Martelo Negro

Um Suplemento para Lobisomem: O Apocalipse

Martelo & Klaive

Por Sean Riley

Lobisomem criado por Mark Rein•Hagen

Créditos

Autor: Sean Riley. **Lobisomem** e **Mundo das Trevas** são criações de Mark Rein•Hagen.
Sistema Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Edição: Aileen E. Miles
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte: John Bridges, Jeff Holt, Leif Jones e Jeff Rebner
Arte da Capa: Steve Prescott
Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf
Título Original: Hammer & Klaive
Tradução: Cizinho ***(Lendas)***, Rodrigo ***(Cap. 4),*** Folha do Outono ***(Cap. 1 e 3),*** Daniel ***(Cap.4),*** Rodrigo Bayoshi ***(Cap.3)*** e Chokos ***(Introdução, Cap. 2 e 4)***
Revisão: Chokos, Lica Maria, Camilinha e Folha do Outono (além de todos os nossos colegas da Comunidade)
Tratamento de Imagens, Capa e Contracapa: Ideos
Diagramação: Folha do Outono

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24h, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe do Nação Garou Traduções Livres
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349
contato: nacaogarou@gmail.com
(Nosso 25º trabalho, concluído em 09.05.2011)

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro A Máscara, Vampiro A Idade das Trevas, Mago A Ascensão, Hunter The Reckoning, Mundo das Trevas, Exalted e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem O Apocalipse, Wraith The Oblivion, Changeling: O Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity, Martelo e Klaive, Parentes: Heróis Esquecidos, Guia dos Jogadores dos Garou, Players Guide to the Changing Breeds, Livro de Tribo Andarilhos do Asfalto e Lobisomem Companheiro do Narrador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para a diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

Martelo Klaive

Conteúdo

Lendas dos Garou: A Primeira Klaive 4
Introdução: Proteções e Armamentos 13
Capítulo Um: Objetos de Adoração (Fetiches na Sociedade) 19
Capítulo Dois: Nascido das Chamas Vulcânicas (Criação) 41
Capítulo Três: Pedaços de Espírito (Exemplos de Fetiches) 61
Capítulo Quatro: Poder Incorporado (Fetiches Lendários) 109

BRIDGES '13

A Primeira Klaive

Ainda não existiu um filhote que conseguisse manter a boca calada. Se existe, eu não conheço. E se existe um desses por aí, eu posso lhe dizer com certeza que esta boca não pertence a um Ahroun. Vocês já ouviram falar muito sobre fofoqueiros, então acho que é hora de começar a contar sobre as idiotices que um lerdo jovem Garou pode fazer. Sobre o que ele irá fazer, como ele fará isso; e quando ele não faz por não conseguir por algum motivo, como ele fará isso da próxima vez. Eu sei de tudo isso, porque se não tivesse sido pela minha querida mãe brigando comigo há uma semana atrás, eu teria sido um deles. E se isso não tivesse acontecido, e se você acha que eu estou falando demais agora, você estará pronto para me matar já, já.

Alexander Estripador da Wyrm, nosso Ahroun em questão, fez o sentimento gritante ecoar pela sala.

"Aqueles viados! Malditos viados! Será que eles não ligam, Bazza? Nós tínhamos o culto dos sanguessugas em nossas mãos, quando eles chegaram, autoritários, para nos dizer para sair da cidade. Quando eu botar as minhas garras em seus pescoços —" Vou lhes poupar do resto. Nem preciso dizer que ele não estava feliz. Nem eu, mas um Cliath berrando como uma banshee não me cai muito bem.

Os Gytrash são a matilha de que Alex está ocupado se lamentando, e eles não apenas nos chamaram para dar um passeio e tomar um chá, como qualquer bando sensível faria. Não, ao invés disso, eles nos chamaram para fora e nos mandaram se preparar para uma briga, a não ser que nós gostássemos da ideia de ter nossos pescoços sendo estrangulados por nossos próprios intestinos grossos. Apesar dos intestinos terem continuado em seu devido lugar, e apesar de nós não querermos deixar que eles pudessem contar histórias sobre nós correndo com o rabo entre as pernas, eu não aprecio a ideia de ser premiado por assassinar outra matilha de Gaia.

Normalmente as provocações ultrapassam o meu nível de tolerância para merdas, e eu devolvo, "Alex, se você estourar meus tímpanos, eu vou esmagar seus testículos. E agora mesmo, sua tagarelice está tornando as coisas muito perigosas. Então, vou começar a trabalhar em um jeito de calar sua boca ou você protege suas bolas. Estou sendo perfeitamente claro para você?" Nunca entendi porque essa ameaça ainda funciona em tipos como nós. Quando nós mudamos para nossa forma maior, não temos muito material que valha a pena falar, e mesmo assim, você tenta isso em um garoto coberto de pelos e ele ainda assim fica um pouco balançado. Mais que os duas-patas, os lupinos parecem ter um sentimento melhor sobre mudar de forma ou talvez eles apenas não se preocupem tanto com a ameaça.

De qualquer maneira, isso funcionou bem no Alex, dando a meus ouvidos um abençoado descanso e dando à Pequena Oliver algo para dar uma risada. Apesar do nome, Oliver é uma garota. O nome foi dado quando ela costumava frequentar pubs e procurar por brigas. Ela ainda tem um rosto bonito se você puder ignorar o nariz quebrado. Atitude admirável para uma Ahroun, apesar de tudo e, como ela é uma garota, isso significa que não temos a overdose de testosterona que o Alex adora expor.

Mas isso ainda significa que nós somos uma matilha de dois Ahrouns, nenhum deles velho demais para beber,

e um Galliard. Os nervos afloram rápido nessa matilha, mesmo para lobos, e esta é a última coisa que precisamos, então eu tive que colocar os dois no lugar o mais rápido que pude. "Nenhum de nós vai botar garra nenhuma em lugar nenhum hoje, a não ser que eu mande um convite escrito. Nós não vamos matá-los. Eles nos chamando para fora ou não, eu não vou derramar o sangue de Gaia hoje."

Alex cuspiu no chão, apontando para a lateral do meu quadril. "Merda. Por que você trouxe essa maldita espada, se você não pretendia usá-la?"

Isto merece uma explicação. Veja bem, o que ele estava apontando na lateral de meus quadris era um pedaço de prata do tamanho de meu antebraço, com quatro runas fortemente gravadas em cada lado e coberto de pequenos glifos por todas as extremidades. Se você ler por um lado, você lê sua história. Se ler pelo outro, então lerá seu nome. Mas aparentemente, o jovem Alex não havia se importado com nenhum dos dois, senão ele estaria preparado para o meu próximo movimento. Eu me agachei rapidamente até meus pés, e finquei meus punhos solidamente em seu estômago. Se eu tivesse um pouquinho mais de autocontrole, eu teria mantido minha promessa de arrancar as duas partes responsáveis pelo seu processo intelectual mais importantes do que seus dois lóbulos cerebrais.

Em um instante, o garoto já estava com as garras e pelos para fora. Por sorte, eu sabia que ele iria fazê-lo e ao invés de ver um velho careca com um bocado de socos na cara, ele viu três sólidos metros de músculos lhe encarando de cima para baixo. Duas olhadas, e seus melhores instintos se puseram em prática, e sua cauda se enrolou por entre a coxa. Quando ele diminuiu de volta, eu saquei a espada, e comecei a lição. Francamente, eu sou mais velho, e eu tenho a responsabilidade de fazer isso. Goste ele ou não, ensinar a este pobre coitado é meu trabalho.

"Eu pensei ter ouvido você chamar isso de uma espada. Na verdade, eu sei que ouvi. Ouça, e ouça bem. Espadas não são criadas simplesmente do olho de uma deusa, arrancadas de sua face enquanto ela chorava pela morte de seu irmão. Elas não são forjadas no pico de Agned." Eu rosnei, a Fúria a um centímetro abaixo da superfície de meu sussurro áspero. "Esta é O Olho Choroso de Camma. Foi passada por Charlie Coração de Pedra para Victoria Fala-com-o-Fogo e para Winchester Will, e então para mim."

Alex nem se moveu. O mesmo fez Oliver. Eu não acho que os dois sequer imaginaram que, matilha ou não, eu poderia direcionar minha raiva neles da mesma forma que em qualquer outra pessoa. Hora de me acalmar, então. Mesmo se eu conseguisse fazê-los entender onde eles deveriam colocar a cabeça, isso não me faria bem nenhum se eu perdesse a minha primeiro.

"E você me vê puto agora por dois motivos. Primeiro porque você chamou o Olho Choroso de Camma de espada, e ela merece coisa muito melhor do que isso. E segundo é que você claramente não conhece nada sobre klaives, e isso significa que eu tenho que começar do início. E o início é uma história dos Presas de Prata, e eu odeio gastar um bom fôlego de minha boca com os malditos russos. Portanto, mantenha seus ouvidos abertos, porque eu não vou repetir."

E então eu comecei a contar.

• • •

"Dias estranhos." Uivo-do-Vento observou, seus olhos flutuantes, apenas ainda um pouco confusos com o estranho novo mundo em volta deles. De todas as criaturas, apenas os Garou olhavam em volta com alguma segurança naqueles tempos. Alguma coisa havia acontecido. Todos sabiam o quê — o mundo havia se dividido. O Espírito havia sido arrancado sangrando da carne que o abrigava, criando o mundo que todos veem hoje, e a Umbra que a maioria não vê. Ninguém sabia quem — talvez ninguém ao menos suspeitava o que nós sabemos hoje. A Wyrm fez isso. A Wyrm finalmente havia terminado seu tempo como irmã de Gaia e ao invés disso se declarado Sua inimiga. Lembre-se das incontáveis profecias que proclamam a morte de Gaia, os infinitos funerais cantados a Ela enquanto ela ainda ouve; nada disso foi falado naqueles dias, quando a noção da morte real estava apenas na ponta da língua de todos, ainda a sair dela e se tornar um pensamento.

Naqueles dias, os Garou eram os zeladores de Gaia e do mundo, os primeiros e principais. Recém nascidos do sangue de animais, plantas e criações, os espíritos ainda tinham que aprender a dar seus passos. Naqueles dias, até as árvores sangravam. Os animais também caíam e tropeçavam, seus instintos ainda não eram formados, surdos aos espíritos que uma vez os guiaram.

Apenas os Garou olhavam em volta com alguma segurança naqueles tempos. Gaia havia os abençoado com as duas formas, Gaia havia os mantido inteiros em um mundo machucado. Apenas os Garou, e aqueles que a Wyrm contou antes de agir.

Uivo-do-Vento, nascida após a meia-lua e antes da lua cheia, era o membro mais novo de sua matilha. Seu alfa era um Ahroun, chamado Garras-na-Noite-Contínua, e ele era forte e sábio. Ela corria com Sombra e com Dentes de Fogo, que eram bons e verdadeiros. Eles eram uma matilha, criada antes das matilhas possuírem nomes, pois nomes vêm apenas com propósitos, e nenhum era considerado naqueles dias da guerra recém nascida.

Dentes de Fogo falou, conforme recuava horrorizado. "Garras-na-Noite-Contínua, diga-me, você pode explicar isso?" Pois todos eles olhavam para tudo o que era novo. Os espíritos haviam nascido, e perante eles, um espírito se encontrava morto. Um espírito de uma árvore, um Filho das Clareiras, estendido no chão da floresta, seu sangue dourado empoçado em sua volta.

Garras-na-Noite-Contínua sentiu um pesar em seu coração, como sentiram todos eles, mas apenas ele foi bravo o suficiente para falar e agir. "Vejam!" Ele apontou para os arbustos e as árvores e o silêncio. "Nenhuma ave gorjeia em nossa volta. Nenhum inseto se debanda por

todos os cantos. Nenhum animal com escamas ou pelos se arrasta pela grama, nem mesmo a cobra irá chegar e se envolver sobre si. Eles sabem assim como nós — Uma blasfêmia foi cometida aqui."

"Mas!" Ele continuou, seus olhos preenchidos de lágrimas e o coração pesado com a decisão. "Se não agirmos agora, muitas mais serão cometidas. Gaia nos deu narizes para farejar, então vamos farejar. Ela nos deu mentes para sermos espertos, portanto que sejamos espertos. E Ela nos deu garras para combatermos, e dessa forma, vamos fazer vingança." E toda sua matilha levantou suas cabeças e uivaram, pois ele falou a verdade.

Então Dentes de Fogo farejou o chão e encontrou um odor, e eles o seguiram o mais longe que conseguiram. Sombra falou com os espíritos, e seu tom gentil convenceu os seres assustados a ajudá-los, e os convenceu de que eles teriam a proteção dos Garou. Isto foi uma ótima coisa, pois as palavras viajaram o mundo pelos espíritos carregando a bondade e a honra dos Garou, e os espíritos recém nascidos poderiam por um longo tempo depois confiar nos Garou sem questionar. Uivo-do-Vento observou e aprendeu, e cantou seus uivos de raiva e guerra para o céu. Este foi o erro dela, e deles.

Alguns dizem que Garras-na-Noite-Contínua sabia disso, mas não acreditava, pois ele era sábio, mas ainda sim ingênuo. Pois todos eram ingênuos ao perigo que seria trazido contra eles, e ninguém sabia que a Wyrm havia se voltado contra sua Irmã, e A declarado sua inimiga. E apesar da Wyrm ser fraca naqueles dias, pequena e vulnerável, ela não era menos esperta ou inteligente. Ela ouviu aqueles uivos, e não enfrentou o desafio que eles enviaram, mas ao invés disso se retirou e se escondeu. E no escuro, ela esperou a chegada da matilha.

Garras-na-Noite-Contínua os liderou até uma clareira horrível, repleta de sangue. Três vezes três vezes três Filhos das Clareiras foram ali massacrados. Alguns haviam sido rasgados no meio e deixados de qualquer jeito sobre o chão, outros haviam sido desmembrados, e suas partes espalhadas pelos arbustos. Três estavam pregados a árvores por lanças enferrujadas, suas formas contorcidas pela loucura nos olhos da Wyrm. Todos vestiam máscaras de horror em seus túmulos. No meio desta cena de carnificina, suas mãos prontas para assassinar mais um, estava de pé uma profanação andante, do tipo que um Garou nunca havia conhecido antes. Esta, assim como eles, era tanto carne quanto espírito, mas diferente da alegre união que eram os Garou, este era um homem grosseiramente preenchido por um espírito. E este era um espírito podre, diferente dos que eles já haviam visto antes. O homem balbuciava em loucura, e o espírito despejava obscenidades e era doentio.

Mas ele era apenas um homem, mesmo que de um tipo que eles nunca tivessem visto antes. Eles eram uma matilha de Escolhidos de Gaia. Então eles investiram para a batalha, suas peles humanas e lupinas foram rasgadas por aquela feita para a guerra, e eles rasgaram o homem ao meio por seus pecados. Mas a Wyrm era esperta. Os Garou não podiam nem ao menos começar a entender sua estratégia, pois eles pensaram como um só e não podiam deixar seu irmão cair por razão nenhuma. E eles nunca viram esses planos antes. Por outro lado, a Wyrm podia tranquilamente deixar que um dos seus fosse morto para que mais de sua cria matasse. Enquanto os quatro Garou avançavam, mais sete rodeavam a matilha, e suas bocas sorriam com um tom assassino conforme se aproximavam deles.

Apesar da matilha ter lutado bravamente, eles não sabiam como enfrentar estes horrores. Sombra partiu ao meio um deles, e suas patas foram queimadas com o sangue. Dentes de Fogo encravou suas presas em um, e ficou gélido antes de morrer. Garras-na-Noite-Contínua morreu bravamente, mas para cada monstro que ele assassinava, a Wyrm enviava mais três. Um dos monstros quebrou seus próprios dedos e os forçou para dentro da boca de Garras-na-Noite-Contínua, e deles nasceram espinhos em sua garganta. Ele morreu com as próprias garras afundando em seu pescoço.

Apenas Uivo do Vento, eles deixaram viva, e eles a deixaram para que pudessem a torturar e a perverter. E eles o fizeram por seis dias e noites, seu corpo demolia em agonia, sua mente se rasgava em vergonha.

Além da Wyrm, outros dois olhos assistiam seu tormento. Os olhos inocentes de um Filho das Clareiras, o Filho das Clareiras que o rápido ataque de Uivo do Vento havia salvado. Quando a matilha atacou, ele fugiu para as árvores e observou enquanto os Escolhidos de Gaia eram assassinados e glorificavam seu sangue. Ele continuou observando enquanto Uivo do Vento foi mantida viva, e então, quando a sexta noite caiu, suas lágrimas escureceram. Esta alma pura sentiu a Fúria de Uivo do Vento e a tomou para si, e então, em um grito triste, a forte árvore em que ela se escondia morreu. Ela caiu na clareira e o Filho das Clareiras rapidamente investiu e agarrou Uivo do Vento a retirando do caminho. Três dos horrores da Wyrm morreram, esmagados embaixo da árvore.

E o Filho das Clareiras levou Uivo do Vento dali para um rio, onde ela se lavou longe deles e aliviou sua garganta queimada. E lá eles conversaram.

O Filho das Clareiras falou primeiro, suas palavras leves. A vergonha coloria de rosa suas bochechas brancas. "Desculpe-me por não ter feito nada antes." Ele sussurrou. "Mas eu estava assustado. Haviam muitos deles, e sou apenas um."

Uivo do Vento olhou para ele com fúria nos olhos. A fúria deixou suas bochechas vermelhas. "Seis dias." Sua voz tremia e balançava, e a raiva de Gaia fluía de sua boca. "Por seis dias você esperou e observou, e não fez nada. Por seis noites eles puseram pesadelos em minha mente, que eu nunca vou me livrar. E você não fez nada."

Um silêncio se formou no lugar. Gaia sangrou. Finalmente, o Filho das Clareiras tornou a olhar, e repetiu seu leve sussurro. "Sou apenas um. E sou tão

pequeno."

Mais silêncio assombrou o ar. Uivo do Vento lutou contra si mesma, correndo seus dedos por entre as feridas em carne viva que cercavam sua forma, pelas cicatrizes que deformavam sua face antes limpa, e por sua pele vermelha de sangue. O Filho das Clareiras era pequeno, mas não tanto quanto era Uivo do Vento nas mãos dos monstros. Finalmente ela falou, e sua voz carregava a dor e tristeza de Gaia. "Todos nós somos pequenos agora. Ontem, todos nós tínhamos poder. Hoje, nenhum de nós tem. Nenhum de nós a não ser a Wyrm."

E o Filho das Clareiras se balançou com isso, pois ele não tinha compreendido que aqueles monstros pertenciam à Wyrm. Uivo do Vento encarou seus rostos, e havia visto a trapaça neles. Ele não tinha dúvida. "Qual o seu nome, Filho das Clareiras?"

E o Filho das Clareiras falou seu nome. Uivo do Vento parou e ouviu, pois seu nome era lindo.

Mas o Filho das Clareiras chorava pelas palavras de Uivo do Vento, e a perguntou, "Então é assim que vai ser daqui para frente? Seremos nós tão pequenos para sempre? Ontem, eu dei à luz a folhas e flores, hoje eu sou estéril. Ontem, eu amamentei o esquilo e o pássaro em meu seio, hoje estou seca. Ontem, eu puxei a terra com a força da floresta, mas hoje eu sou tão fraca. Será sempre assim? Eu nunca terei minha força novamente?"

Uivo do Vento ouviu as reclamações, e simpatizou. "Ontem, minhas garras era tudo o que sequer eu fosse precisar. Elas eram fortes e poderosas, e rasgavam ao meio as bestas que poderiam atacar a Mãe. Mas hoje, elas são pequenas e não fazem nada mais do que arranhar os grandes horrores em meu caminho. Ontem, meus dentes cravavam segura e profundamente, destruindo a pele e devorando o sangue das bestas que poderiam atacar a Mãe. Mas hoje, eles são pequenos e não fazem nada mais do que irritar aqueles que a atacam. Ontem, eu era o defensor de Gaia. Hoje, eu falhei para com minha Mãe. E eu temo que nunca a defenda novamente."

O silêncio reinou no rio. Mesmo as águas pararam de borbulhar e escoar para que pudessem ouvir às palavras tristes.

Uivo do Vento lançou suas palavras aos céus, e Luna brilhou forte conforme suas lágrimas caíam na Terra abaixo. A seiva caía como sangue das árvores, mesmo assim nenhum inseto ousava a devorar. Aqueles que ouviram de perto, ouviram Gaia prender a respiração, enquanto um de seus campeões se voltava para o Filho das Clareiras. Apesar de sua forma ser cortada por sangue e cicatrizes, ela segurou sua cabeça e corpo com orgulho, e alcançou sua mão. "O mundo está mais fraco hoje, e pode estar mais fraco ainda amanhã. Mas nós não precisamos ficar fracos junto a ele. Sua força está escondida pela trapaça da Wyrm, e minha força não é nada frente a seus monstros. Mas venha até mim, e caminhe do meu lado. Seja minha espada."

Isto chocou o Filho das Clareiras, pois a força dessas palavras o deixou assustado. Elas eram novas, e tocavam com o poder que tais coisas possuíam. Mas ele estava chocado, não assustado, e bravamente deu um passo a frente para dentro do rio junto a Uivo do Vento.

