleto proporciona su bono.

### **Crear Tupilaq**

Hechizo de Angakkuq (nivel 5)

Tiempo de Lanzamiento: 1 día

Duración: 1 día/nivel

El más temible poder de los angakkuq es quizá su capacidad para crear un tupilaq, una talla de hueso o marfil en forma de monstruo a la que se da vida con cánticos rituales en el enclave. Los tupilaq son vengativos y persiguen implacablemente a su presa, aunque su uso es peligroso porque existe el riesgo de que se vuelvan contra sus creadores. La creación del Tupilaq exige un gasto de al menos 1000 po en materiales naturales, y es recomendable utilizar algún objeto o sustancia conectada con la víctima del hechizo (ropas, pelo, sangre, un arma, etc.). El lanzador nombra a la víctima durante el ritual de creación, y al final del proceso, el Tupilaq se animará con las estadísticas indicadas en El Arca de los Mil Inviernos (pg. 53) y partirá infatigablemente en busca de su presa. Cada día que el Tupilaq sigue activo, hay un 1% acumulativo de que el espíritu que alberga sea rebelde y se vuelva contra su creador. Este porcentaje se duplica si no se conoce el nombre de la víctima o si durante la creación del Tupilaq no se ha utilizado alguna conexión material con ella, y se triplica si no se han empleado ninguno de los dos factores.