Então Uivo do Vento o pegou e transformou o Filho das Clareiras na forma de uma espada, utilizando as pedras com buracos causados pelo rio como molde. Então ela cantou novamente para Luna, pois os monstros não haviam tocado seu pescoço e sua voz ainda era tão pura quanto o louvor de um canário no amanhecer. Um Luno se aproximou dos dois e se colocou na espada como fogo, e Uivo do Vento os forjou em prata. E com uma pedra, ela os bateu até que ficasse afiada, e com suas garras ela gravou o nome do Filho das Clareiras ao lado. E a espada era linda assim como foi o Filho das Clareiras, e ela foi chamada de uma klaive.

Ela levantou do rio, e novamente se portou como um guerreiro. E agora armada com a Primeira Klaive, ela caminhou de volta em direção da clareira onde ela havia sido torturada.

• • •

Eu terminei o conto e olhei em volta um pouco. Não notei que Alex e Oliver haviam ficado calados desde que comecei. Como ninguém estava falando, eu acendi um cigarro e esperei. Os Gytrash estariam aqui em breve, e tudo se resumiria a quão bem eu poderia blefar.

Mas é claro que os filhotinhos não iriam me deixar curtir um bom e quieto cigarro. Alex quebrou o silêncio, "E?"

"E o quê?"

"E o quê? Ela voltou lá e o quê? Ela e a klaive —"

"A Primeira Klaive." Eu teimosamente corrigi.

"Ela e a Primeira Klaive," ele olhou em direção ao céu enquanto falava, provando que não tinha aprendido nada ainda. Imagine só? "Voltou lá e o quê? Os rasgou no meio membro a membro? Matou eles aos montes em uma chama de fúria? Bazza, você deixou a história sangrenta em aberto."

"Pro inferno que não!" Eu respirei fundo. Meu fôlego havia se esgotado. Enquanto eu tentava retomá-lo, eu falei para os dois a verdade. "Ela foi morta em mais ou menos três minutos depois que voltou."

Esse detalhe nunca falha em ter a mesma reação toda vez. Eles olharam cruelmente apavorados.

Oliver abriu a boca pela primeira vez, "Mas... isso é horrível! Ela foi estuprada por seis dias, escapa, e então não há nenhuma vingança ou nada, apenas ela é assassinada? Qual o sentido de uma história como essa? Não confie em uma klaive com um Filho das Clareiras dentro?"

Eu quase soltei uma gargalhada com isso, mas isso seria um mau exemplo. Eu mantive as palavras duras. "Esta é a Primeira Klaive, filhote. Meça suas palavras. E o ponto não é que ela morreu. Metade das lendas dos Presas de Prata acabam com um herói ou outro morrendo. É uma surpresa se algum deles sobrar com essa taxa de mortalidade. O ponto é, ao certo, quem era ela, e o que ela fez antes de morrer."

"Ela era uma Galliard. Não uma Theurge, apesar de eles serem os que fazem a maioria das klaives hoje em

dia. Não era uma Ragabash que geralmente aparece com coisas novas, ou uma Ahroun, as quais a maioria das lendas dos Presas de Prata são a respeito. Nem mesmo uma Philodox, os supostamente mais equilibrados. Não, era um Galliard. Fato que me deixa um pouco contente, tenho que dizer.

"Em segundo lugar, ela era uma fêmea. Não significa muito nos dias de hoje, nós há muito tempo provamos que as mulheres podem fazer ou acabar com qualquer coisa que quiserem, com se fosse o Primeiro Ministro. Mas lembrem-se que as lendas dos Presas de Prata tendem a ser sobre homens. O que é muita verdade sobre todas as tribos, mas existe, pelo menos existiu, uma coisa masculina definitiva com os Presas.

"E finalmente, ela era o membro mais novo da matilha. Não o mais velho, não o alfa, não aquele com mais renome. Então o que temos é uma jovem, pouco conhecida Galliard fêmea, mas é ela que tem a honra de fazer a Primeira Klaive. O ponto é, desde o começo, fetiches não devem ser algo apenas para os maiores. Eles são algo que nenhum Garou deveria ficar sem, eles são para todos nós."

Pausei por um momento, dando outro trago. Os filhotes não falaram uma palavra.

"E ela não morreu imediatamente. Esta é a parte mais importante. Quando ela começou a lutar e se ligar que perderia, ela pegou a Primeira Klaive e a arremessou o mais longe que podia dela. Ela aterrissou no rio e foi banhada, e a Wyrm não pôde encontrá-la. Porque ela sabia que aquilo era algo sagrado, e valia muito mais do que sua vida. Um fetiche é três vezes sagrado, entendem? Ele possui um espírito dentro dele, e esta é a razão para ser sagrado. E ele é uma conexão entre nós e Gaia, também. Duas vezes sagrado. E por último, e mais importante, ele é uma lembrança de quando o mundo era perfeito, quando corpo e espírito eram uma coisa só."

Eu apaguei as cinzas enquanto Alex fez uma pergunta sensível. Pensamentos sobre relógios parando vieram a mente. "Então o que aconteceu com a kla... Primeira Klaive, então?"

"Desapareceu. Nunca mais encontrada." Eu dei um último trago, jogando fora o que faltava para terminar de queimar junto à parede. "Ainda por aí para ser encontrada, suponho. Ouvem-se muitas pessoas falando sobre isso. Poderia ela ainda existir? Não tenho dúvida que poderia. Os únicos que pensam que não poderia são os Andarilhos do Asfalto, pois eles tendem a pensar que lendas são parábolas, metáforas ou algo do tipo. Mas eles são todos uns pela-sacos." Meu relógio me disse que era quase meia-noite, quando nossas carruagens se tornariam abóboras. Hora de acabar com isso.

"O que poderia fazer a Primeira Klaive? Ninguém sabe. Lembre-se que a lenda não menciona que ela tenha matado sequer um dos monstros. De fato, ela distintamente diz que a mulher que a portou morreu uma morte horrível e terrível. E como a Pequena Oliver apontou, ela não tinha um espírito da guerra nela, ela tinha um Filho das Clareiras. Então alguns dizem que ela não faz nada, que é a lenda que é importante, não a Primeira Klaive. Outros vão por um caminho totalmente diferente, afinal de contas, é da Primeira Klaive que estamos falando. Eles dizem que se a encontrarmos, nós venceríamos a Guerra do Apocalipse em uma noite. O que eu acho? Eu estou no meio das duas opiniões. Eu não acho que ela cortaria a garganta da Wyrm apenas se nós a encontrássemos, mas eu acho que nas mãos certas..." Aquela frase não terminou por alguma razão. Não estou certo de qual, realmente, exceto de que talvez eu não tenha pensado o que ela poderia fazer. Além do que...

"Além do que, o que ela pode fazer não é a parte importante. É o que ela foi, e o que ela é, e o que todas essas klaives são. Em todo o caso. Os Gytrash vão estar aqui a qualquer minuto, portanto é melhor nós estarmos parecendo fortes quando eles derem as caras. Juntem-se agora, eu quero todos vocês completamente revigorados."

Alex e Oliver obedeceram cegamente. Sendo o bastardo insolente causador de confusão que ele é, Alex foi direto para a forma Crinos. Grande e sangrento brilhando no meio de uma cidade, mas eu não estava esperando que qualquer um aparecesse bisbilhotando por aí em um velho armazém àquela hora da noite. E se alguém fizesse, nós não estávamos planejando ficar em Londres por muito tempo de qualquer forma. Pequena Oliver mostrou alguma sutileza, estando contente com aquela forma humana estranhamente fortalecida. Eu apenas fiquei preso à forma que já estava. Para poder resolver esse dilema, eu iria precisar do meu cérebro e de minha língua, e ficando na forma humana normalmente é a melhor forma de se conseguir isso.

Os Gytrash chegaram exatamente na hora marcada, deixando os portões fazerem aquele maravilhoso ranger que portas velhas de ferro costumam fazer, na décima segunda badalada do relógio. Eles são um bando grande, oito deles ao todo. Apesar de eu esperar que eles provavelmente teriam cinco deles aguardando lá atrás se nós entrássemos num combate. O que Alex não entendia era que os Gytrash não são um bando desonrado, muito pelo contrário, o que nos enfiou nesta confusão foi eu ter passado por cima de minha honra. O que eu estava planejando era também um tanto desonroso, na verdade, mas a minha ideia de honra é pegar as lutas certas, portanto isso não me incomoda nem um pouco. Eu parei de pé tomando a frente, aproximadamente a dois metros e meio dos outros dois, e esperei pelo alfa deles vir ao meu encontro. Eu fiz com que ele pudesse ver claramente o Olho Choroso de Camma. E ele não tirou os olhos dela.

"Boa noite, Adam." Eu lhe encarei enquanto ele se aproximava e parava a quase um metro de distância de mim. Eu sou um cara baixo, então ele me olhava bastante de cima para baixo.

"Igualmente, Barry."

"Isso é o que eu penso que é?"

"Sim, é."

E nós paramos cara a cara, em silêncio, por um bom tempo. Ele não tirou o olho do Olho Choroso de

Camma, até que finalmente cuspiu na poeira e rosnou para mim. "É bem sujo da sua parte, trazendo essa coisa até aqui."

"Eu sei. Mas você não tinha que nos chamar aqui. Você poderia ter nos chamado para dar uma passada na sua casa e nos pedir desculpa. Você poderia ter nos pedido para explicar isso no pub e pedido para pagarmos a você uns drinques. Ou mesmo nos arrastado até o ancião, e feito ele nos punir. Mas você não fez. Você nos chamou aqui, e isso me parece muito bem que você quer uma luta. E eu acho que isso é um tanto sujo, também." Eu abaixei meu tom de voz um pouco, fiz minhas preces, e arrisquei, "Mas apenas se você me fizer usá-la."

Ele não pareceu feliz com isso, e eu não esperava mesmo que ele ficasse. Mas eu o deixei ficar ansioso um pouco. Se eu apressasse as coisas, ele poderia deixar seu orgulho passar por cima de seu bom julgamento, e eu estava contando com o seu bom julgamento nesse momento. Então as palavras saíram belas e lentamente, o deixando ponderar sobre todos. "Ouça parceiro. Nós estragamos tudo. Este é seu território, e nós deveríamos ter uivado, ou ter ligado, ou pelo menos pedido para alguém falar com você, eu sei. Nós não fizemos por um motivo. Mas deveríamos ter feito mesmo assim. Nós estamos errados e eu não estou me esquivando disso.

"Mas," eu continuei, "não vai adiantar nada cortarmos um ao outro abertamente aqui. Vamos lá, se comprometa conosco aqui." Vendo ele mexer os pés confuso, eu fiz uma oferta. "Nos dê uma semana. Nós podemos acabar com nossos negócios aqui e ficar fora da sua vida. Merda, diga-nos para nunca mais voltar. Não nos incomode. Apenas uma semana."

Adam abriu sua boca um pouco, ponderando. Finalmente ele olhou para sua matilha divergir, não encontrou ninguém, e me perguntou, "Isso é um pedido de desculpas?"

"Isso é um pedido de desculpas." Confirmei. "De todos nós."

"Certo. Vocês devem partir sexta. Voltem sem um Uivo de Apresentação apropriado da próxima vez e nós vamos simplesmente avançar e atacar." Ele balançou a cabeça incrédulo. "Você é um filho da mãe, Barry. Não pode ser tão cauteloso nos dias de hoje."

"Igualmente, Adam." Adam começou a gritar chamando por sua matilha, mas eu esperei que todos saíssem antes de soltar um suspiro de alívio, apenas por ter de lidar com o grito penetrante e único de Alex mais uma vez. Ele voltou para sua forma normal e feia para fazer isso.

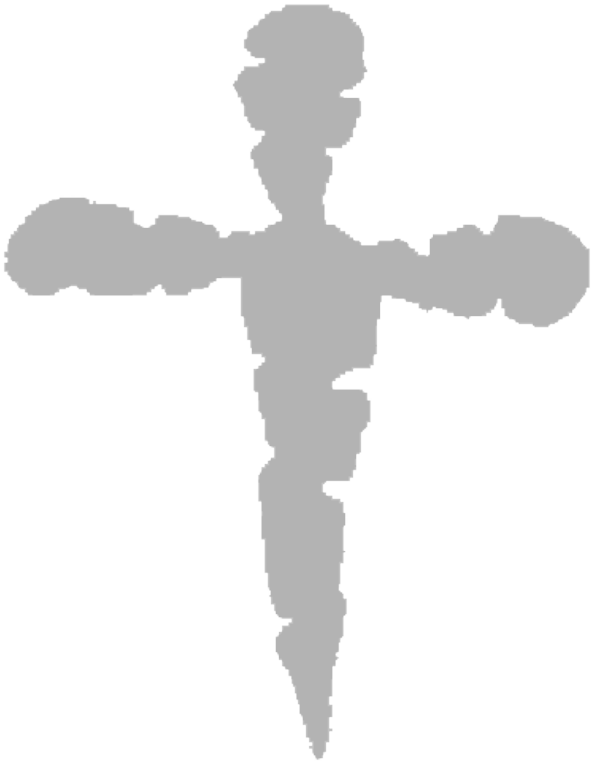
"Foi isso? Que caralho foi isso? Ele estava tão assustado com uma maldita klaive que ele não iria lutar com você?"

"Você acabou de estourar meus tímpanos, Alex." E eu mantive minha promessa. Enquanto ele se contorcia

no chão, eu lhe dei uma última lição. "Assustado não tem nada a ver com isso. O negócio é que ele é um homem honrado, e como eu, e diferente de você, sabe a maneira certa de lidar com fetiches. Não vale a pena manchar o Olho Choroso de Camma com nosso sangue por algo tão insignificante quanto isso. Ele é melhor do que isso."

E eu deixei os dois lá. Eu sabia que eles iriam me encontrar novamente, então não fiquei tão preocupado. Saí para uma caminhada pelo Tâmisa e olhei para a lua brilhando na água. Às vezes, quando faço isso, eu penso que posso ver o fogo no brilho do luar e o sangue na água. Às vezes, eu penso até que as ondulações prateadas são uma lâmina, tão maravilhosa quanto o nome de um Filho das Clareiras, e eu estico meu braço para pegá-la.

Mas é sempre apenas a luz do luar e a água.



LEIF
JONES

Introdução: Proteções e Armas

Fetichismo: Um termo já obsoleto, derivado do português, feitiço (algo artificial, um objeto fabricado) e usado em inúmeras formas contraditórias no desenvolvimento da antropologia. Seu uso inicial pelos viajantes portugueses na África Ocidental era para descrever amuletos e figuras mágicas e, por extensão, as crenças religiosas em que poderes sobrenaturais podem residir, temporária ou permanentemente, em um objeto natural ou artificial.

— D.J. Crowley, ***New Catholic Encyclopedia***

As Ferramentas de uma Cultura

Fetiches podem ser tão fáceis de esquecer, não podem? Dons são os talentos especiais mais notáveis que os lobisomens possuem — a única vantagem sobrenatural que é exigida na criação de personagem e possuem um capítulo inteiro do livro de regras praticamente só para eles. O que sobra no capítulo é outro aspecto poderoso dos Garou e sua sociedade — rituais. E não há dúvidas de que os rituais são uma parte muito importante do jogo. Eles iniciam assembléias e ditam as relações entre os Garou e espíritos, e entre eles mesmos.

Mas os fetiches são as ferramentas mais úteis e valiosas da sociedade Garou. São objetos de arte, decorados elaboradamente com desenhos, inscrições e glifos que contam a história por trás do propósito da ferramenta, de seu dono e de sua criação. Um arqueólogo que encontre um ficaria muito excitado com o tesouro de informações culturas que este representaria.

Os fetiches são mais do que apenas as espadas mágicas e varinhas dos lobisomens. Eles não existem no vácuo, ocorrendo espontaneamente. Eles moldam e são moldados pela cultura e são como uma janela para suas almas culturais como os nossos filmes, computadores e carros são para as nossas.

Existem duas principais influências na confecção de fetiches em **Lobisomem: O Apocalipse**. A primeira são

os fetiches antropológicos — itens que são considerados possuidores ou provedores de significância espiritual dentro de tradicionais sociedades animistas. A outra principal influência vem dos mitos e histórias de itens e armas mágicas, que podem ser encontradas nas mitologias greco romana, nórdica e arturiana (junto com incontáveis outras mitologias) e em literatura fantástica. Veja bem, essas não são regras que os Garou devem seguir; são, no entanto, potenciais fontes de inspiração para criar seus próprios fetiches durante o curso de uma crônica. Pode ser idiota dizer que o Rei Arthur era um Presa de Prata e Excalibur sua grã klaive, mas os paralelos entre esse mito e o da Primeira Klaive são bem aceitáveis. As melhores histórias são contadas em todas as culturas, de formas variadas; o mesmo acontece aqui.

Um Mundo de Espíritos

Para entender porque os fetiches surgem nas sociedades animistas, considere a posição de uma pessoa comum numa delas. A maioria das religiões monoteístas e politeístas modernas oferece uma visão "segura" do lugar da humanidade no mundo ou, ao menos, o lugar do crente no mundo. Apesar de poder existir uma força maléfica tangível no mundo, seu poder é controlado por um deus benevolente com um interesse em proteger seu povo. O mal pode ter poder e pode precisar de ser diligentemente observado, mas um verdadeiro crente com deus (ou deuses) a seu lado é invencível contra esse mal.

O animismo não oferece ***nada*** disso. Para alguém que foi criado acreditando em espíritos e demônios, qualquer lugar pode ser um refúgio para criaturas do mal que nada mais gostariam do que arrancar membro a membro de seu corpo e devorar seus órgãos. Existem caminhos e trilhas que você simplesmente não percorrer após a escuridão porque os demônios habitam aquelas áreas. Tempestades e desastres naturais são vistos como a fúria de espíritos furiosos, que não podem ser acalmados ou só o podem ser através de grandes perdas pessoais. A única defesa contra esses seres são rituais e objetos que bloqueiam ou afugentam os espíritos. Proteções são colocadas nas janelas para evitar que os demônios entrem, amuletos são usados no pescoço para impedir os espíritos de matarem viajantes. Os fetiches são, assim, símbolos de liberação, liberdade e paz de espírito. Sem eles, estamos à mercê do mundo.

Fetiches Antropológicos na Sociedade Tradicional

A simples definição de um fetiche antropológico é qualquer objeto imbuído com significância espiritual. Isso não significa que o objeto é necessariamente vinculado a um espírito (assim como os fetiches dos lobisomens), mas meramente que o objeto tem algum nível de poder mágico que é relevante para o mundo espiritual. Um grupo de pedras e gemas que permitem a um curandeiro conversar com os espíritos e determinar seus desejos, certamente conta como um fetiche, como seria o amuleto de jade já mencionando colocado em uma janela para combater demônios. Em sua maioria, os fetiches existem mais para lidar com os espíritos do que com outras pessoas, apesar de que existem exceções (o osso empregado como ponteiro indicador em rituais dos aborígenes australianos é um ótimo exemplo — ao ser ritualisticamente apontado para um infrator, acredita-se que o osso tem o poder de matar o transgressor).

Fetiches ***não*** são amuletos da sorte, nem objetos de significado pessoal que o dono usa porque acha que pode o ajudar. Eles não são canais para o poder do seu usuário. Ao invés disso, eles são ferramentas de poder que ajudam a pessoa que os possui contra os muitos perigos do mundo. Apesar dessa crença poder ser mal interpretada, eles certamente ***não*** são vistos como subjetivos dentro de sua sociedade, mas como uma verdade concreta e firme, assim como a teoria dos germes em nosso mundo.

Armas e Itens Mágicos em Mitos e Fantasias

A diferença mais proeminente (e mais óbvia) entre fetiches e o tipo de armas mágicas como Excalibur ou o Tarnhelm de Sigurd é que elas ocorrem fora do padrão animista dos fetiches e não precisam se conectar com um significado espiritual. A Excalibur não está vinculada com um espírito ou é notada pelos mesmos; é notada consideravelmente pelos homens como símbolo do direito divino de Arthur como Rei da Bretanha. Apesar de que tanto os fetiches quanto as armas mágicas serem produtos de homens habilidosos e talentosos (magos, xamãs e curandeiros), os primeiros são mais úteis e comuns, enquanto os últimos são ostentosos e raros.

É essa última qualidade a de maior interesse em **Lobisomem**. Espadas mágicas e outros itens similares de mitos e fantasias não são feitas regularmente. A maioria das vezes são completamente únicas, com uma admiração e majestade a seu redor que nenhum fetiche jamais recebeu. Fetiches são imensamente valiosos, mas o são pelos efeitos que podem produzir. Armas e itens mágicos são valiosos pelo que ***são***.

Fetiches em Lobisomem: o Apocalipse

Lobisomem: O Apocalipse capta as melhores qualidades dos itens mágicos e fetiches antropológicos, até mesmo em suas principais diferenças. Assim como os fetiches tribais, os lobisomens em sua maioria veem os fetiches como uma comodidade que pode ser feita e reproduzida. Quando um lobisomem cria um conjunto de sinos fetiche para manter os espíritos da Wyrm fora do lar de seus Parentes, ele não exclui ninguém de fazer o mesmo fetiche. De fato, um Garou mais jovem pode pedir para examinar os sinos para ter uma idéia melhor de como fazer outro conjunto! Na extremidade do lado antropológico dos fetiches estão os amuletos, fetiches de uso único feitos comparativamente de maneira fácil e consideravelmente menos impressionantes do que os fetiches. Os amuletos são muito parecidos com os fetiches antropológicos — especiais, mas especiais porque

executam funções úteis. Alguém carregando um amuleto está simplesmente bem protegido, se tanto.

Ao contrário dos amuletos, entretanto, os fetiches são muitas vezes diabolicamente difíceis de criar e requerem um exaustivo esforço por parte do criador. Apesar de não serem únicos, eles também não são comuns. Alguém vendo aquele mesmo conjunto de sinos está provavelmente vendo um conjunto como aquele pela primeira vez na vida. O observador ficará curioso e impressionado por eles simplesmente por serem um fetiche. Fazer um fetiche é uma prova de habilidade e comanda respeito e carregar um fetiche que foi passado de um mentor ou pai também causa admiração, pois alguém que era impressionante o suficiente para possuir tal fetiche o confiou a você. Klaives (e, em uma extensão menor, outras armas fetiches) são o aspecto mais evidente disso na cultura Garou. Uma klaive na cintura de um Garou faz com que os outros deem a ele uma ampla posição — parcialmente pelo que a arma pode fazer, parcialmente pelo que ela diz a respeito de seu dono, mas principalmente porque é uma ***klaive***, um dos itens mais importantes da cultura Garou. Toda arma fetiche entre os lobisomens possui um nome e, da mesma forma, toda arma fetiche (e a maioria dos fetiches) possui uma história por trás de si. Na extremidade do lado mitológico dos fetiches estão os fetiches lendários, cujas histórias são, no mínimo, se não mais, tão importantes para o fetiche do que ele realmente faz.

O Acordo

No coração do conceito dos fetiches em **Lobisomem** está o antigo Acordo entre as Raças Metamórficas e os espíritos. Assim como os espíritos concordaram em dar poder aos rituais dos metamorfos caso apropriadamente executados, os espíritos também concordaram em entrar em cápsulas materiais para servir seus portadores. O que faz esse acordo tão importante, no entanto, é que ele não é um assunto unilateral. A regra mais antiga das negociações espirituais é que nada é de graça; um metamorfo deve oferecer algo em troca para ganhar um fetiche de qualquer poder.

Da mesma forma, o Acordo é entre espíritos e metamorfos — isso não inclui a humanidade. Assim, um espírito não tem a obrigação de responder um Ritual de Conjuração ou o Ritual de Fetiche executado por qualquer pessoa que não seja um metamorfo, e os espíritos são notórios por não fazer qualquer coisa que não são obrigados a fazer por sua natureza ou por um pacto. Para muitos metamorfos, o privilégio de ser incluído no Acordo é um gigantesco ponto de orgulho e a honra exige que eles paguem esse privilégio tratando bem seus aliados espirituais — na forma de fetiches ou não. Se um lobisomem recusa a permitir um aliado não Garou a sequer tocar um fetiche seu, pode não ser simplesmente egoísmo que o fez fazer isso. Pode ser uma mistura de diplomacia pragmática e crença religiosa que o compeliu a levar seu fetiche tão a sério.

Então, sim, os Garou (e a maioria das Feras) tendem

a levar seus fetiches a sério. É de um bom senso tático, é espiritualmente importante e é também uma questão de honra. É por isso que o Acordo resiste por tanto tempo.

Como Usar Este Livro

Martelo e Klaive dá uma boa e longa visão na forma em que os fetiches podem ser usados em uma crônica, desde o amuleto mais básico até a arma mais lendária. Em particular, esse livro enfatiza as linhas e regras opcionais para ajudar os jogadores e Narradores a criar fetiches mais apropriados para suas crônicas. Vamos encarar — se esse livro tivesse recheado de nada mais do que novos fetiches, dá página de créditos até a contracapa, ainda assim não existiriam fetiches suficientes para cobrir todas as necessidades do jogo, não importa quando. Alguém, em algum lugar, ainda folhearia o livro e não encontraria o que desejava. A solução, então, é tentar detalhar o processo de criação de fetiche e prover linhas gerais para decidir os níveis de poder — subitamente, a quantidade de fetiches que esse livro pode gerar saltou para algo próximo ao infinito.

Dito isso, é claro que há vários fetiches novos no livro. Nem todo Narrador ou jogador tem tempo para criar algo customizado para sua crônica ou para um personagem, e uma lista de exemplos de fetiches ajuda bastante a poupar tempo de preparação e começar de fato a interpretar. Então, para aqueles que procuram novas bugigangas para ajudar no campo de batalha ou em uma assembléia, aqui estão várias para vocês escolherem.

O livro é organizado da seguinte maneira:

Lendas dos Garou: A Primeira Klaive é uma lenda dos Presas de Prata sobre a primeira Klaive e fetiche que foi criado por um Garou nas mais improváveis e trágicas circunstâncias, contadas por um Fianna que odeia os Presas de Prata e sabe que, ao contrário de seu companheiro de matilha, o verdadeiro valor de uma klaive.

Capítulo Um: Objetos de Adoração examina o papel do fetiche na sociedade Garou, em respeito a cada tribo, como diferentes augúrios favorecem diferentes fetiches e a políticas de posse e transferência de fetiches. As sociedades dos Fera também são discutidas, assim como o mórbido apreço dos Dançarinos da Espiral Negra por suas ferramentas sagradas.

Capítulo Dois: Nascido das Chamas Vulcânicas dá uma aprofundada na preparação que diz a respeito da criação de um fetiche, o processo que leva anos em alguns casos. Este capítulo também apresenta um conjunto de regras opcionais para a criação de fetiches, que cada Narrador e grupo podem adaptar caso queiram regras mais detalhadas para a criação de fetiches. Por fim, o Capítulo Dois fala sobre alguns tipos incomuns de fetiches.

Capitulo Três: Pedaços de Espírito contém um grande número de exemplos de fetiches para você usar em sua própria crônica, ou como um exemplo de como você poderia criar seu próprio fetiche. Fetiches para todas as tribos, augúrios, raça e até mesmo para cada Raça Metamórfica, juntamente com os fetiches dos abomináveis Dançarinos da Espiral Negra e os exóticos hengeyokai.

Capitulo Quatro: Poder Incorporado fecha o livro com os mais sagrados e temidos de todos os fetiches, aqueles considerados lendários. Esses fetiches não são exatamente versões "mais poderosas" dos fetiches normais, mas são algo completamente diferente.

Destruindo Fetiches

Uma vez que nenhum dos capítulos tem um lugar imediatamente óbvio para essa pergunta, vamos fazê-la aqui — O que acontece quando um fetiche é destruído? O que acontece quando uma klaive quebra ou uma Flauta da Harmonia é quebrada ao meio?

Bem, a resposta cânone é que o espírito vai embora, finalmente livre. Se o fetiche for destruído no mundo físico, pode haver um pequeno pulso de poder ou a emanação rápida de uma luz, ou talvez algum outro sinal do espírito partindo — por exemplo, um espírito do pássaro pode deixar uma única pena para trás. Caso o fetiche seja destruído na Umbra, o espírito aparece próximo do fetiche quebrado e pode fazer o que quiser a partir dali (sua Essência provavelmente estará completa devido ao longo tempo dentro do fetiche). Os espíritos que são presos contra sua vontade certamente atacarão, a menos que sua chance de sobreviver a tal ataque seja claramente pequena. De qualquer forma, o espírito pode voltar às suas funções normais, apesar de que seus planos possam ter sido levemente alterados pelo tratamento recebido enquanto no fetiche. Poucos espíritos estão acima da vingança e mesmo os mais básicos podem agradecer seu antigo dono caso tenham sido bem tratados.

Mas uma vez que o drama normalmente é o nome do jogo em **Lobisomem**, o Narrador deve se sentir livre para ter eventos mais dramáticos acontecendo, principalmente se um fetiche especialmente poderoso é destruído. Uma grã-klaive quebrada pode explodir em farpas de prata ou um poderoso fetiche Maldito pode liberar um furioso e imensamente insano Rastejante Nexus. Apenas tenha cuidado para não exgerar demais; a perda de um fetiche querido é, normalmente, um golpe poderoso no jogador e apenas o pior e mais egoísta dos Garou merece ter essa ferida cutucada.

(Porém, ninguém jamais disse que o Mundo das Trevas era justo...)

Recursos Adicionais

Ethnography of Malinowski, editada por Michael W. Young. Uma discussão prolongada da cultura tribal Africana. De valor particular para estes propósitos é o capítulo "Perigos, Magia e Mito" que examina numerosas práticas mágicas com uma discussão pesada sobre tabu, frequentemente com relação à cultura material.

Magic and Religion por Andrew Lang dá

igualmente uma olhada no assunto tabu, embora não tão ligado à cultura material.

The Encyclopedia of Religion, editada por Mircea Eliade. Não apenas este é um bom recurso para uma série de assuntos em **Lobisomem**, o volume 5 ainda contém uma seção fantástica no tópico de fetiches, com uma extensa discussão sobre como eles operam dentro das sociedades.

The Ultimate Encyclopedia of Mythology por Arthur Cotterel e Rachel Storm. Sim, é um livro de mesa de centro. Mas também é um livro de mesa de centro excelente, repleto de muitas, muitas figures e objetos mitológicos de seis locais geográficos diferentes. Melhor ainda, é repleto até a borda de ótimas fotos de estátuas e artefatos e armas sendo arremessadas em grandes guerras. Se você quiser inspiração visual ou mítica, este é o lugar para procurar. Não foram poucos os fetiches no Capítulo Três inspirados pelas gravuras e palavras deste livro.

Capítulo Um: Objetos de Adoração

Os nativos que batiam tambores para afastar os espíritos malignos são objetos de deboche para os espertos americanos que apertam suas buzinas para acabar com engarrafamentos.
— Mary Ellen Kelly

A Cultura Fetichista

Qual o papel dos fetiches na sociedade Garou?

A sociedade Garou é complexa. Basicamente, ela é dividida em três partes: hominídeos, lupinos e impuros. Cada um desses três grupos está dividido ao longo de cinco linhas de Augúrios e, além disso, ao longo de doze linhas tribais. Todos esses grupos estão espalhados através do mundo e ainda são influenciados pelas culturas nos quais eles vivem.

Qual o papel dos fetiches na sociedade Garou? A resposta depende inteiramente da questão — ***qual*** sociedade Garou?

O Fetiche nas Seitas Tradicionalistas Garou

Dentro das seitas tradicionais, as não urbanas, o fetiche é duas coisas. Primeiro, é um símbolo do acordo entre os Garou e os espíritos de Gaia, um aliado que desistiu de sua liberdade para prover um lobisomem com uma nova arma ferramenta ou arma. Muitos Garou consideram os fetiches como sendo entidades com seus próprios direitos, não mais tão comunicativos ou até mesmo tão conscientes quanto os espíritos adormecidos, mas ainda sim criaturas vivas ao seu próprio modo.

Porém, num contexto mais social, um fetiche é de várias formas um símbolo pleno de status. Um Garou que porta um fetiche carrega seu renome consigo. De modo básico, possuir um fetiche define alguém como honrado — ele mantém uma relação de trabalho com o espírito dentro do fetiche. (É claro que, é possível esconder um comportamento abusivo dentro de qualquer sociedade e alguns Garou aparentam ser tão honrados devido ao fato deles 'trabalharem' com seu fetiche através de ameaças a portas fechadas. Entretanto, considerando a frequência na qual os lobisomens são expostos a situações com risco de morte, não é sábio agir assim. Por exemplo, caso maltratada o bastante, uma klaive pode se recusar a ferir um inimigo que cuidará melhor de seus "espólios de guerra"...)

Dependendo das histórias a cerca do fetiche, tais insígnias de renome podem até ser mais grandiosas. Até mesmo um fetiche menor recuperado de poderosos inimigos causa aos outros que enxergam isso como sendo uma recordação de uma gloriosa história dessa libertação. ("Isso é o que eu penso que é" "Sim".) Um Theurge que carrega consigo o fetiche que ele criou revela sua sabedoria a cada segundo que ele possa ser visto.

Em resumo, um fetiche é um símbolo visível e tangível dos valores que os Garou mantêm em mais alta estima e, sem esses lembretes, até mesmo um Adren ou Athro pode ser ocasionalmente supervisionado. (É claro que, eles podem optar por lembrar ao indivíduo relembrando do ***motivo*** deles carregam tais grandes honrarias...) De fato, normalmente aqueles de alto posto são mantidos sob suspeita. Se eles são realmente tão sábios, por que eles não estão ligados a um espírito amistoso para ajudá-los na forma de um fetiche? Se eles são tão gloriosos, por que não tomaram algum em batalha? Se eles são tão honrados, por que não podem sequer manter uma amizade com um espírito menor?

No entanto, o inverso disso também é verdade. Jovens lobisomens que fazem seus próprios fetiches também podem ser vistos com suspeitas. Fetiches são coisas raras e grandiosas, poderiam elas ser confiadas a jovens filhotes? Até mesmo quando tal propriedade é vista como um direito ou uma tradição (por exemplo, se o fetiche foi deixado para o jovem lobisomem como uma herança), um jovem Garou com um fetiche é normalmente visto com uma bomba pronta para explodir. Quanto tempo levará para, num acesso de Fúria, ele quebrá-lo no rochedo mais próximo? Ou pior, enterrá-lo no pescoço de outro lobisomem? Entre os lobisomens, ambas são possibilidades reais até mesmo para os mais equilibrados e inteligentes membros de sua sociedade. Fúria é Fúria, e os jovens não possuem tanta experiência em viver com essa chama em seus corações.

Entretanto, por mais razoáveis que essas reservas possam ser, elas normalmente não evitam que os fetiches ajam como uma tensão entre os velhos e os jovens lobisomens da seita. Nem essa tensão velada é aliviada visto que os fetiches normalmente permitirem aos seus proprietários obter poder dentro da seita. Não é desaprovado na maioria das seitas emprestar um fetiche a um outro Garou. Afinal de contas, se aquele outro Garou precisa, ele não deveria tê-lo? Assim, o proprietário de um fetiche em litígio rapidamente pode ter meia dúzia de favores devidos a ele pelos vários membros da seita.

E embora isso seja válido tanto para os jovens quanto para os anciões, o fato de que os Garou mais velhos são considerados os maiores reclamantes sobre os fetiches e, simplesmente mais fetiches, significa que sua existência tende a colocar o poder nas mãos dos lobisomens mais velhos. (O princípio da Litania que declara "Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado" não ajuda nem um pouco.) Alguns jovens lobisomens burlam o sistema, é claro, e quase todo Theurge passa por um estado febril onde tenta criar um fetiche que o legitime aos olhos de seus iguais e superiores. Alguns seguem por outro extremo, até mesmo guardam rancor pelo fato dos fetiches existirem. Entretanto, a maioria simplesmente busca por sua oportunidade de conseguir um por eles mesmos.

O Fetiche em Seitas Urbanas

Muito disso também é verdadeiro para os "Urrah". Apesar de tudo, eles também obedecem a Litania e possuem a escala social de anciões e filhotes. No entanto, a influência da cultura humana que os cerca também age com mais força sobre eles que quaisquer seitas selvagens afastadas. Isso produz variações incomuns baseadas na cultura e nas crenças locais. Por exemplo, dentro de sociedades com abundância de material ritualístico e cerimonial (particularmente cerimônias religiosas), os fetiches normalmente são usados em Rituais, até mesmo naqueles onde dito fetiche possui pouca conexão. Por exemplo, um cálice ligado a um espírito da água pode ser integrado em um Ritual do Novo Despertar. Existe alguma razão em particular ou necessidade para ele estar lá? Não, mas a conexão entre a água, a fertilidade e o renascimento pode fornecer contexto suficiente para essa inclusão.

Além do que, embora os efeitos gerais dos fetiches permaneçam verdadeiros como nas seitas tradicionais, normalmente os efeitos são de algum modo abafados pela sua vizinhança. Um osso ornamentado que mata qualquer um para quem ele seja apontado é mais impressionante quando você não pode comprar um equivalente grosseiro na loja de armas no final da rua. Fetiches são menos onipresentes — uma pessoa não pode simplesmente sair pela cidade mostrando uma grande espada de prata e, até mesmo fetiches menos evidentes, tendem a atrair a atenção indesejada daqueles que sabem exatamente pelo que procurar. Por mais que muitos lobisomens gostem de chamar os Garou urbanos de nada além de macacos materialistas, a maioria dos lobos das cidades simplesmente não pode possuir tanto material quanto seus primos selvagens, uma vez que tais ferramentas também tornam-se evidências materiais.

Isso não quer dizer que os fetiches não sejam amados pelos lobos das cidades — longe disso! Todavia, os fetiches dos Garou urbanos tendem a ser feitos com foco na praticidade e furtividade. Uma klaive feita por um Garou das selvas provavelmente será grande, bem polida e decorada com contas e couro. Uma produzida para a cidade normalmente ostenta uma lâmina mais estreita, carregada dentro de uma bainha, e apenas desembainhada com a mais absoluta certeza.

Assim, embora os fetiches ajam como um símbolo de status dentro das seitas urbanas também, eles são menos importantes do que aquilo que você fez. E, normalmente, aquilo que você fez recentemente — a sociedade moderna cultiva a atenção em curtos espaços de tempo. Além do que, nesses dias, os Garou não podem dar-se ao luxo de ter alguém repousando em seus louros.

Religião Humana e a Forma do Fetiche

Uma característica dos fetiches destinados para a cidade é que um número bem surpreendente deles tende a ser projetado com crenças religiosas humanas em mente. Isso ocorre por várias razões.

A primeira é o disfarce. Objetos disfarçados como ferramentas comuns ou itens do dia a dia praticamente não atraem qualquer suspeita e, se forem bem feitos, podem passar pela mais minuciosa das inspeções mundanas sem qualquer problema. Apesar de tudo, não é

o objeto que é importante, mas sim o espírito dentro dele. Assim, um conjunto de Sinos da Capela pode ter os glifos de Gaia e de Luna escondidos entre esboços de peixes e cruzes. Se o espírito não se opor, nenhuma ofensa é causada, e o fetiche passa pela inspeção muito mais facilmente. Os Garou normalmente levam vantagem da tendência humana de concentrar-se em símbolos que eles reconhecem antes de enxergar aquilo que eles não conhecem.

Entretanto, existem outras razões mais particulares para fazer isso. Garou hominídeos não esquecem tudo o que eles aprenderam durante sua infância humana. Existem ainda alguns lobisomens que tomam a sua fé espiritual de sua vida humana e a integram com o Gaianismo, imaginam para eles mesmos onde os deuses ou anjos de sua religião humana se encaixam nas histórias de Gaia, a Mãe. Essa mistura de religião dos humanos e dos lobisomens fornecem o contexto para "objetos sagrados" e, assim, fetiches. Mais de um hominídeo já criou um rosário de Gaia ou rezou para um fetiche trançado. Essa prática é geralmente perdoada, enquanto o lobisomem em questão não abertamente expor que o deus (ou deuses) de sua fé humana está acima de Gaia em importância. Assim, os fetiches na forma de artefatos religiosos humanos são aceitos até certo ponto na maioria das seitas urbanas e rurais, com a presunção velada (que pode ou não ser verdade) que Gaia ainda vem em primeiro lugar no coração e na mente do dono do fetiche. Mas não dê muito na cara.

Tabu

Um lobisomem esperto nunca deve perder de vista o fato de que os fetiches são mais que objetos ritualísticos, eles são espíritos incorporados dentro do mundo material. Nem são os espíritos incapazes de lembrar isso aos Garou, visto que muitos espíritos demandam tabus impostos ao fetiche.

Tabus raramente são complexos. Normalmente, eles são proibições excessivamente simples sobre certas formas de uso do fetiche. Exemplos comuns podem ser "Apenas os Ahroun podem empunhar esse fetiche", "Nenhuma mulher que ver esse fetiche deve ser permitida viver" ou "O fetiche nunca pode ser usado no inverno". Se o tabu é violado, então consequências terríveis virão, mas que consequências terríveis são essas depende do que o espírito é capaz de fazer. Um Gaffling menor meramente pode se recusar a ativar o fetiche sem uma séria persuasão (aumentando a dificuldade ou custo de ativação em Gnose), o que acontece normalmente quando fetiches menores estão em pauta. Entretanto, espíritos mais poderosos podem ser capazes de deflagrar sua ira com mais força. Um espírito do fogo pode atear fogo no que quer que ele toque daquele ponto em diante, destruindo grande parte do caern. O presente fetiche também pode afetar os resultados. Por exemplo, alguns fetiches baseados em som são capazes de invocar outros espíritos para atacar ou atormentar a pessoa que violou o tabu.

Quaisquer tabus que regem um fetiche são

negociados durante o Ritual de Fetiche. Eles são o resultado de um acordo deliberado entre o Garou criador do fetiche e o espírito dentro dele. Muitos espíritos tendem a ser afeiçoados a demandar um tabu mas não especificar uma proibição em particular, forçando o Garou a determinar os termos da barganha. Assim, inclinações culturais normalmente agem sobre quais tipos de tabus os fetiches tendem a possuir. Alguém vindo de uma sociedade altamente patriarcal pode sugerir o exemplo acima, exigindo mortes de mulheres, mas isso é totalmente impossível para uma Fúria Negra. Outros espíritos, particularmente os mais poderosos, são mais agressivos e tornam seus termos bem explícitos. É do jeito deles ou não é de jeito algum.

Alguns fetiches possuem mais que um tabu, apesar disso ser raro, além de ser a marca de um grande fetiche ou, mais apropriadamente, de fabricante de fetiches incompetente. Do mesmo modo que aqueles sem tabus tendem a ser fracos ou feitos por mestres na criação de fetiches com perícia em negociar com espíritos.

Por que os espíritos fazem tais demandas forçosas? Porque isso força o Garou a prestar atenção neles e ver o que o fetiche como algo mais que apenas uma "ferramenta útil". Isso reforça a personalidade do espírito interno em sua incorporação física e (como alguns Andarilhos do Asfalto dizem) permite a eles uma quebra de contrato caso sejam terrivelmente negligenciados.

[**Nota do Narrador:** Fetiches adquiridos via o Antecedente: Fetiche durante a criação de personagem provavelmente não deve vir com tabus, ou se tiverem, os tabus devem ser relativamente fáceis de serem mantidos. O jogador investe valiosos pontos de bônus num objeto que pode ser perdido para sempre (e os pontos junto). Se o fetiche pareça não ser merecedor dos pontos, o personagem não gasta pontos no Antecedente, no qual ele não é necessariamente desejável. Como regra geral, existem duas razões para usar tabus em fetiches adquiridos durante a criação de personagem. A primeira é se um personagem desejar adquirir um fetiche que possa dar a eles um limiar poderoso (klaives são excelentes exemplos), e os motivos do personagem possuir o tabu é razoável. Alguns poderosos tabus ajudarão a manter o personagem longe do domínio do jogo através de seu super fetiche, embora ainda seja permitido ao jogador usar o fetiche regularmente. A segunda situação, é claro, é caso seus jogadores apreciem evoluir para uma interpretação desafiadora e receptivos a desafios adicionais. Bom para eles!]

Amuletos

Amuletos ocupam um lugar incomum na sociedade Garou. Você raramente sequer encontra um amuleto ligado a um tabu, eles quase nunca são nomeados e são tratados mais como simples ferramentas, ao contrário dos fetiches. Parte disso é comparativa raridade entre os dois. Amuletos são bem mais fáceis de fazer e, por essa razão, mais comuns que fetiches. Embora um Garou seja sortudo para possuir uma klaive, não é nada extraordinário possuir cinco Flechas Malditas. Isso não quer dizer que amuletos sejam amplamente disponíveis — nem toda seita terá alguém armado com Flechas Malditas, muito menos vários Garou — mas aqueles que possuem um amuleto tendem a possuir vários. Finalmente, o espírito dentro do amuleto tende a causar menos transtorno com esse tratamento grosseiro do que aquele mantido dentro de um fetiche poderia — afinal, um serviço rápido e então fim de trato, certo?

Nem sempre.

A armadilha de tratar um espírito, um ser com personalidade e ideias, como uma ferramenta é sempre traiçoeira, até mesmo num breve acordo. Pelo Acordo ou não, um espírito é mais que capaz de opor-se ao Garou e considerar todos os contratos terminados uma vez que o espírito é libertado do amuleto, por isso que poucos espíritos dentro dos amuletos são muito poderosos.

Entretanto, existem algumas exceções a regra. E quando um amuleto quebra uma regra, ele tende a quebrar todas as regras. Apesar de ser excepcionalmente raro, alguns amuletos são criados com propriedades extremamente poderosas. Esses amuletos únicos nunca são usados, exceto em situações (algumas vezes literalmente) de estremecer a Terra, com seus poderes mais em boatos que realmente conhecidos. O mais comum é que eles sejam passados de um ancião para um filhote através de gerações inteiras, possuem nome e qualquer Garou que possua um desses é tanto respeitado quanto temido. Apesar de tudo, quem quer que seja que o carregue consigo é certamente predestinado, nesses últimos dias, a realmente ***usá-lo***...

Mas outros amuletos, além dessas raras exceções, dificilmente carregam a mística social que os fetiches carregam. De fato, sua natureza breve e turva algumas vezes carrega com eles certo desrespeito e vergonha ao invés de honra. É claro, nem todos os Garou se importam muito pelo que aqueles podem julgá-los com uma ideia básica tão inconsistente, e assumem um orgulho perverso em possuir vários amuletos traiçoeiros. Realmente, uma coleção bem diversa de amuletos é muito menos previsível que um fetiche.

Recebendo um Fetiche (E Doando Um)

A morte do proprietário de um fetiche sempre cria um dilema para uma seita. Deve o espírito, tendo realizado um grande serviço ao herói caído, ser libertado em agradecimento (ou em temor ao seu castigo)? Ou os fetiches são tão valiosos e precisos para se abrir mão e eles devem ser passados para outros em necessidade? Algumas tribos possuem opiniões firmes sobre isso (como discutido acima), porém na maioria das tribos, a decisão varia de acordo com a seita em questão e, algumas vezes, do fetiche em questão.

Vários fatores influenciam tais decisões. A primeira e a mais importante delas é normalmente o precedente e a tradição. Uma seita que sempre passa adiante fetiches

de um certo modo é bastante improvável que ela mude isso para qualquer outro fetiche. Obviamente, quanto mais incrível o fetiche, mais provável será da tradição ser contrariada para realizar concessões em quaisquer direções. Quaisquer alterações quase sempre são decididas pelos anciões, desta forma o bom senso, o orgulho e a sabedoria dos anciões também determinam como provavelmente aquela seita quebrará a tradição.

Escassez e inimigos tornam-se fatores proeminentes em tais decisões. Uma seita com poucos inimigos, mas com vários Theurges e outros criadores de fetiches competentes, será bem mais propensa a libertar os espíritos dos fetiches uma vez que seus donos tenham morrido, simplesmente porque é razoável que eles possam esperar manufaturar um outro assim que a necessidade surgir. Em contraste, uma seita cujo único Theurge remanescente morreu no último ataque manterá cada fetiche que puder independente de quais promessas tenham sido feitas, visto que cada punhal que eles possam conduzir em punho é uma esperança de não serem totalmente exterminados. Como esperado, a medida que os suspiros de Gaia tornam-se mais debilitados e breves, mais e mais seitas transmitem seus fetiches dessa forma.

A localização da seita e a cultura humana local normalmente também influencia a decisão consideravelmente. Uma seita dos Crias de Fenris nas profundezas selvagens é mais propensa a libertar os espíritos nos fetiches, visto que não há uma cultura material local informando a eles o valor da posse de objetos e uma forte presença do mundo espiritual numa área de baixa Película. Porém, quando os mesmos Garou vivem nos arredores de uma cidade, os Parentes começam a ir até lá e trazer com eles a cultura materialista humana que pode penetrar na seita, instruindo decisões concernentes a guarda dos fetiches. Os espíritos, obstruídos por uma Película mais forte, estão limitados em suas demonstrações de raiva, consolidando a política da herança. É claro que, exceções podem haver e algumas sociedades humanas pode até mesmo encorajar a libertação dos espíritos!

Nenhuma escolha é necessariamente "a melhor", tampouco uma é "boa" e a outra "má". Por um lado, libertar os espíritos é mais honesto e equitativo. Um espírito desistiu de muitas coisas para ajudar um Garou ao tornar-se um fetiche e libertá-lo não é apenas justo, mas também mantém a paz tanto com os espíritos de dentro como de fora do caern. Essa boa vontade espiritual pode ser uma vantagem crucial em alguns casos, por exemplo, durante um ataque preparado por Malditos. Por outro lado, esses não são bons tempos — o Apocalipse já está acontecendo e, se os Garou não pegarem cada arma que eles possuem agora, pode não haver quaisquer espíritos para serem justos numa década. Além disso, aconteceram poucos casos em que o espírito discorda em estar dentro do fetiche até a morte do criador, eles concordam em estar no fetiche por um período. Além disso, passar fetiches adiante permite aos Garou mais jovens terem acesso a eles mais facilmente, ensinando aos jovens Garou a deferência apropriada aos espíritos, além de tirar o poder das mãos dos Theurges e distribuí-lo de modo mais equilibrado.

Isso levanta outra questão — se for acordado passar adiante o fetiche, então para quem ele deve ir? Alguns argumentam que a Litania poderia sugerir que eles devem pertencer ao ancião com maior renome, através do mandamento "Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado". (Isso é um raro argumento, visto que poucos acreditam que a definição da Litania de "matança" se aplica a heróis mortos.) Porém, a menos que o fetiche seja poderosamente incomum, ou os lobisomens mais velhos sejam gananciosos e politiqueiros, a maioria das seitas passa seus fetiches adiante aos mais jovens entre eles. Isso raramente é feito sem alguma supervisão, esse voto de confiança ainda é um fator. Porém, existe menos preocupação em passar um fetiche a um jovem Garou que permitir a ele fazer o seu próprio. Ao menos, eles sabem que um profissional confeccionou aquele fetiche e, além do mais, pelo menos eles sabem o que pode dar errado com aquele. Dar fetiches aos Garou mais jovens permitem a eles crescer com eles, formando um elo maior com ele e, após anos e anos, eles tornam-se melhores nisso do que qualquer ancião poderia ser.

A escolha da pessoa certa para receber um fetiche normalmente é influenciada pelos desejos dos falecidos, é claro (se esses desejos sejam presumidos ou conhecidos). Aquelas tribos que preservam linhagens (mais especificamente, aqueles que podem comprar Raça Pura e Presas de Prata, particularmente), normalmente levam em consideração as relações cosanguíneas; se o lobisomem falecido tinha um filho Garou, um neto ou outra relação, o fetiche normalmente passa através da linhagem daquela família. Se o Garou falecido tinha um protegido notório, tanto um pupilo proeminente ou um herdeiro de cunho mais filosófico, o jovem em questão pode ser um perfeito herdeiro de seu mentor. Certamente o fetiche será dado ao tipo de jovem lobisomem que possa ser confiável ao usá-lo adequadamente; uma arma fetiche geralmente é mais propensa a ser passada a um Ahroun ou Galliard que a um Theurge ou Ragabash, por exemplo. Idealmente, o fetiche irá para um usuário que honrará tanto o herói falecido quanto o espírito dentro dele. As circunstâncias podem ser inferiores do que as ideais, porém o Garou pode ao menos tentar.

Posturas Raciais

Hominídeas

O maior grupo na atual sociedade dos lobisomens é também desproporcionalmente a maior em usuários de fetiches. Visto que ferramentas são um instituição primariamente humana, assim os fetiches são comumente uma instituição hominídea. Parte disso é puramente biológica (os lupinos crescem sem os polegares opositores necessários para a maioria dos usos de ferramentas), mas

também é imensamente cultural. Apesar de tudo, um Garou lupino pode facilmente mudar para Hominídeo, Glabro ou Crinos para usar uma ferramenta ou (com mais dificuldade) mudar apenas suas patas em mãos. Essa familiaridade com ferramentas, além da facilidade para usá-las, é que faz dos fetiches domínio primário dos Garou hominídeos.

Assim, fetiches criados por hominídeos tendem a ser os mais "padronizados". Garou hominídeos são os mais pretensos a acreditarem no status derivado da propriedade de um fetiche e levam o conceito bem a sério. Se o hominídeo está confeccionando um fetiche para ferir alguém, ele prenderá um espírito da Guerra dentro de uma lâmina ou uma arma de fogo. Raramente há uma profunda disparidade entre o que a ferramenta é destinada a fazer e o que ela fará quando transformada num fetiche.

Impuros

Impuros tendem a possuir um número surpreendentemente baixo de fetiches. Apesar deles serem os Garou mais familiarizados com os espíritos e a cultura fetichista, estando imersos nela desde seu nascimento, sua posição de pária significa que eles são os menos prováveis a serem presenteados com um em quaisquer circunstâncias. Para um impuro, possuir um fetiche quase sempre significa criar um por si mesmo e, ainda por cima, nem todos os espíritos estão dispostos a pactuar com as criaturas amaldiçoadas por Gaia.

Apesar disso, nem todo espírito está indisposto a negociar com os impuros. Com frequência, a raça deformada pode ser a mais humilhada e muitos espíritos consideram isso mais acessível. E por todo o conhecimento da sociedade Garou, os espíritos e fetiches manifestam-se por si só num fetiche manufaturado por um impuro. Impuros que prestam atenção a aqueles ao seu redor sabem de todos os truques de negociação com espíritos desde sua infância e, assim, podem coagir espíritos mais poderosos em seus fetiches mais em conta. Eles possuem Gnose abundante e são plenamente capazes de manusear fetiches com facilidade. Em alguns casos, impuros recebem muito mais Sabedoria como mestres na criação de fetiches, além dos fetiches impuros serem muitos distintos. Visto que eles crescem com polegares opositores e pensamento instintivo familiar, seus fetiches normalmente são menos literais e amplamente diversos. Eles sabem que não é o espírito preso que faz um fetiche, mas sim o espírito que você liga ao objeto. Um impuro pode muito bem prender um espírito da guerra e um espírito do ferro numa grande folha de carvalho, criando uma lâmina rígida e afiada que poucos a considerariam perigosa até ela ser enterrada em seu corpo.

Lupinos

A despeito de sua Gnose alta, os lupinos são quem menos usam fetiches das três raças. Simplesmente não existe um histórico cultural para lhes ser familiar com o conceito tão íntimo quanto é aos hominídeos e aos impuros, assim eles começam aprendendo a respeito disso com a pata esquerda. Mesmo quando eles conseguem entrar de cabeça acerca do básico, sua própria fisiologia atrapalha — na forma racial, quase todas as ferramentas são inúteis. Embora alguns lupinos façam seu melhor para contornar isso através da criação de fetiches que possam ser carregados e usados em suas mandíbulas, para a maioria isso é incomum.

O que não significa que os lupinos ignorem os fetiches. Não totalmente, mas eles tendem a usá-los menos frequentemente e fazem menor uso de fetiches que não são imediatamente úteis na forma Crinos, o que normalmente implica em armas. Nesses casos, os fetiches que eles usam com maior frequência são klaives ou as tradicionais armas da tribo que eles façam parte. Outra exceção são os fetiches que eles podem portar em todas as formas, desde colares ou de brincos de dente de urso até canos de armas de fogo enrolados em torno do antebraço de Olho da Tempestade.

Quando um lupino confecciona fetiches, eles tendem a fazê-los altamente abstratos, porém dentro de um alcance limitado. Cicatrizes fetiches são uma escolha popular, visto que elas podem ser facilmente usadas em qualquer forma e mais facilmente ativadas que fetiches baseados em ferramentas.

Variações de Augúrio

Ragabash

A casta Questionadora, mais que qualquer outra, adora amuletos. Um truque apenas será um bom truque se feito corretamente; visto que ninguém deverá cair nele novamente. (Se eles caírem, ninguém aprendeu alguma coisa e o Ragabash não terá cumprido seu papel apropriadamente.) Além disso, uma ampla diversidade de ferramentas úteis dá a eles uma grande visão em sua habilidade para efetivamente questionar uma ampla quantia de aspectos na cultura Garou.

Embora alguém possa suspeitar que o Ragabash possa preferir fetiches furtivos como Véu de Febe ou Sombra da Lua, o fato é que raros Ragabash usam tais coisas. Os mestres da furtividade na sociedade Garou raramente precisam de ajuda externa que tais fetiches fornecem. Eles podem permanecer sem serem vistos, então eles normalmente precisam de fetiches que façam o oposto — os faça brilhar, apresentações espalhafatosas para realçar a humilhação dos verdadeiros tolos.

Aonde o Ragabash valoriza a furtividade é no próprio formato do fetiche. Se ele cria um fetiche, normalmente ele é feito em cores escuras e facilmente ocultável.

Theurge

Praticamente o arquétipo do usuário de fetiches, um Theurge pode muito bem possuir qualquer tipo de fetiche. Armas, tambores, não importa o que o fetiche seja, é esperado que o Theurge seja aquele que o criará. Como o Augúrio considerado como legítimo criador de fetiches, Theurges normalmente podem controlar um considerável poder dentro das seitas, particularmente

dentro daquelas com papéis rigorosos dos Augúrios. Entretanto, na maioria dos casos, não há um desprezo esmagador para com os não Theurges que aprendam o Ritual de Fetiche — visto que é um ritual solo, é consideravelmente difícil para ser policiado e a maioria dos Philodox dificilmente dispõem de tempo. Cada fetiche, além do mais, fortalece a causa de Gaia. A maioria dos fetiches vem dos Theurges, mas nem todos.

Theurges tendem a considerar dois tipos de fetiches como úteis. O primeiro (e mais óbvio) são quaisquer fetiches que envolvam negociação direta com espíritos, como Localizadores de Espíritos, Peles de Malditos ou Flechas Malditas. Apesar de que todos os Theurges deveriam ser capazes de negociar sem fetiches, os espíritos são diversos e incomuns o bastante que cada opção extra ajuda.

Entretanto, armas fetiches também desfrutam de grande popularidade entre os Theurges, particularmente aquelas capazes de causar grandes estragos ou dor num curto espaço de tempo. Embora nenhum lobisomem seja indefeso, Theurges comumente são membros de "suporte" numa matilha, cortesia de Dons como Toque da Mãe e Comandar Espíritos. Visto que eles possuem deveres numa batalha que não são traduções literais de "Matem os caras" eles normalmente possuem uma grande necessidade de derrubar o inimigo no espaço mais curto de tempo.

Visto que os Theurges criam mais fetiches que qualquer outro Augúrio, eles estabelecem um padrão para a forma dos fetiches ao invés de desviar da regra. Os Theurges fazem fetiches da forma como quiserem e os outros Garou os seguem.

Philodox

Jovens filhotes normalmente veem os lobisomens com os fetiches maiores, mais brilhantes e mais decorados, imediatamente presumindo que eles são Ahroun. Esses filhotes estão errados, claro. Muitos Ahroun possuem pouca necessidade por furtividade, certamente, mas eles também não possuem tanta necessidade de estampar sua autoridade no ambiente através da mera forma de sua presença. Como uma estrela do xerife, o fetiche confere autoridade ao seu portador e nenhum Augúrio faz melhor uso disso que o Philodox. Quando o guardião da lei da seita carrega consigo uma klaive lendária, as pessoas tendem a ouvi-lo.

Por isso, os fetiches dos Philodox tendem a ser muito simples em forma. Glifos claramente visíveis proclamam o nome e a história do fetiche em termos gerais e simples. Os Philodox não precisam de um baderneiro para sentar e aprender com detalhes a lenda por trás de um fetiche; eles precisam fazê-los enxergá-lo, imaginar exatamente o que aquele cara está portando, sentar-se e calar a boca. Contas e outras decorações também são muito populares, qualquer coisa que prenda a atenção funciona bem.

Armas são, sem dúvidas, os fetiches mais populares para os Philodox, de preferência as grandes. Flautas da Harmonia são outro fetiche popular nesse Augúrio, por razões francamente óbvias.

Galliard

Quase o inverso do Philodox, os fetiches dos Galliard tendem a ser notavelmente complexos e, de muitas maneiras, os mais bonitos. Como guardiões da história, Galliards tendem gravar em seus fetiches incontáveis pequenos glifos e, aqueles bem feitos, são formidavelmente complexos. Para esse Augúrio, um fetiche é um objeto maravilhoso, uma concreta conexão com o passado. Um ritual pode ter sido realizado a primeira vez em épocas imemoriais, mas os ritualistas de hoje nunca estiveram lá. Um fetiche, diferentemente, é uma parte física da história e traz consigo sua história com ele para o mundo de hoje.

Embora qualquer tipo de fetiche possa ser adequado para um Galliard, esses padrões sugerem que praticamente todos os fetiches dos Galliard tendem a ser tão grandes quanto manuseáveis. Além disso, quaisquer fetiches musicais (como tambores fetiche) normalmente são considerados estarem dentro do território particular do Augúrio.

Ahroun

Como esperado, existem mais Ahroun portando armas fetiches. O que surpreende, é que elas são menos comuns que em outros Augúrios. Da mesma forma que os Ragabash são peritos em furtividade a tal ponto de não necessitarem de auxílio nessas áreas, os Ahroun tendem a ser mais que capazes de desmembrar pessoas sem precisar de uma klaive. Aqueles Ahroun que carregam armas fetiches mais normalmente o fazem por um senso de tradição. Como os guerreiros escolhidos dentre os guerreiros de Gaia, eles certamente devem possuir uma arma poderosa em mãos! Por isso, é relativamente raro um Ahroun carregar pequenas armas fetiches consigo; a maioria prefere as grandes e impressivas. Aqueles que favorecem as armas fetiches menores e mais sutis são aqueles que preferem uma abordagem mais tática e sutil para sua arte da guerra.

Entretanto, os Ahroun mais práticos optam pelos mesmos fetiches que vocês esperam para os Ragabash — Véu de Febe, Sombra da Lua e outros auxílios furtivos. As artes da furtividade pode ser de vital importância para os guerreiros de Gaia e os Ahroun astutos rapidamente vem apreciando auxílio em tais áreas. Qualquer coisa que ajude a localizar inimigos específicos, como Localizadores de Espíritos e Escamas da Wyrm, também são muito populares.

Posturas Tribais

Fúrias Negras

Os fetiches das Fúrias Negras são os mais simples e elegantes dentro da Nação Garou. Buscar o complexo e o intricado é a marca registrada do Nomeador (a Weaver) e as mais leais defensoras da Wyld preferem que seus fetiches sejam reflexo dos próprios aspectos da Wyld. Assim, os fetiches normalmente são deixados tão próximos do natural quando possível — a Natureza

possui seus próprios complexos mistérios e as Fúrias não seriam tão arrogantes a presumir que podem fazer melhor. Entretanto, aqueles fetiches que são nitidamente confeccionados numa forja ou num torno mecânico são tipicamente intencionados a serem funcional e esteticamente belos em igual medida; uma ânfora ou labrys normalmente é uma obra de arte em si.

Um hábito curioso entre as Fúrias é a prática de prender dois ou até mesmo três espíritos do mesmo tipo num mesmo fetiche. Embora isso não tenha demonstrado benefício algum além de prender um único espírito do mesmo poder, esses fetiches com vários espíritos têm estado com a tribo muito antes que elas possam lembrar. As jovens Theurges algumas vezes argumentam que um fetiche com único espírito são domínio dos homens; ao invés disso, Mulheres são plurais, não singulares. As mulheres mais velhas e sábias comentam que tais argumentam são o produto do recente pensamento feminista e insinuam que elas busquem mais a fundo as suas verdadeiras razões.

Tabus dos fetiches das Fúrias Negras normalmente estão relacionados aos três papéis etários da donzela, da mãe e da anciã. Na maioria das vezes os espíritos exigem para que sejam manuseados apenas pelas anciãs, apesar de alguns seguirem noutra direção e exigindo serem portado apenas por donzelas ou mães.

Roedores de Ossos

Existe apenas uma palavra que pode ser usada para descrever os fetiches dos Roedores de Ossos: peculiares. Nem ecléticos, nem sequer esquisitos, mas peculiares. Isso não sugere que eles sejam insignificantes, de fato, o oposto é verdadeiro. Os Roedores de Ossos adoram tomar para si o esquecido e o que foi significativo, e então reinseri-los com significado (e um espírito, no processo). Um brinquedo velho descartado, um boneco velho jogado fora com algum ícone cultural desbotado — essas são as coisas que os Roedores de Ossos amam pegar e criar os seus.

Eles podem não ser tão elegantes quanto um fetiche das Fúrias Negras ou tão imponente quando um dos Presas de Prata, mas eles funcionam. E para os Roedores de Ossos, é tudo o que importa.

Filhos de Gaia

Uma das mais profundas ironias na tribo da unidade é quão fraturada e variada cada seita dos Filhos de Gaia tende a ser. Sua ênfase na tolerância frente a diferença significa que cada seita interpreta a cultura e as regras culturais de forma diferente, o que inclui a cultura material.

A mais liberal das seitas abraça uma atitude comunal para com os fetiches, deixando aos cuidados dos anciões e entregando a qualquer um que pedir. Embora algumas dessas comunidades desfrutem de sucesso, muitas se encontram numa situação incontrolável rapidamente. Ser meramente emprestado é uma ofensa para muitos espíritos — uma sociedade dedicada compartilhar de tal maneira é recomendada a incluir muitos rituais para louvar seus fetiches caso eles queiram mantê-los satisfeitos.

Noutras seitas, os Filhos de Gaia fazem dos fetiches um símbolo de crescimento para seus guerreiros. Normalmente, os fetiches são feitos para recompensar aqueles que avançam em posto. Uma condição de receber posto envolve encontrar alguém merecedor de seus antigos fetiches, e então convencer aos espíritos a seguir voluntariamente com seus novos donos. Fazendo isso, um elo de unidade é criado não apenas entre um Garou em específico, mas também entre os lobisomens e os espíritos. É claro que, essa política é cara em termos de recursos espirituais, por isso apenas as seitas mais privilegiadas aderem a esse ideal.

Fianna

Uma arma sagrada possui um grande significado entre os Fianna. Armas fetiches são consideradas domínio pessoal; mais comum que qualquer outro tabu entre os Fianna está o simples "Ninguém tocar-me-á, salvo aquele a quem eu pertencer". A tribo é famosa por arremessar fetiches em lagos ou despenhadeiros, ou quebrá-los e deixar o espírito partir — qualquer coisa para não permitir sua arma cair nas mãos de outro guerreiro. Dois glifos estão presentes em quase toda arma fetiche dos Fianna; o nome do fetiche e o nome do proprietário. Apesar de não serem tão rigorosos quanto armas fetiches, outros fetiches podem ser temporários. Tradicionalmente, esses fetiches duram exatamente um século e um dia, daí o espírito é libertado.

Alguns poucos fetiches são passados de ancião para filhote, mas esses raros carregam o termo "poderoso" como indicativo. Esses fetiches normalmente recebem nomes de deuses ou deusas celtas, apesar de alguns do folclore americano, muito disso para irritar os tradicionalistas; uma klaive britânica pode ser chamada de Olho Choroso de Camma, um machado de guerra americano pode ser chamado de Poderosa Lâmina de Bunyan. Visto que passar adiante um fetiche provavelmente quebra o tabu, essa transmissão de bens é sempre turbulenta e nunca é fácil.

Além disso, nenhuma outra tribo cria fetiches tão intencionalmente extravagantes. De longe, os Fianna são ansiosos, se a lâmina não possui um conjunto de intrincados entalhes e o cabo não esteja adornado com jóias ou ouro, então ele sequer é merecedor de ser feito. Isso é menos verdadeiro em seitas urbanas, mas mesmo nelas os Fianna não são conhecidos por serem brandos. Um fetiche deve ser um objeto de arte como tributo ao espírito em seu interior e os Fianna possuem fortes opiniões sobre arte.

Crias de Fenris

A cultura nórdica possuía artesões hábeis e os Crias de Fenris refletem aquela tradição com orgulho. Os fetiches dos Crias quase sempre são feitos a mão. A forte confiança entre os membros da tribo (afinal de contas, se eles são Fenrir e ainda vivem, então eles são resistentes o suficiente para serem confiados) também significa que

frequentemente eles fazem fetiches em grupo. Um lobisomem trabalhará com carpintaria, outro com metal e um terceiro executará o Ritual de Fetiche. A prole de Fenris simplesmente nunca fabrica um martelo fetiche; eles criam um excelente martelo, e então prendem o espírito dentro. Sem surpresas, eles são a tribo que conseguem fazer os espíritos concordarem em serem presos com mais facilidade.

O que surpreende, é que armas fetiches não são tão comuns dentro da tribo como alguém pode imaginar. Um lobisomem deve ser apto a demonstrar força em qualquer situação, o alicerce da tribo, e estar dependente de uma única arma é um sinal de fraqueza. A tribo possui uma cultura altamente material, com vários fetiches, porém a maioria deles não são armas.

Andarilhos do Asfalto

Os fetiches dos Andarilhos do Asfalto são bem estranhos. Embora eles possuem um bom número de fetiches criados tradicionalmente, eles conferem maior respeito para os mais incomuns e complexos. Em alguns casos, eles tratam seus fetiches mais como dispositivos elegantes do que como relíquias sagradas. Uma notável klaive dos Andarilhos do Asfalto pode ter um cabo imbuído com um espírito-aranha, para tecer uma teia a fim dela nunca cair de sua mão e um espírito da Fúria na lâmina para conceder a arma mais poder de dano.

Até mesmo mais alienígena às outras tribos é o uso que os Andarilhos dos Asfalto fazem da maquinaria moderna. Embora muitos Garou podem recusar a idéia de uma pistola fetiche, os Andarilhos do Asfalto mantém essa arma em maior estima que qualquer espada. Mais estranhos ainda são os ciberfetiches biônicos ou programas de computador fetiches (apelidados de "Softlobo" por algum Andarilho do Asfalto com um óbvio senso de humor defeituoso). Para a maioria das tribos, tratar os fetiches com essa irreverência beira à blasfêmia porém, para a mais adaptável das tribos, os tempos estão mudando. Novas ferramentas são criadas, assim como novos espíritos. Eles deveriam ser reverenciados também, não?

Garras Vermelhas

Como uma tribo de lobos, os fetiches possuem um papel bem diferente dentro da sociedade dos Garras Vermelhas do que nas tribos primariamente dominadas por hominídeos. Existem pouquíssimas ferramentas fetiches como aquelas preferidas pelas outras tribos. Ao invés disso, dois tipos de fetiches predominam dentro da tribo: Cicatrizes fetiches e fetiches estacionários.

Este último é um tipo de fetiche quase que exclusivo aos Garras Vermelhas. Assumindo a forma de um trabalho de arte grosseiro (como pinturas em cavernas ou rochas, ossos e gravetos entrelaçados), o fetiche é colocado num local e ativado. Enquanto lá permanecer, o fetiche continua a manifestar-se sobre a área. A maioria apenas

funciona enquanto o Garra Vermelha estiver dentro da região do fetiche, apenas de alguns muito poderosos continuarem funcionar mesmo após Garra Vermelha ir embora. Tais fetiches são normalmente usados para proteger caerns ou outros locais importantes, particularmente os campos de caça e os de reprodução dos Parentes.

Por fim, os Garras fazem pouco uso de fetiches. Eles possuem a menor quantidade de fetiches, até mesmo a menor quantia de fetiches por lobisomem dentro da Nação Garou. Apenas os Portadores da Luz Interior fazem, tradicionalmente, um menor uso dos fetiches.

Senhores das Sombras

Os Senhores das Sombras não muitas coisas, pragmáticos é uma delas. Uma tradição particular que remete há séculos atrás, senão milênios, é dos filhotes dos Senhores das Sombras serem instruídos a codificar seus fetiches com padrões que façam sentido apenas para eles mesmos. Sempre que um Senhor cria um fetiche do modo apropriado (ou seja, dentro da tradição tribal), ele o cria a partir do zero. Cada parte é inscrita com glifos. E então, após isso, ele faz outros dois, mas prende o espírito em apenas um deles. As outras duas falsificações estão sempre perto do fetiche verdadeiro. Apenas o Senhor das Sombras que os criou conhece o código que revela quando é o fetiche genuíno. Deixe as outras tribos viajarem em seus mitos de infalibilidade. Os Senhores das Sombras sabem que ninguém está inume a corrupção, qualquer um pode ser comprometido, e que ninguém está acima das suspeitas.

Apesar das outras tribos suporem que os Senhores das Sombras teriam as seitas mais políticas com relação a negociação de fetiches, essa é uma prática raríssima. Ninguém empresta um fetiche, nem ninguém deve favores a outras pessoas por eles. O risco é simplesmente alto demais.

Peregrinos Silenciosos

Se não fosse o interesse dos Andarilhos do Asfalto na miniaturização, os Peregrinos Silenciosos venceriam facilmente a disputa pelos menores fetiches. Quando você vive andando, como eles fazem, você não possui escolha a não ser viajar com pouca bagagem. Exceto pelas bengalas fetiches, os fetiches dos Peregrinos Silenciosos raramente são coisas maiores do que uma pessoa possa guardar dentro de uma mochila. Para casos raros como esses, várias técnicas são usadas. Alguns Peregrinos são apaixonados por lanças e, por isso, simplesmente prendem espírito apenas em suas pontas. Um cabo pode ser improvisado quando for preciso.

Infelizmente, os Peregrinos Silenciosos possuem uma vasta quantidade de fetiches perdidos. A maldição que os mantém peregrinos não espera pelos momentos mais adequados e um d'siah deixando em casa para não chamar a atenção em público (ou ser derrubado de sua mão em combate), nem sempre pode ser recuperado depois. Às vezes, os Peregrinos Silenciosos simplesmente precisam passar aos seus irmãos onde o fetiche foi visto pela última vez. Curiosamente, os fantasmas que perseguem os Peregrinos adoram pegar esses fetiches e guardá-los nas sepulturas onde seus corpos estão. Algumas vezes, uma expedição em busca de tesouros é, na verdade, um caso de "libertar" alguns desses objetos.

Presas de Prata

Qual a tribo que possui mais fetiches que qualquer outra? Os Presas de Prata. O senso de propriedade e tradição dentro da tribo significa que raramente, ou nunca, eles libertam um espírito de um fetiche, ao invés disso, preferindo passá-lo adiante para seus filhotes. A tribo possui pouquíssimos fetiches perdidos. Contos épicos narram heróis Presas de Prata aventurando-se por grandes perigos para resgatar o fetiche roubado de um cadáver de um ancestrais ou companheiro de matilha. Em algumas dessas lendas, aquele Garou morre durante a busca e ***seu*** filho ou companheiro de matilha assume a missão. E essa atitude traz grande respeito entre os espíritos para os Theuges dos Presas de Prata, muitos deles implorando para serem consagrados para sempre dentro de uma klaive dos Presas de Prata, assegurando assim um fluxo contínuo de novos fetiches.

Visto que eles possuem tanto orgulho de seus fetiches, os Presas de Prata normalmente fabricam maletas ou bainhas para seus fetiches. Normalmente essa maleta é passada adiante junto com o fetiche, e a primeira coisa que é esperada de seu novo dono é gravar apropriadamente a lenda de seu predecessor no estojo. Visto que isso pode acontecer por inúmeras gerações, o primeiro Presa de Prata a possuir o fetiche tende a possuir bravos e grandiosos contos sobre seus feitos, e seus sucessivos donos progressivamente usando um espaço menor até acabar. Poucos Presas de Prata consideram isso impróprio.

Uktena e Wendigo

As duas tribos nativas da América são únicas no modo com que eles registram a lenda do primeiro fetiche, que é diferente de quaisquer lendas da Europa. De acordo com essa lenda, os fetiches são os ossos da Tríade, despedaçados e que caíram na Terra em suas lutas uma contra a outra. Quando os primeiros ossos caíram no chão, o mais puro espécime do espírito primordial virou realidade material, os três irmãos os pegaram e dividiram entre si. Cada irmão assumiu a responsabilidade de cuidar de um conjunto dos fragmentos ósseos. Os Uktena, o mais velho e cuidadoso dos irmãos, tomou os ossos da Wyrm para si, os Croatan guardavam os ossos da Weaver e os Wendigo os ossos da Wyld. Com o passar do tempo, cada irmão aprendeu a fazer mais destes ossos para si, e assim os fetiches nasceram.

Os Uktena não só se interessam em forçar os Malditos em seus próprios fetiches, mas eles são a única tribo que ousam fazê-lo em grande escala. Mesmo fetiches com espíritos da Wyld tendem a ser embebidos em sangue e incorporam ossos em sua forma. Pela lenda, eles possuem uma licença para fazer isso, para proteger os ossos da Wyrm e mantê-los longe dos inimigos de Gaia.

Sem surpresa, aqueles que roubam fetiches dos Uktena sofrem mortes especialmente ***horríveis***.

Os criadores de fetiches dos Wendigo normalmente seguem por extremos, procurando por semanas a madeira ***perfeita*** para um arco ou vivendo uma grande jornada a fim de encontrar o espírito da Wyld exato. Fazer menos seria a abandonar seus costumes. Como tal, os fetiches são extremamente preciosos dentro da tribo Wendigo e quase sempre são amplamente decorados. Até mesmo para fetiches que não sejam armas normalmente são determinados nomes.

As Feras

Um problema com a lenda dos Puros, assim como todas as lendas Garou do primeiro fetiche, é que ela implica que os Garou são a única raça que usam fetiches. Isso é claramente falso. Cada raça metamórfica emprega fetiches em certo grau e, como muitos dos Garou, cada uma delas possui uma cultura única centrada neles.

Ajaba

Os anos de perseguição nas mãos dos Simba deixaram os Ajaba com pouquíssimo de sua própria herança; a maioria de seus fetiches caíram nas mãos dos metamorfos leões no decorrer da longa guerra das duas tribos, e os homens-hienas simplesmente não possuem tempo suficiente para substituir todas as perdas. No entanto, durante esse tempo, os guerreiros Ajaba desenvolveram um apego especial à seus fetiches de guerra, tal qual um grupo de guerrilha poderia desenvolver um sentimento de apego pelas suas armas. As armas que os ajudaram a sobreviver receberam muitas honrarias dos Ajaba e hoje o povo hiena são alguns dos criadores e proprietários mais entusiásticos de armas fetiche de todas as Raças Metamórficas.

Ananasi

Recentemente, a minha caminhada através das selvas de Singapura quase chegou a um fim horrível, quando eu descobri uma teia de aranha de proporções gigantescas. Pendurada bem no meio desta teia estava uma lâmina de prata, na qual eu instintivamente sabia que tinha que ser aquilo que os meus irmãos chamam de "grã-klaive", uma lâmina das mais sagradas proporções. Ignorando os perigos óbvios, subi entre as teias em direção à lâmina e quando estava há um centímetro de distância foi quando tive duas revelações. A primeira delas foi a de que a lâmina, na verdade, era uma armadilha, empregando espíritos da cobiça para atrair tolos como eu para o sua danação. A segunda revelação ocorreu quando a teia em si começou a enrolar-se em volta do meu tornozelo, e eu estava preso entre a espada e a teia, não era a espada que era o fetiche...

— Lin Zai-Shuo, Parente aventureiro dos Andarilhos do Asfalto

Teias fetiche são as favoritas de todos os gêneros Ananasi. O custo de fazer uma tão grande como o descrito acima, no entanto, é muito alto. A Ananasi tem que ir a uma farra de comida, comendo e bebendo sangue em enormes quantidades para produzir a energia necessária para tecer uma teia no tamanho que tal inacreditável feito requer. Além disso, uma teia deste tamanho obviamente é pouco útil em um ambiente urbano do que em uma selva — embora algumas aranhas empreendedoras terem criado esconderijos cobertos por teias para os desavisados caírem nelas. Após tecer a teia, a aranha convida um espírito para dar-lhe poder. Praticamente todo espírito que concorda primeiramente exige um tabu, "Nenhum espírito será capturado nesta teia." Quanto maior a teia, mais poderoso o espírito dentro dela precisa ser e algumas das opções favoritas incluem espíritos do vento (para criar a armadilha emaranhada descrita acima), espíritos da dor (que torna a experiência de ser capturado pela teia em algo torturante) e espíritos do oceano. Os espíritos do oceano possibilitam teias fetiches singulares, capturando conversas a grandes distâncias, que a aranha pode ouvir ao escutar ao pé da teia.

Além das teias fetiche, as três variedades de Ananasi fazem seus fetiches quase exclusivamente com os espíritos da Tríade aliadas a elas. Hatar quase sempre empregam Malditos, Kumoti empregam uma variedade de Wyldlings e as Aranhas-Tecelãs fazem seus trabalhos com Aranhas de Padrão e espíritos estáticos, como os das pedras ou dos utensílios humanos. Kumoti possuem a maior cultura fetiche, com considerável louvor prestado aos criadores de fetiches, enquanto as Aranhas-Tecelãs tendem a possuir os mais adeptos da ideia, geralmente evitando fetiches que não as teias, que são amplamente populares.

Porém, de vez em quando um grupo de Aranhas-Tecelãs se reúnem em um Ritual de Fetiche coletivo, guiadas por uma fonte externa que pode ser a Weaver, ou talvez a Rainha Ananasa (eles mesmos não sabem, embora sempre afirmem que a Rainha Ananasa é sua musa). O Andarilho do Asfalto Kleon Winston encontrou algumas evidências perturbadoras de uma imensa e complexa estátua ou máquina construída pelas aranhas escondida sob Nova Iorque. Até agora, todas as suas fontes estão em alas psiquiátricas e, desta forma, consideradas testemunhas sem credibilidade, porém as três que ele encontrou o deixaram preocupado.

Apesar de todas as imensas estátuas e teias, a menor das Raças Metamórficas não concentra toda a sua atenção em grandes fetiches. Alguns fetiches criadas por elas são incrivelmente, projetados para serem usados por um único membro da forma Rastejante.

Bastet

A mais curiosa das Feras tem uma cultura fetichista que superficialmente parece similar à dos Garou. Fetiches são considerados como bem pessoal do Bastet proprietário — dificilmente uma surpresa, dada a natureza individualista dos gatos — e o fetiche é altamente decorado e valorizado. Porém, enquanto os Garou enxergam os fetiches como artefatos espirituais, os Bastet os veem como objetos mágicos. Compreender a

profunda diferença entre as culturas Garou e Bastet é compreender a diferença entre os termo "mágico" e "espiritual".

Não é tão fácil quanto parece, o que foi denominado magia mais tarde pelos europeus, era a religião das sociedades tribais. Mas o espiritual implica numa relação entre o etéreo e o indivíduo, uma espécie de parceria. Em contraste, o mágico implica num locus de poder em torno do usuário daquela magia, ao invés da própria magia em si. Para os Garou, o espírito em um fetiche é um parceiro. Certamente, o sócio minoritário da sociedade, onde espera-se que ele sempre obedeça o Garou, mas um ser com seus direitos. Se um Garou maltrata ou negligencia seu fetiche, é esperado que seus anciões o privem dele.

Ao contrário, essa relação não existe para os Bastet. O fetiche é uma ferramenta. Uma ferramenta muito útil e especial que precisa ser conservada, mas pouco além disso. De fato, entre alguns Bastet, existe ainda certo desprezo pelo espírito no fetiche: Por que respeitar algo que se permite escravizar como fazem os espíritos? Nem todos os Bastet pensam assim, claro - muitos até mesmo mantêm seus fetiches limpos e ocasionalmente prestam favores para o espírito dentro dele, mantendo-o bem conservado. Mas geralmente toda essa atividade visa simplesmente a manutenção adequada. Se eles não fazem isso, será uma péssima escolha, não uma negligência de seus deveres. Na verdade, a falta geral de singularidade que os fetiches possuem entre os Bastet pode ser vista no modo que com que eles alegremente "emprestam" itens mágicos de grupos, como magos e fadas, e então os tratam exatamente do mesmo modo como tratam seus fetiches.

Um Garou que eventualmente ouvir a respeito dessa prática ficará horrorizado, mas os Bastet apontam que é tão fácil para eles fazer um fetiche quanto para os Garou. Obviamente, os espíritos não esquecem. Os Bastet também não mencionam que eles detêm uma ***enorme*** quantidade de fetiches amaldiçoados, mas por que não? Quando uma ferramenta quebra, simplesmente a descartamos...

Corax

Gaia pode ter criado o mundo vivo em toda sua beleza e esplendor, mas Ela nunca sentiu-se prudente em fazer tudo belo, sequer todas as Feras. Os Ratkin não foram concebidos para serem bonitos, nem os Rokea, e é claro, os Corax possuem provavelmente a mais feia e desajeitada forma de guerra conhecida entre os metamorfos. Assim, a maioria das Feras fazem seus fetiches para serem ao menos atraentes, mas não os Corax. Ah, não, os fetiches mais feios e imundos não são outros senão aqueles criados pelo povo corvo.

Reconhecidamente, os Corax criam fetiches bonitos também, porém muitos deliberadamente fazem o contrário. Seus fetiches são feito dos materiais mais toscos e vagabundos possíveis por uma razão muito simples — os Corax podem ser distraídos por qualquer coisa brilhante. A probabilidade de distrair-se em um momento crucial (praticamente todas as vezes que usarem um fetiche), significa que quanto mais encardido o fetiche seja, melhor. Isso não apenas torna esse fetiche apropriado e fácil de usar, mas também imperceptível e afasta outros Corax obcecados em roubar coisinhas brilhantes.

Entretanto, o problema que isso gera é que a maioria dos espíritos particularmente não gostariam de estar num fetiche Corax (alguns pequenos demônios maltrapilhos bem que gostariam, mas...). Os corvos resolvem isso de algumas maneiras.

Em primeiro lugar, os Corax normalmente trocam informações com espíritos em troca de serviço em um fetiche. A "marca" ideal para um Corax é um espírito vinculado a uma área específica, mas se removido não causará danos permanentes na região (um exemplo poderia ser um espírito do fogo). O espíritos não podem ir e encontrar a informação por eles mesmos, mas nada de muito ruim acontece se eles forem presos num fetiche.

Em segundo, os Corax desenvolveram uma série de rituais relacionados a fetiches e ao respeito inerente. A maioria deles ocorrem na alvorada, com o fetiche pendurado na árvore mais alta da região enquanto o Corax voa em padrões específicos ao seu redor. No entanto, existem outros, principalmente criados para os Corax mais humanizados ou ligados às cidades, cujas árvores são apenas uma memória saudosa.

Terceiro, os Corax são apaixonados em fazer fetiches para Corax "recém chocados", pedindo a qualquer espírito que montem guarda no ninho para proteger o filhote. Muitas vezes, os espíritos podem desenvolver sentimentos paternais pelo garoto, embora esta prática muitas vezes possa gerar fetiches com certas peculiaridades. Uma Corax ficou conhecida por, ao sacar sua adaga, imediatamente sussurrar para ela, "Sim, tenho certeza!", pois a adaga insiste que não permitir-se-á ser usada até que ela diga isso.

E, por último, os homens corvos possuem uma reputação como mestres generosos. Os Corax quase sempre tentam libertar o espírito dentro do fetiche antes de sua morte (tradicionalmente voando o mais alto possível e, então, o despedaçando com suas garras), e normalmente são generosos quanto a barganha de Gnose e aos tabus. Como resultado, os Corax tem uma rica cultura fetichista.

Uma cultura desprezível, imunda e tosca, talvez. Mas rica, no entanto.

Gurahl

O povo urso é um povo ferido, e assim é sua cultura fetichista. Por isso, praticamente não há grandes fetiches notáveis deixados pelos Gurahl.

Supostamente, antes da Guerra da Fúria, os Gurahl possuíam uma cultura de fetiches similar a de qualquer outra Raça. A natureza generosa de ursos com os espíritos permitiu a eles a criação de grandes armas e artefatos lendários. Mas quando a Guerra da Fúria veio, e os Gurahl sofreram seu ímpeto, a grande maioria destes fetiches foi roubada ou destruída. Pior ainda, os ***fabricantes*** desses fetiches foram mortos e, assim, o conhecimento como criá-los foi perdido.

E aquele conhecimento nunca foi recuperado. A minúscula população Gurahl implica em dizer que um homem urso aspirando criar um fetiche simplesmente não terá a chance de recorrer a um ancião com o conhecimento necessário para receber a orientação adequada. Suas únicas opções são de tentar algo experimental (e assim ter um sucesso esporádico, na melhor das hipóteses) ou aprender o pouco que ele pode com de um de seus pais ou avós Gurahl, caso tenha um.

Esta última opção não existe para todos os homens ursos, é claro. Nem todo filhote tem um Gurahl mais velho dentro da família para ajudar, e desses que tem, nem todo ancião sabe de alguma coisa a respeito de fetiches. Mas nos casos onde o Gurahl conhece sobre fetiches e possui um descendente para ensinar, normalmente o mais jovem simplesmente não tem escolha. O ancião Gurahl sabe que se ele não ensiná-lo agora, seu conhecimento sobre fetiches morrerá com ele. Assim, existem linhagens de "família fetiches" Gurahl, onde o pai ensina a sua filha, que ensina ao seu filho, os segredos da criação de fetiches muito específicos.

Assim, existem pouquíssimas coisas como um "típico" fetiche Gurahl. Um Gurahl anormalmente belicista em algum momento do passado pode ter ensinado ao seu filho como criar armas poderosas, e estas armas continuarão a serem feitas dessa mesma forma através da linhagem de sua família, independentemente de quão bélicos seus descendentes sejam. Os únicos fetiches típicos são aqueles são para o uso de qualquer Gurahl em qualquer situação. Entre eles estão inclusos quaisquer fetiches que os ajudem a protegê-los durante a hibernação (tais como Sinos da Capela) e aqueles que ajudam em sua missão de cura e proteção.

Mokolé

Após os Gurahl, foi a Memória de Gaia quem talvez mais sofreu durante a Guerra da Fúria. Ameaçados até a beira da extinção, os Mokolé foram forçados a fugir, esconder-se, e foram dizimados. Mas ao contrario dos ursos, os metamorfos répteis possuem uma vantagem crucial que permitiu a eles manterem uma cultura fetichista forte: Mnesis. Quando a Guerra da Fúria estourou, os Mokolé decidiram esconder seus fetiches ao invés de carregá-los consigo. Quando um Gurahl morria, os Garou encontravam seus fetiches e os destruíam com toda a sua fúria. Quando um Mokolé morria, os Garou não encontravam nada. Mas os Mokolé que vieram após sua morte possuíam suas memórias e, rapidamente, encontraram o que os mortos haviam escondido.

A natureza desconfiada dos dragões indica que a tradição de esconder fetiches continua até hoje, em maior ou menor grau. Essa tradição tem decaído um pouco e muitos da Raça do Dragão hoje carregam seus fetiches. Os Mokolé normalmente criam fetiches para servir a um local após um evento histórico. Por exemplo, se um massacre de Feras (raramente de Garou) ocorreu num pântano, então um Mokolé pode criar uma arma para recordar isso e deixá-la escondida ali. Estes fetiches, então, serão apresentados mais tarde por dragões a fim de ilustrar com mais vigor a história da área (os Gumagan combinam isso com canção tradicional numa sequência narrativa para gerar efeitos incríveis). Vez por outra, eles também encontram uso prático.

Uma vez que um fetiche tenha sido usado tanto para propósitos de narrativa quanto para fins práticos, o Mokolé é obrigado a recolocá-lo cuidadosamente e escondê-lo mais uma vez. Se ele estiver impossibilitado de fazê-lo imediatamente, é aceitável manter o fetiche

Onde Encontrá-los?

Quase qualquer lugar pode ser o local de um fetiche Mokolé escondido - a natureza sombria da guerra do Apocalipse sugere que algo tão insignificante quanto um estacionamento possa ser o lugar de uma grande batalha, especialmente se alguém inclui a Umbra como um potencial veículo para aquela batalha. Porém, nem todo local é uma boa escolha para esconder um fetiche. Zonas urbanas geralmente são péssimas escolhas; a completa inundação da humanidade nas cidades torna a detecção altamente provável se a arma é deixada no mundo físico. Entretanto, as consequências que a maioria dos Mokolé enfrenta ao entrar na Umbra os impedem de esconder o fetiche lá na maioria dos casos (apesar de que, às vezes, um dragão arriscar-se-á entrando rapidamente na Umbra, garantindo um bom esconderijo e caindo fora o mais rápido possível). Assim, quase todos os fetiches escondidos estão nas selvas e a maioria deles normalmente possui algum truque inteligente criado para evitar qualquer descoberta acidental.

O Narrador pode permitir que os jogadores tentem encontrar um fetiche escondido com um teste de Mnesis, dificuldade 9. Essa habilidade funciona apenas uma vez por história e está a cargo do Narrador determinar se pode ou não haver um fetiche próximo no local. Afinal, não há ***tantos*** fetiches Mokolé por aí. Os sucessos no teste de Mnesis precisam ser divididos entre o poder do fetiche encontrado e o tempo que leva ele ser encontrado. Com apenas um sucesso, o fetiche leva cinco turnos para ser achado e é apenas de Nível Um. Cada sucesso adicional pode aumentar o nível do fetiche em um ou pode reduzir o número de turnos necessários para ele ser encontrado em um (à critério do Narrador).

Uma vez que o nível do fetiche tenha sido determinado, o Narrador pode permitir o jogador escolher qualquer fetiche de livros publicados. O jogador também precisa determinar o motivo do fetiche ter sido deixado ali e que grande evento ele simboliza.

Porém, lembre-se que essa regra efetivamente torna Mnesis dois Antecedentes em um; se ele cumpre todas as funções de Mnesis ***e*** é uma fonte grátis de fetiches, seu custo está desbalanceado. Use esse aspecto com moderação, se você escolher usá-lo.

sob sua custódia até uma data posterior quando ele possa ser escondido adequadamente mais uma vez; porém, por outro lado, roubar um fetiche de seu esconderijo é motivo para uma terrível perda de Renome e, provavelmente, de castigo ainda pior. Esses criminosos quase sempre são capturados, visto que qualquer Mokolé pode tentar encontrar o fetiche roubado recorrendo a própria memória do infrator. Uma vez que todos os Mokolé sabem disso, são poucos aqueles capazes de trair seus irmãos deste modo, sendo extremamente raro que esses fetiches sejam roubados por um dos seus.

Nagah

A grande maioria dos Garou e das outras Feras acham que as serpentes metamorfas estão mortas. Mas os espíritos bem sabem. Eles sabem que os Nagah ainda estão vivos. E os espíritos não querem nada com eles.

De acordo com suas lendas, nos primeiros dias apenas Luna e os Altos Dragões, conhecidos como Wani, poderiam conceder bênçãos aos Nagah e isso têm sido verdade desde então. Apenas os servos dos Wani, os Lunos e os elementais alinhados com o augúrio do criador concordarão em ser vinculados a um fetiche Nagah, e os Lunos são notoriamente criaturas esquivas que raramente capacitam fetiches na primeira tentativa. Assim, os Nagah possuem uma distinta carência de espíritos em potencial para seus fetiches, próximo da escassez. E ainda, eles são uma cultura manufatureira, amam objetos elaborados e suas terras natais na Índia possuem um histórico de objetos religiosos. Por isso, a cultura fetichista na sociedade Nagah é inacreditavelmente complexa.

A escassez de espíritos dispostos a conversar com os Nagah implica que às vezes alguém pode ser repreendido por criar um fetiche. Cada espírito vinculado a um fetiche é um espírito menos que eles terão oportunidade para negociar livremente depois. Visto que os Nagah raramente possuem a chance de associar-se com outros de sua espécie além daqueles de seu ninho, poucos sabem se serão elogiados ou condenados pela sua escolha até que eles informem a Nandana. Na maioria das vezes, os juízes Sesha tomam por base a qualidade do fetiche criado e a condição do mundo espiritual naquele momento. Dado esses tempos sombrios, os Nagah estão sendo, com maior frequência, repreendidos do que recompensados, mas esses poucos são premiados com grandeza.

Os Nagah também possuem um sistema de permuta de fetiches tão complexa que até mesmo a mais política das seitas Garou ficaria confusa. Visto que cada augúrio apenas pode negociar com apenas um tipo de Elemental,

qualquer Nagah desejando um fetiche feito com aquele Elemental precisa buscar outro Nagah com o augúrio apropriado. Se este Nagah é um membro de seu ninho o custo é normalmente bastante informal; mas fora do ninho a escassez de fetiches e o amor dos Nagah por eles podem tornar os preços elevados. Normalmente tais negócios envolvem várias façanhas diferentes que o criador de fetiche possa querer demandar, sendo o fetiche entregue apenas quando todas elas foram executadas. Este sistema também significa que um percentual maior de Nagah conhecem o Ritual de Fetiche do que qualquer outra Fera. Se um Nagah sempre desejou possuir um fetiche (e muitos desejam), ela não vai querer ser totalmente dependente de outros Nagah para obtê-lo.

Considerando estes fatores, os fetiches são tratados com incrível reverência. Dependendo do ninho e de suas condições, a maioria dos Nagah conduz o Samskara (rituais) frequentemente, cada mês lunar é designado para louvar e apaziguar apropriadamente os espíritos dentro de seus fetiches, visto que eles simplesmente não podem dar-se ao luxo de possuir um sequer contra eles. Estes Samskara são realizados dentro locais imensamente secretos (apesar de sempre ser num leito de um rio, se possível), mas sempre esplêndidos e exóticos visualmente. Porém, naturalmente, aquele que testemunhar esse Samskara seja caçado e destruído. O Segredo Sagrado precisa ser preservado a todo custo.

Nuwisha

Os coiotes não possuem muitos fetiches, mas aqueles que eles possuem tendem a possuir um incrível significado pessoal para eles. E ainda, quase todos eles são fetiches relativamente pouco poderosos, de baixo nível.

Um fetiche é uma fusão do físico e do espiritual. Para a maioria das Raças Metamórficas, isto não é um grande problema, uma vez que esta situação reflete a sua própria de certo modo. E mesmo para aqueles que não podem entrar na Umbra, é razoavelmente fácil convencer um espírito a entrar e visitar o nosso mundo. É muito, muito mais difícil levar um objeto físico para a Umbra. Os Dançarinos Umbrais, que constituem boa parte do povo coiote, são relutantes em deixar o que eles protegem por qualquer grande período de tempo. Isto significa que embora eles tenham todo o conhecimento do mundo necessário para aprisionar espíritos poderosos em seus fetiches, eles simplesmente acham que obter a matéria prima para tal instrumento seja incrivelmente difícil para meterem suas patas.

Assim, quaisquer fetiches que eles possuam tendem a ser feitos nos primeiros anos da sua vida como Nuwisha, antes de conseguirem convencer o Trapaceiro a aceitá-los entre os Dançarinos. Eles levam estes pequenos fetiches consigo até a Umbra e lá eles normalmente ganham uma poderosa e nostálgica qualidade sentimental. Para a maioria das Raças, o fetiche é uma ligação com a história de sua sociedade. Para um Nuwisha o fetiche é uma conexão com a sua própria história. Um lembrete de seu tempo no mundo físico e até mesmo de sua vida antes dele ter sido Nuwisha. De certa forma, eles são lembretes sombrios entre os truques e a astúcia, uma oportunidade para refletir sobre uma vida perdida em troca da defesa de Gaia.

O que não quer dizer que eles não vejam o valor dos fetiches para servir a Gaia. Parecido com os Ragabash, o valor de amuletos que funcionem como um "grande saco de truques" é de incrível apelo entre eles. Isto significa que algumas das palavras mais ouvidas durante o festival anual vem dos Nuwisha mais velhos dizendo para seus jovens, "Digamos, você não seria capaz de me arranjar um...?"

Ratkin

A maioria das Raças tende presume uma certa quantia de fetiches possuídos como ideal. Não possuir fetiches é um sinal de pobreza espiritual, enquanto ter muitos é desperdício. Não para os Ratkin. Mais que qualquer Fera, os Ratkin acham que o melhor é ter o máximo possível, ter meia dúzia (ou mais!) de fetiches é sinal de poder e status. Parte dessa atitude provém da abordagem inovadora dos Ratkin quanto a criação de fetiches. Ao invés de utilizar um difícil e demorado ritual para criar um fetiche, os Ratkin empregam um método mais arriscado, mais rápido e mais simples.

Eles roubam das outras Feras.

Além de designar aqueles com mais fetiches como mestre dos ladrões (e, portanto, merecedor de respeito), essa prática cria muitos problemas para os ratos. Os Ratkin possuem muitos inimigos entre os Garou e outros que adorariam matar as dúzias devido aos seus crimes, e a maioria desses tipos não são tão exigentes sobre punir aqueles que realmente roubaram o item. O menos óbvio dos problemas é que a maioria dos fetiches não são consultados sobre serem retirados de seus mestres (que, no mínimo, estão ligados a acordos feitos quando o fetiche foi criado) e usados por um grupo de ratos larápios. A maioria dos fetiches mais poderosos também é capaz de fazer com que seu desagrado seja conhecido, ao menos quando o Ratkin tente usá-lo. Assim, os Ratkin espertos e hábeis restringem-se aos itens menores para limitar a resposta dos Garou e seus "achados". A sociedade Ratkin prestigia muito por ***vários*** fetiches surrupiados, apesar de tudo, ao invés dos poderosos e impressionantes.

A exceção à regra é o caso dos Ratkin do aspecto Escravos da Lâmina (ou Guerreiro), cuja religiosidade dá origem a si — Adagas da Dor. Punhais similares em função às klaives dos Garou, as Adagas da Dor são objetos de adoração excessivamente pessoais, normalmente decorados com delicadas esculturas e desenhos. Curiosamente, isso significa que muitos Escravos da Lâmina não somam status para aqueles com muitos fetiches roubados. Apesar de tudo, se alguém roubasse sua Adaga da Dor, ele seria morto, não elogiado por sua astúcia. Outros felizmente aceitam o padrão dúbio, furtivamente guardando suas Adagas da Dor enquanto guardam uma klaive em sua pilha de espólio — se os Garou levam isso tão a sério como dizem, então a klaive não deveria estar em seu espólio, deveria?

Além da Adaga da Dor, os fetiches dos Ratkin tentem a ser amplamente variados. As criaturas do caos tanto apreciam a ironia de usar tecnofetiches da Weaver em seus objetivos ou simplesmente não se importam com isso. Assim, pistolas fetiches são satisfatoriamente empregadas juntamente com um osso guia, até eles atirarem o projétil circular sagrado, dizem. Então isso ***realmente*** fica caótico. E sujo.

Rokea

Conforme discutido anteriormente, um dos aspectos fundamentais de um fetiche é que ele representa uma ligação física com a história; algo que você pode segurar e saber que um grande herói empunhou antes de você, assim como você faz agora. Mas como um elo com a história pode significar algo para aqueles que não morrem? Quando um Rokea vê uma lâmina antiga, normalmente eles enxergam um grande campeão empunhando-a, não importa quantos anos atrás tenha sido. Os Rokea são o próprio elo com a história, o que elimina uma das necessidades primárias do fetiche em primeiro lugar.

Além disso, os Rokea enfrentam os mesmos problemas que os Garras Vermelhas enfrentam, mas estes são até mesmo mais marcantes. Os Rokea nunca tiveram um metamorfo tubarão nascido humano (até muito, muito recentemente), e assim eles não possuem uma cultura de ferramentas a ser agitada dentro de uma cultura fetichista em qualquer grau.

E ainda, ao contrário do que alguns poderiam esperar, os poucos fetiches que existem dentro da raça são quase inteiramente propriedade dos Rokea nascidos no mar, ao invés dos Terrestres que andam entre os homens. Sem uma cultura fetichista, a criação de fetiches é extremamente rara. Não há anciões para ensinar como um fetiche é feito, nem um desses nas mãos de alguém e imaginar "eu poderia fazer isso". E, embora os Terrestres conheçam a pequena cultura fetichista Rokea, praticamente todos os fetiches que eles possuem são, é claro, projetados para serem usados no mar! Com raras exceções, fetiches dos Terrestres são projetados numa imitação daqueles de outra Raça Metamórfica (e nunca dos Corax ou Mokolé, visto que o Mar possui o hábito de destruir os produtos do sol).

Entre aqueles que continuam a nadar no Mar, aqueles do augúrio das Águas Sombrias, são os mais pretensos a criarem fetiches. Isso se deve menos ao seu papel como místicos e videntes, e mais como um resultado do fato deles serem os únicos com a paciência para criá-los. Normalmente esses poucos fetiches são considerados inteiramente pessoais, com o cardume de Rokea destroçando um fetiche num frenesi de lamentação caso seu proprietário morra.

Os Altares da Dor: Dançarinos da Espiral Negra

Como sempre, os Garou falam dos Dançarinos da Espiral Negra em silenciosos sussurros de medo. E dito que constroem fetiches costurando partes de corpos de humanos (ou de Garou). Extensos implementos de tortura são vinculados com espíritos da dor, criando uma agonia inacreditável para aqueles infelizes o bastante para serem capturados vivos. Eles sequer dão-se o trabalho de negociar com espíritos, mas ao invés disso sentem um grande orgulho em capturar espíritos e escravizá-los.

E, como frequentemente é o caso da tribo do Malfeas, esses rumores temerosos não estão longe de estarem errados. Um detalhe aqui ou ali é exagero, eles encobrem alguns pontos salientes de vez em quando, mas na maioria da vezes, os piores receios dos Garou estão corretos quando se trata da cultura fetichista dos Espirais. Exceto que eles não sabem sobre as criaturas vivas fetiche.

Fetiches de Tortura

Quais espíritos são vinculados com mais frequência aos fetiches dos Espirais Negras? De longe, os espíritos da dor superam qualquer outro tipo, principalmente devido a ampla cultura da tortura dentro da sociedade dos Dançarinos da Espiral Negra. Embora um número considerável sejam simples ferramentas convencionais de tortura com uma assistência espiritual, muitos Espirais consideram tais coisas pouco criativas, no mínimo. Afinal, puxar um pedaço ensanguentado da garganta de alguém após uma rodada de tortura na água é doloroso o bastante sem a necessidade de um espírito da dor. Por que desperdiçar esforços melhorando velhos métodos de tortura quando se pode inventar novos?

E os Espirais Negras inovam, num grau que impressionaria até mesmo um (perverso e sádico) Andarilho do Asfalto. Séculos atrás, um astuto Espiral desenvolveu uma pequena estaca de madeira (apelidada de Estaca Sádica) que era unida a um espírito da dor. Quando enterrada em uma vítima, ele não o matava, mas gerava uma profunda agonia e um conhecimento imediato e instintivo de como fazer essa agonia parar — infligir essa dor em outra pessoa. As aplicações imediatas eram óbvias e logo a tribo sequestrou certas pessoas, por exemplo, digamos, um pai e uma filha, perfuravam o pai com a estaca e deixavam os dois num fosso sem saída, observando os dois do alto.

Mais usos para esse fetiche foram descobertos quando eles perceberam que era possível romper lascas da Estaca Sádica e usá-las para perfurar pequenos animais com resultados semelhantes. Logo, eles começaram a torturar as suas vítimas furando farpas em ratos, lagartos e outros pequenos roedores. Então, após abrir delicadamente o estômago da vítima, eles simplesmente inseriam o animal e suturavam a vítima. Esta tortura era particularmente eficaz contra os Garou, que constantemente regeneravam o dano infligido e permaneciam numa inimaginável agonia até que morressem de fome ou o animal abrisse sua pele (ou outro potencial ponto de saída) e se afastasse.

Ainda sim, nem todas as torturas dos Espirais Negras envolvem a Estaca Sádica. Longe disso! Muitos outros

instrumentos eficazes foram criados e são usados regularmente. Perfuratrizes Mentais, Videiras Espinhais, Espinhos Sangrentos, a lista parece não ter fim. Afinal, diferente da maioria dos espíritos de Gaia, os Malditos da dor estão em abundância e deleitam-se em tornarem-se um fetiche, uma transição que garante a eles uma fonte interminável de trabalhos inestimáveis!

Animais Fetiches

Certamente merecedora de menção, como uma particularmente nova ferramenta de tortura, é o uso dos Dançarinos da Espiral Negra de animais vivos como veículos para fetiches. Ao inserir um Maldito dentro de um animal através de uma versão ligeiramente modificada do Ritual de Fetiche, o Dançarino pode deformar a sua mente, conferindo a ela propriedades únicas e forçá-lo a praticar atos malignos. Tais fetiches são particularmente apreciados para o uso em torturas sexuais. Cobras Fetiche são muito populares por razões óbvias, assim como pequenos enxames de cupins fetiche, dado seu paladar por carne e aplicações em certas áreas sensíveis.

Outro favorito, é claro, é o lobo fetiche. Tornar grandes animais, como esse, em fetiches é um procedimento mais difícil, mas para alguns Espirais o esforço extra vale a pena. Eles são terríveis ferramentas de combate (contra lobisomens, eles morrem facilmente), mas apenas a idéia de ser perversamente torturado por um lobo profano e blasfemo, algumas vezes, pode ser suficiente para derrubar o espírito até mesmo do mais resistente dos campeões de Gaia.

Partes de Cadáveres Fetiches

Entretanto, nem todos os fetiches podem ser concebidos especificamente para a tortura. Afinal, se os Dançarinos da Espiral Negra gastarem todo o seu tempo torturando pessoas, mais cedo ou mais tarde terão que correr atrás de vítimas para torturar. Assim, fetiches mais proativos também são populares, incluindo armas fetiches. Muitas delas são meramente versões ligeiramente mais sádicas das klaives e armas fetiches das doze tribos. Lâminas onduladas, espadas flamberge de duas mãos são populares, assim como adagas, quase como saca rolhas, projetadas para causar dano também quando retiradas, não caem mal.

Porém, a tendência mais perturbadora dos Espirais é transformar os membros dos cadáveres em seu armamento pessoal. Após encontrar um cadáver apropriado, eles amputam um braço ou uma perna, e então entalham um conjunto de glifos horripilantes e selvagens no membro. Após prender um Maldito da Dor, da Fúria ou da Guerra, esses glifos desabrocham em protuberâncias ósseas afiadas, sobressaindo para fora do membro. Normalmente, as unhas das mãos ou dos pés também transformam-se em garras de oito centímetros.

Os Dançarinos da Espiral Negra nunca, é claro, obscurecem uma tatuagem ou outra marca distintiva com suas protuberâncias. Eles amam deixar essas coisas onde as pessoas possam vê-las.

Isso não é um Fomor?

Sim. As regras simplesmente não mudaram para os Dançarinos da Espiral Negra e, assim como os Garou, eles não podem transformar nada vivo no que seria tecnicamente um fetiche. O dito ritual "ligeiramente modificado" é, naturalmente, um ritual inteiramente diferente, designado para tornar alguém em fomori. As regras são claramente aquelas dos fomori: Eles não possuem Nível e Gnose, não sendo possível sintonizar-se a eles. Levá-los a usar seus poderes únicos é uma questão mais de treino que de vínculo entre o lobisomem e a ferramenta.

Porém, apesar das diferenças, os animais criados através desse ritual são considerados pelos Dançarinos da Espiral Negra meramente mais fetiches. Você os possui e os usa para fins específicos. Eles são ferramentas profanas, como qualquer outro fetiche. Assim, eles são discutidos dentro do **Martelo e Klaive**, porém não espere ver qualquer lista deles no Capítulo Três. Regras adicionais para fomori podem ser encontradas em **Possessed**.

Os fetiches criados com partes de cadáveres (discutidos aqui), por outro lado, funcionam como qualquer outro fetiche. Uma vez que a criatura esteja morta, ela pode ser imbuída com um Maldito como qualquer outra coisa. Os Garou das doze tribos poderiam fazer isso também, caso eles gostassem da ideia de serem esquartejados pelos seus próprios companheiros de matilha depois.

Forçando Espíritos

A crença comum de que os Dançarinos da Espiral Negra não se preocupam em barganhar pelos seus fetiches é algo equivocado. É verdade que eticamente, os Dançarinos da Espiral Negra realmente não guardam qualquer remorso em escravizar um espírito num fetiche por toda a eternidade. Mas, na prática, eles precisam fazer isso ou simplesmente não fazem.

Malditos não precisam de um inferno inteiro de bajulações para serem convencidos a entrar num fetiche. Em termos de criação de fetiches, os Espirais Negras possuem facilidades. Todos os tipos de Malditos são imensamente comuns mundo a fora, e para muitos deles, a oportunidade de entrar num fetiche e causar ainda mais sofrimento e destruição no mundo vale o transtorno. Poucos Malditos aceitam apenas pedindo, porém alguns o fazem, e até mesmo aqueles que não exigem menos convencimento que os espíritos similares de Gaia, da Wyld ou da Weaver. Existem poucas vantagens em forçar um Maldito para dentro de um fetiche quando ele o faria com prazer, talvez um tabu simples, informando que ***tipo*** de sofrimento ele preferiria causar.

Do mesmo modo, forçar um espírito da Wyld ou da Weaver num fetiche seria o tipo de lógica distorcida que os Espirais Negras podem apreciar (lançando seu inimigo contra si mesmo), mas os riscos são grandes demais para

serem ignorados. Fetiches amaldiçoados agem contra os Espirais como qualquer um outro e, por fim, eles são uma dor de cabeça que não ironia que compense. Os Espirais reconhecem que, como qualquer bom seqüestrador, eles precisam oferecer o resgate da eventual soltura e, como tal, eles normalmente apenas forçam os espíritos inimigos em amuletos ao invés de fetiches. Algumas vezes eles simplesmente matam o espírito após usarem o amuleto porém, com maior frequência, eles deixam ele partir para contar aos outros o martírio que ele sofreu e, assim, informando aos outros espíritos que eles também serão soltos. Espíritos com tais expectativas requerem menos tortura que aqueles sem estas.

É claro, isso também faz com que alguns Dançarinos ***sempre*** matem o espírito após serem usados.

Vantagens Diversas e Afins

Nem todo fetiche Espiral Negra é desprezível e deformado como as monstruosidades citadas anteriormente. Certo percentual deles são convertidos de outras tribos, trazendo com eles os fetiches que eles antes usavam em serviço da Gaia. Um Localizador de Espíritos é tão útil a um Dançarino da Espiral Negra quanto para qualquer lobisomem e eles também usam tais fetiches.

Um fetiche muito comum entre a tribo e que surpreende os Garou é pintar o corpo de azul. Um resquício originário da tribo dos pictos, alguns da tribo abertamente desprezam essa relíquia do passado e alguns que a usam. Isso é muito mais que uma recordação de coisas patéticas que já se foram. Para os outros, que ela funciona, funciona! Não é incomum ver padrões de índigo sobre o corpo do Dançarino da Espiral Negra assim que ele muda para batalha e os Malditos do Medo dentro deles asseguram o efeito pretendido.

Apesar da maioria dos Malditos estarem contentes com seu dever de viver num fetiche, os Espirais Negras esforçam-se para mantê-los assim através de vários pequenos rituais. Um desses rituais é chamado de ritual da bainha. No fim do dia, o Dançarino toma seu fetiche e ritualisticamente agradece a ele pelo seu serviço, tanto ao seu mestre como a Wyrm. Após isso, ele pega o fetiche e enfia na bainha apropriada mais próxima. Uma bainha apropriada para esse ritual é um corpo humano. Apesar de qualquer escravo servir, homens são mais comuns, visto que eles preferem manter quaisquer mulheres escravas vivas. Esse pequeno ritual praticamente sempre mantém o Maldito dentro de um fetiche feliz e satisfeito, apesar de ser consideravelmente mais difícil executá-lo com fetiches que não são armas. Os Espirais ainda usam ele para fetiches que não são armas, é apenas mais difícil.

Os Hengeyokai

Pode-se determinar a pureza do coração de um homem honrado pela pureza de sua lâmina. Nunca espere honra de um homem que carrega uma lâmina em ambos os mundos, porque ele levará duas línguas também.

— Ai Yuriko, Ahroun Hakken

Existe uma disparidade significativa entre os hengeyokai e os metamorfos do ocidente, e isso pouco surpreende que essa diferença seja mantida em suas culturas fetichistas. Um Hakken viajando entre os Senhores das Sombras ficaria horrorizado pelo modo no qual os Senhores estão dispostos a sacrificaram sua honra pessoal por um "bem maior" ou mesmo por simples pragmatismo. Em contraste, o jovem Senhor das Sombras que viaja ao oriente rapidamente pode censurar os hengeyokai por sua duplicidade, desonestidade e xenofobia, embora seus anfitriões sejam insultados pela carência de gratidão de seus visitantes.

E apenas um fetiche pode resumir a imensa diferença entre eles: a klaive. Entender o motivo requer compreender a diferença entre os pontos de vista bélicos entre os dois grupos.

Para a Nação Garou, a guerra é um empreendimento muito simples que visa diretamente fazer com que seu inimigo renda-se a sua vontade. (Ou, com maior frequência, fazer o inimigo cessar de existir) A honra na guerra é decidida em como você relaciona-se com suas tropas, não com seu inimigo. Quando um Garou empunha sua klaive com imponência, isso é um símbolo de sua prontidão, sabedoria e disposição para proteger seus aliados.

Diferentemente dos Hengeyokai, que reconhecem dois tipos de guerra. Na "Guerra Suprema", existem limitações aceitas por ambos os lados, fazendo da guerra uma pura demonstração de poder militar, ao invés de sua prática atual. Embora os soldados definitivamente morram na Guerra Suprema (que está longe de ser limpa) os limites dos atos aceitáveis são estipulados para evitarem mortes desnecessárias e derramamento de sangue. Essa forma de guerra é vista como honrada. A outra forma de guerra, chamada de "Guerra Ínfima" não conhece limites ou fronteiras. Qualquer um pode ser ferido, de qualquer forma possível. Tudo o que importa é a destruição da resistência do inimigo. Essa forma de guerra não é vista como honrada.

Geralmente, visto que as armas humanas são menos letais que as armas naturais dos Hengeyokai, elas parecem ser provinciais na Guerra Suprema. Muita honra é vinculada a elas e, na verdade, os guerreiros metamorfos do ocidente normalmente podem estar orgulhosos em portarem tais armas. Mas prender um espírito da guerra em uma delas, as tornam mais mortais que as garras. Isso é duas vezes desonroso — isso não apenas desdenha a Guerra Suprema, mas falsamente tenta dominá-la. Por isso, as armas fetiches são completamente desonrosas, aquele que orgulhosamente brandir uma (tal qual um Garou empunha com orgulho uma klaive) demonstra desprezo pelo próprio conceito de honra.

Essa convicção cultural não é suficiente para impedir o derramamento de sangue entre os dois grupos e entre si mesmos... como de costume. Os hengeyokai são mais propensos a serem condescendentes, tratando o Povo do Poente com armas fetiches como sendo tão ignorantes quanto crianças, que não entendem seus erros.

Normalmente, aquele que exibe armas fetiches será rapidamente acusado de algum crime e detido, então será rapidamente perdoado mediante muitas desculpas. Sua arma, no entanto, será confiscada e apenas devolvida (na maioria das vezes) quando ele partir. Isso salva a honra e a dignidade de todos os interessados pelos orientais, além de aumentar sua reputação de falsos, arrogantes e xenofóbicos entre os ocidentais.

Além disso, essa atitude para com as armas fetiches significa que os Nezumi possuem um comércio excluso na fabricação de armas fetiches para serem usadas na Guerra Ínfima. Afinal, eles são os mestres de tais coisas.

Postura Desonrosa e Armeiros Nezumi

Isso definitivamente surpreende qualquer estranho às Cortes Bestiais e até mesmo muitos daqueles que fazem parte delas, mas visitar um armeiro Nezumi não é um exercício nos mais profundos poços da desonra, negociando em becos e em casas de ópio. Ao invés disso, do pedido até a venda, tudo é tratado com um olhar firme concernente aos devidos cuidados e mantendo a aparência honrada. Como ocorre normalmente nas Cortes Bestiais, cometer atos desonrosos não é um pecado tão grande quanto ser capturado.

Muitos Nezumi que negociam armas na Guerra Ínfima rapidamente descobrem a importância de usar os outros. Uma pessoa simplesmente não pode manter sua identidade e vender abertamente seu produto ao mesmo tempo. Alguns usam Parentes e normalmente um Nezumi usará essas tarefas para determinar qual dos seus Parentes ele disfarçará para substituí-lo na arte de fazer tais armas. (É claro que muitos planos assim falham, caso o Parente não sobreviva a Praga do Nascimento.) Outros usam os aliados Nezumi como "cortesãos", normalmente Corredores de Túneis. Todavia, esses aliados agem como um "amigo de um amigo" metafórico, que farejam clientes em potencial e os levam até o armeiro.

Uma vez que o arranjo tenha sido feito, o Nezumi convida o futuro cliente para tomar chá ou (para os modernistas) para o jantar. Isso acontece na casa do Nezumi, na casa do cliente ou numa casa de chá ou num restaurante. Nenhuma despesa aqui é poupada, meramente repassada ao cliente no preço da arma. A conversa é formal, com pequenas conversas e discursos sobre trivialidades, mas surpreendentemente honesta. Uma discussão sobre a família do cliente pode ser diretamente justaposta com uma detalhada discussão do efeitos desejados pela arma, e esse contraste ríspido podem ser chocante. Mas o Nezumi assegura que mal entendidos não sejam guardados por nenhuma das partes. Os detalhes exatos da arma são discutidos, com o Nezumi não decepcionando em sua perícia de confeccionar a arma em questão. Caso isso seja

impossível, ou até mesmo improvável, ele dirá no ato. Prazos são firmemente acordados. Do mesmo modo, o custo declarado é inegociável e normalmente muito caro, normalmente, mas nem sempre, na forma de dinheiro. Favores ou informações são negociáveis.

Em adição a arma do Nezumi, quase que sem falta, também inclui algum grau de garantia para o cliente receber a arma sem ser descoberto. O Nezumi revela locais para recebimento criados por ele, e promete criar histórias e desculpas para o cliente. Nenhuma dessas histórias tem a intenção de enganar a investigação, mas meramente a desvia para que ninguém mencione a transgressão. (O Povo do Poente chamaria isso de "álibi plausível".) Todo mundo sabe o que aconteceu, mas ninguém diz alguma coisa.

Isso parece generoso, mas para o Nezumi isso serve a vários propósitos. Um homem desonrado tende a ser desesperado e irracional. Embora o armeiro possa ser capaz de matar alguém que esteve prestes a desonrá-lo, (e assim, arruinando seu negócio) é preferível assegurar que nunca tenha que fazê-lo. Isso também garante ao Nezumi uma influência sutil sobre o cliente, que sabe que o Nezumi pode acabar caindo frente sua espada... ou pode optar por não. Essa influência raramente é exercida, visto que chantagem é uma excelente forma de afastar os clientes, porém ocasionalmente pode ser vantajosa. E, finalmente, permite a demanda por preços mais extorsivos.

Em alguma ocasião entre o primeiro encontro e a entrega da arma, o cliente "presenteia" publicamente o Nezumi. Ao efetivar o pagamento tão publicamente, eles ironicamente se protegem de acusações, pois quem questionaria qual generosidade? É claro que todas as pessoas sabem porque o presente ser oferecido, mas isso seria altamente indelicado para ser inquirido futuramente. No fim do mês lunar, o cliente novamente é convidado para tomar chá, desta vez sempre na casa do cliente. O Nezumi esconde a arma consigo, tem um chá rápido e breve, então parte abruptamente, deixando a arma para trás.

Zhong Lung, Hakken, os Fios da História e Criando Objetos Sagrados

Enquanto os Hakken rejeitam fortemente a ideia de armas fetiches, mais que qualquer grupo dentro das Cortes Bestiais, eles veneram e guardam incrível apreço por fetiches que não são armas. De fato, um artesão de fetiches Hakken é considerado uma escolha auspiciosa para qualquer criação e presentes de um Hakken são altamente estimados. Embora seja possível comprar um fetiche de um Hakken, mesmo sendo uma tarefa difícil. Tudo sobre tal negócio parece ser relativamente direto, até que chega o momento do pagamento.

Apesar de que o pretenso comprador deva sempre oferecer pagamento direto, eles sabem que o mestre nunca o aceitará. Ao invés disso, após negociarem um preço justo, o mestre pede que aquele dinheiro seja doado a um santuário. Esse santuário normalmente é dedicado a uma divindade do sol ou da lua, podendo ser em qualquer lugar do Reino Médio ou até mesmo do mundo. É extremamente raro um mestre mencionar o mesmo santuário duas vezes. Independente do quão longe esteja esse santuário, espera-se que o comprador o encontre através de seus meios dentro de um único mês lunar. Após ele doar o dinheiro apropriadamente, ele deve bater palmas três vezes, com suas palmas e dedos limpos apontados para o santuário.

Desde que isso seja feito corretamente, um espírito apropriado é invocado no santuário e para qual mestre ele visita o santuário. Se o espírito decidir que esse "mestre" é medíocre ou não merece seu título ele desaparece sem falar nada. O viajante perde seu dinheiro e recebe uma lição sobre apenas tratar com artesãos de reputação. No entanto, se o espírito está honrado pelo nome do mestre, ele volta com o viajante e o artesão começa o Ritual de Fetiche. Se o Ritual for bem sucedido, então o mestre dá ao viajante seu novo fetiche. Se falhar, então o viajante perde seu dinheiro e aprende a vontade dos deuses.

Juntamente com os Hakken, os Zhong Lung possuem uma reputação igualmente poderosa como artesãos de fetiches. Enquanto os Hakken são reverenciados por seu trabalho delicado e atenção aos detalhes, os Zhong Lung são reconhecidos pelo forte misticismo e pela força espiritual de seus fetiches. Segredos antigos passados através da memória dos ancestrais asseguram que os Zhong Lung jamais falte com os modos para bajular os mais poderosos espíritos para dentro de seus fetiches.

Completamente antagônicos aos Hakken, uma pessoa nunca deve oferecer pagamento ao Zhong Lung em troca de um fetiche. Fazer isso garante sempre a mesma resposta: "Eu não estou pronto pra considerar tal oferta. Por favor, dê-me um ano para considerá-la e então pergunte-me novamente." Se o ofensor voltar antes do tempo de um ano, é permitido a ele pedir novamente, mas mesmo que nenhum dinheiro seja oferecido nesta vez, é dito a ele para voltar daqui a um ano.

Presumindo que tal asneira seja feita, o Zhong Lung (normalmente um Zhong Lung homem, apesar de que uma Aiyi também possa ser abordada) pergunta qual fetiche é desejado e decide se vale seu tempo. Se não for, ele declara que irá considerar isso e pede para ser deixado sozinho. Se ele for, ele estipulará em quanto tempo ele pode ser recebido e deixa claro que pedirá por um favor "num momento futuro".

Quando a data declarada chega, o Zhong Lung guarda o fetiche dentro de sua própria habitação e esconde entre seus outros bens. Normalmente, o Zhong Lung cria cópias falsas do objeto e também as coloca no aposento. O fetiche só é distinguível porque é colocado em algum lugar notavelmente incoerente. Um jogo de sinos de vento pode ser colocado num local que é claramente inacessível a qualquer brisa ou pendurado em uma parede que nitidamente quebra as noções básicas de

feng shui. O visitante deve chegar, falar polidamente, encontrar o fetiche e partir com ele, sem mencioná-lo uma única vez. Aqueles que perguntam onde está o fetiche é dito que ainda não ficou pronto, que estará pronto dentro de um mês. Pior que isso é agradecer o Zhong Lung pelo fetiche. Fazer isso é um convite para o Zhong Lung tomar o fetiche de suas mãos, soprar o espírito para fora dele e quebrá-lo em sua frente, antes de convidá-lo a uma boa viagem de volta para casa. Embora seja considerado mais adequado simplesmente sair sem deixar comentário, é aceitável agradecer o Zhong Lung pela sua hospitalidade.

O "favor futuro" nunca é esquecido. E com a memória de gerações dos Zhong Lung, esses favores podem estar num futuro muito distante. Por isso não é raro ter a aproximação de um mensageiro para informá-lo que você deve um favor ao descendente de Chu ao Cheh um favor feito ao seu tataravô. É bastante incomum, isso é certo, mas não é raro.

Outras Cortes, o Significado da Obliquidade e Respeitando o Que é Sagrado

Embora os fetiches criados pelos Hakken e pelos Zhong Lung sejam vistos como os mais auspiciosos entre as Cortes Bestiais (com os Nezumi alcançando vagamente algo como conveniente), isso não significa que as outras Raças também participem na criação de fetiches. Apesar de tudo, existem poucos Zhong Lung no Reino Médio, assim se cada fetiche viesse deles, ou haveriam pouquíssimos fetiches existentes ou cada Zhong Lung não faria nada além de criar fetiches!

Ao invés disso, fetiches criados pessoalmente são exatamente isso, pessoais. Eles não são usados como insígnias de orgulho do mesmo modo que são aqueles criados pelos Hakken ou pelos Zhong Lung, mas também não são motivos de vergonha. Eles são meramente pessoais, algo que alguém guarda para si mesmo, conjurados num ritual privado a cada mês lunar para honrá-los e usados caso necessário. A discrição nesses casos é considerada o melhor dos modos.

A natureza muito privada dos fetiches no oriente parece muito fria e estranha para a cultura ígnea e orgulhosa do ocidente. Enquanto que uma Flauta da Harmonia finamente confeccionada é um símbolo de sabedoria de seu criador no ocidente, no oriente tal comportamento é a afirmação arrogante de superioridade sobre aqueles que não tem uma. E tal rudeza é reprovada.

De certo modo, essa atitude é o motivo dos hengeyokai criam tais métodos oblíquos para obterem fetiches. Um Hakken que envia um homem por uma jornada de ida e volta por metade do Japão, por um alto preço e com uma pequena garantia dos resultados assegura que ele está vendendo um fetiche a um homem que reserva grande importância para isso e o trata com honra. O Zhong Lung que força uma mulher a localizar um fetiche testa sua sabedoria. Até mesmo os Nezumi tomam um pequeno tempo para testar seus clientes dando a eles rígidas, mas arbitrárias instruções, para a entrega do fetiche, testando a discrição do cliente. Ainda que nenhum desses meios sejam colocados publicamente em teste, visto que interrogar alguém abertamente desse modo seria impróprio. Existe lógica, alicerçada no respeito pela dignidade, sob a visão dos estranhos costumes das Cortes Bestiais.

Assim, de fato, os hengeyokai normalmente constroem estojos elaborados para guardar, honrar e esconder suas espadas e elegantes santuários para manter a salvo seus fetiches, para que olhos ocidentais nunca os vejam. Se alguém respeita os espíritos, então porque seria da conta de outra pessoa?

A notável exceção, no entanto, poderia ser os Kitsune. Os metamorfos raposa guardam seus fetiches para eles mesmos, como a maioria dos hengeyokai, mas não da mesma maneira. Kitsune possuem uma grande inclinação pela magia e veem seus fetiches como os mais elegantes e poderosos brinquedos que o mundo tem a oferecer. A cultura fetichista das Cortes Bestiais é terrivelmente sufocante do ponto de vista dos Kitsune, por isso as raposas mantém silenciosamente suas próprias tradições longe dos olhos de seus vizinhos. Os Kitsune constroem e destroem abertamente fetiches e amuletos, até mesmo os emprestando para ganhar ou reembolsar algum favor. Eles tem prazer em adquirir fetiches feitos por outras mãos também, contanto que esses fetiches sejam interessantes e bem feitos. Em muitos aspectos, sua abordagem para criação e uso dos fetiches é muito ocidental — eles simplesmente ficam longe dos seus companheiros hengeyokai, assim eles podem se divertir sem censura.

Portadores da Luz Interior

E o que pensam os mais recentes iniciados nas Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda?

Os Portadores da Luz Interior retém grande parte de sua cultura fetichista tribal, a qual é gritantemente limitada. As filosofias tribais têm-se concentrado tradicionalmente na força interior, opondo-se a confiança em coisas materiais; os poucos fetiches que os Portadores criam normalmente ajudam a meditação ou objetos para repelir forças malignas. Armas fetiches são desconhecidas entre os Portadores, que sempre tem sido os mais fortes defensores no uso do corpo em toda a sua amplitude para o combate, ao invés de ferramentas limitadas e falíveis. Poucos Portadores usam fetiches, menos ainda aqueles que os criam; essa é uma prática peculiar à tribo, mas uma que se adapta confortavelmente dentro da sociedade dos hengeyokai como um todo.

LEIF
JAMES

LEIF
JAMES

Capítulo Dois: Nascido das Chamas Vulcânicas

Então falou o SENHOR a Moisés, dizendo: Fala aos filhos de Israel, e toma deles uma vara para cada casa paterna de todos os seus príncipes, segundo as casas de seus pais, doze varas; e escreve o nome de cada um sobre a sua vara. O nome de Arão escreverás sobre a vara de Levi; porque cada cabeça das casas de seus pais terá uma vara. Sucedeu, pois, no dia seguinte, que Moisés entrou na tenda do testemunho, e eis que a vara de Arão, pela casa de Levi, brotara, produzia gomos, rebentara em flores e dera amêndoas maduras.

— Números 17, 1-3, 8

Nenhum homem ou Garou existe num vácuo, nem o faz qualquer coisa que criarem. A criação de fetiches é moldada nas culturas do Garou (ou da Fera) que o cria e da seita em que ele vive. Mesmo que dois Garou sejam de seitas praticamente idênticas, da mesma tribo, eles criariam o mesmo fetiche de maneiras sutilmente diferentes, por uma razão simples: as diferentes pessoas que os cercam. Todos rituais são bastante sociais e até mesmo o Ritual de Fetiche, capaz de ser executado por uma única pessoa, no final, é um esforço coletivo.

Fetiches: Fórmula ou Fantasia?

Antes de você poder fazer um fetiche, a primeira pergunta que precisa responder é: "O que *é* um fetiche?" Para muitos Garou, a resposta é simples — um fetiche é um espírito vinculado a um objeto, imbuindo o objeto com poder sobrenatural. Esses Garou resumem o ato da criação de um fetiche a uma fórmula ou receita. Pegue um espírito. Funda a um objeto. Mexa. Adicione decorações a gosto.

E, inevitavelmente, o gosto que estes fetiches tem é, da fato, azedo.

Fetiches não podem ser resumidos a fórmulas tão simples. Muitos Garou veem alguém carregando um fetiche e tentam fazer um igual, com uma rápida e terrível falha como resultado. Eles não conhecem os processos por trás das cortinas. Ninguém vê as danças empregadas ou ouve as palavras cantadas. Esses

admiradores não conhecem os sacrifícios oferecidos. Em resumo, eles não sabem como é feito. Após tentar, eles rapidamente descobrem que a receita não funciona. Existe alguma qualidade enganosa, um processo que não está funcionando. De certa forma, o método que cada Garou ensina o Ritual de Fetiche é um desserviço, pois não é um único ritual, mas um eternamente redefinido, mudado e adaptado para criar fetiches diferentes (e, em alguns casos, o mesmo tipo de fetiche).

Por exemplo, existiram antigamente fetiches feitos de bumerangues. Esses eram ligados a espíritos-pássaros e então soltos no ar, onde voavam em padrões bastante específicos, dependendo de como eram arremessados. Usados corretamente, eles eram ferramentas de brilhante coordenação para quando as matilhas estavam bastante espalhadas, o que acontecia com frequência nos rurais australianos. Apenas os Bunyip os criavam.

E agora, por mais que se tente, ninguém consegue reproduzir esse mesmo truque. Alguns acham que isso é um problema dos espíritos ofendidos — os mesmos espíritos parecem bastante dispostos a entrar e dar poder aos fetiches — mas o que quer que fosse o truque de fazer esses apetrechos, foi perdido junto com a tribo. Não existe nenhum e nenhum mais pode ser feito.

Portanto existem fórmulas para os fetiches. Elas são passadas do ancião para o filhote, mentor para aluno, mantidas vivas através da tradição e de boca em boca. Porém, elas são bastante específicas e não são perfeitas. Lembre-se disso e mantenha os fetiches únicos e misteriosos. Nunca faça com que eles tornem-se apenas receitas genéricas de espíritos e objetos.

Primeiros Conceitos Mágicos — Projetando um Fetiche

Como qualquer coisa é inventada? Por um lado, invenções exigem inovação e inteligência, ninguém que se prende somente ao que existia antes pode avançar. Porém, até mesmo grandes mentes, como Newton, declararam orgulhosamente que só haviam alcançado tais alturas se apoiando nos ombros de gigantes. Sem a compreensão do que foi antes, ninguém pode mover se à frente. E todo fetiche é único, até mesmo um que foi visto muitas vezes como uma klaive, é uma novíssima invenção. Não existem dois espíritos que sejam exatamente iguais (com a possível exceção das Aranhas do Padrão) e cada deve ser abordado diferentemente.

Pesquisa Cuidadosa

A primeira maneira de abordar a criação de um fetiche ou amuleto é examinando os fetiches que já foram feitos. O personagem deveria começar com uma firme ideia de que tipo de fetiche ele quer fazer ("Eu quero criar uma flauta que faz Malditos e fomori gritarem alto toda vez que eu tocá-la") e, em seguida, começar a pesquisar a maneira correta de criar tal artefato.

O auxílio de uma seita nesta pesquisa é crucial. Um ancião Theurge que dispõe de tempo para instruir os pretensos fabricantes de fetiches pode ser uma dádiva de Deus, fornecendo riqueza de experiência e conhecimento dos melhores modos para se abordar o projeto: Quais espíritos seriam mais adequados para fazer o que você deseja? Como encontrá-los? Que táticas funcionariam melhor para convencê-los a ser vinculados no objeto?

Na falta disto, ou além disto, as conexões que o Garou possui se tornam cruciais na correta pesquisa para a concepção de um fetiche. Mentores podem trabalhar de maneira útil semelhante a um ancião, entretanto a experiência e natureza do mentor determinarão sua

Aranhas e Cartões da Wyld

Os Andarilhos do Asfalto são plenamente conscientes de como exatamente semelhantes a Weaver cria seus lacaios, ao ponto das Aranhas do Padrão responderem as perguntas exatamente do mesmo modo. Então, por que eles simplesmente não gravam como conseguiram criar com êxito um fetiche com uma delas, e depois simplesmente repetem essa experiência para reproduzir fetiches confiáveis? Eles tentam, mas o processo não é tão seguro como alguém poderia pensar, nem é tão desejável.

A primeira razão para isto é poder. As Aranhas do Padrão estão entre as mais baixas ordens de espíritos; elas exercem poder mais por causa de sua quantidade do que qualquer outra coisa e, prender mais de um espírito em um único fetiche, é um exercício difícil. Assim, apesar da técnica funcionar mais ou menos, não é muito útil para criar qualquer coisa além de um fetiche de Nível 1.

Erro humano (ou Garou) é a segunda maior razão. Até mesmo se as Aranhas do Padrão fossem perfeitamente previsíveis, os Garou não são. Minúsculas percepções errôneas ou implantações incorretas podem destruir o procedimento e criar defeitos.

E, por fim, as Aranhas do Padrão simplesmente ***não são*** 100% confiáveis. A maior personificação da Weaver é uma estátua estática, não-decadente; as Aranhas do Padrão não são assim. Simplesmente para viver qualquer criatura (salvo, presumidamente, os próprios membros da Tríade) tem que reter em seu equilíbrio algumas das forças primitivas da vida e da morte. Os Andarilhos do Asfalto chamam isto de "Cartão da Wyld". Às vezes, a técnica apenas falha, e falha espetacularmente, sem razão óbvia. Se o Narrador quiser simular isso no jogo, faça o jogador testar Raciocínio + Rituais (dificuldade 10). Uma falha indica que nada muda. Uma falha crítica indica que o Cartão da Wyld faz efeito e coisas verdadeiramente ruins acontecem. Sucesso também indica o Cartão da Wyld faz efeito, mas para a vantagem do Garou, e (assumindo o sucesso do ritual) a Gnose do fetiche pode ser diminuída em um ponto para cada sucesso! De vez em quando, a sorte sorri.

utilidade.

Aliados e Contatos são, em sua maioria, um jogo de sorte. Uma vez que eles vêm principalmente da sociedade humana, é muito raro que eles possam ajudar. Na melhor das hipóteses eles podem lidar com o lado físico do fetiche. Ironicamente, os fracassos de alguns Garou podem, em um pequeno número de ocasiões, ser a forma que os Contatos (principalmente) tornam-se úteis na criação de fetiches. Relatos de 'objetos mágicos' ou fenômenos religiosos podem, ocasionalmente, ser apontadores para brechas no Véu e, em tais casos raros, podem levar até informações úteis sobre como abordar a criação do fetiche. Contudo, tais esforços raramente são dignos. Um método mais útil de usar Aliados e Contatos é na procura dos materiais necessários para confeccionar um objeto para abrigar o espírito. Uma vez que o criador possui uma ideia razoável do que procura, vale a pena pedir aos amigos humanos sobre quem poderia fornecer matéria prima ou artesanatos.

Mas, às vezes, as fontes mais úteis de informação sobre a confecção do fetiche são, surpreendentemente, os Parentes. Tendo laços com a sociedade humana (no caso de Parentes humanos) e com a sociedade Garou, uma boa rede de Parentes pode averiguar e descobrir sobre sucessos prósperos na criação de fetiches semelhantes, sejam dentro ou fora da Seita. Eles podem estar bem à frente do criador (um luxo não comum para aqueles que possuem Aliados e Contatos), e ambos podem discutir a respeito do que o criador do fetiche está tentando fazer e fornecer sugestões de senso comum sobre como ele poderia cumprir seu objetivo. Muitos Parentes também são artesãos excelentes, embora espíritos tendem a preferir recipientes criados pelas próprias mãos do portador, um único nível de habilidade fornecerá aquele toque pessoal. Alguns Parentes foram confiados até mesmo com os segredos da forja da klaive e outros fetiches de prata (um perigoso processo para os Garou), e estes ferreiros poderiam oferecer um perspectiva que faltaria a muitos Theurges.

Note que em todas as fases, o personagem é muito melhor servido se ele tiver uma forte ideia sobre os poderes do fetiche. Por exemplo, pegue a flauta que provoca em fomori e Malditos gritos de dor. Se o personagem já decidiu que deseja que a música da flauta seja desagradável para criaturas do Wyrm é um ótimo começo. Porém, se ele imagina o fetiche como um que cria músicas que ressoam com a "música das esferas de Malfeas" de um modo altamente dissonante, criando o equivalente a uma poderosa reação espiritual nos Malditos (incluindo aqueles presos em uma forma física, como os fomori) — isso é mais específico e mais interessante. Com uma forma específica de música

espiritual em mente, deve ser mais fácil para o personagem estreitar sua busca — uma recompensa para o jogador por fazer sua parte para animar o processo de criação de fetiche.

Ei, Parentes Podem Usar Fetiches?

A resposta é: Muito raramente.

Alguns afortunados Parentes realmente possuem Gnose e, então, possuem a capacidade para usar fetiches. Tais Parentes empregam fetiches do mesmo modo que qualquer Garou: eles testam Gnose para se harmonizar com o fetiche e então em seguida gastam ou testam Gnose para ativá-lo. Porém, se possuir Gnose fosse à única barreira que para Parentes usasse fetiches, haveria mais deles com fetiches do que de fato há — mesmo com a raridade de Gnose entre os Parentes.

Fetiches são ***raros***. Embora seja possível que uma seita particularmente notável poderia ter um bom número de fetiches de nível um e dois, qualquer coisa maior que isso vai ser um objeto altamente político, com direitos de uso fortes para ver que adquire tais requisições. Até mesmo o Parente mais velho e mais respeitado, simplesmente não baterá um Garou em uma seita em tal pedido de uso. É como os Garou mais fortes e de maior posição provavelmente pegam os fetiches mais poderosos primeiro, os Garou mais jovem, é claro, disputam os instrumentos menos impressionantes. No fim das contas, os Parentes estão na base da cadeia, e os fetiches se esgotam antes de chegar até eles.

Além disso, os Parentes não podem criar fetiches. Até mesmo o cliath mais jovem pode esperar aprender pelo menos o Ritual do Fetiche e depois tentar fazer o seu próprio. Parentes não podem. Qualquer fetiches que o Parente possua foi dado a ele por um Garou. No fim, os únicos lobisomens que poderiam fazer tal coisa seriam da própria família do Parente. A ideia de dar algo à sua família para ajudar a protegê-la seduz muitos Garou, com "alarmes" espirituais que chamam o Garou para ajudar o Parente sendo um dos favoritos entre eles.

Note também que existem alguns fetiches raros projetados para serem operados através de Força de Vontade ao invés de Gnose, justamente com a intenção de ser usado por Parentes ao invés de Garou. É particularmente difícil fazer estes fetiches (+2 na dificuldade do Ritual do Fetiche), pois o espírito que o habitar vai achar difícil interagir com um portador sem uma ligação de Gnose comum. Esses fetiches são muito raros, e não muito poderosos; para alguns exemplos, veja o Capítulo Três.

Regra Opcional: Pesquisa

Sistema: Fazer pesquisas sobre um fetiche faz com que as próximas fases da criação do fetiche sejam mais fáceis. Os jogadores devem apresentar firmemente as especificações do fetiche que buscam fazer para o Narrador — ninguém pode fazer uma pesquisa se não sabe o que está pesquisando. Com a permissão do Narrador, os jogadores testam ou seu Antecedente Mentor ou Parentes contra uma dificuldade 8, ou ainda testam Aliados e Contatos contra uma dificuldade 9. Cada sucesso reduz a dificuldade alvo do Ritual de Fetiche em 1. Uma falha crítica indica uma pesquisa falha e o primeiro sucesso no Ritual de Fetiche é ignorado.

Isso também exige interpretação e tempo, assumindo uma semana de pesquisa para cada ponto no Antecedente — reunir toda a informação de uma grande família vai demorar mais do que pedir para seus irmãos para ver o que eles conseguem achar. Caso seja necessário ter mais velocidade, os jogadores podem optar por testar uma menor quantidade de dados e, assim, utilizar-se de menos tempo.

Experimentação Selvagem

Alternativamente, é claro há sempre a opção de agarrar o touro pelos chifres e ponderar, "Eu me pergunto o que aconteceria se eu prendesse um espírito do fogo em um fino prato de porcelana chinês?"

Naturalmente, há... dificuldades a esta abordagem.

A primeira delas é que, na maior parte das vezes, o criador está por sua conta própria. A determinação para ser original e experimentar significa que qualquer pesquisa que ele faça será, na melhor das hipóteses, um guia básico. Ele pode descobrir alguns "Nãos" ao longo do caminho — por exemplo: "Nunca se oferece um suborno a um espírito do fogo, pois está em sua natureza destruir sem nenhuma recompensa". Ele pode descobrir algo nas lendas tribais que é similar ao que está tentando, mas isso é bem improvável. Os fetiches não são comuns o suficiente para que tudo já tenha sido tentado. Longe disso. Nem as lendas tribais são contadas a todo mundo, especialmente se ele não é daquela tribo. Em resumo, não há forma verdadeira de saber o que esperar e nem um plano para guiá-lo.

Mas, tudo bem, é isso que o personagem quer. Qualquer um que se põe a experimentar algo vai saborear o que conseguiu quando estiver tudo pronto, independente de como foi feito. Mas isso leva ao problema de número dois: encontrar um espírito com o mesmo interesse por aventura. É difícil o suficiente tentar convencer um espírito a se prender a um objeto pequeno, sacrificando sua liberdade para lhe servir. Mas convencê-lo de concordar a um experimento no qual ele não sabe o que vai estar fazendo é ainda mais difícil. Essa é uma das razões pela qual existem uma quantidade de "fetiches rotineiros", como aqueles listados no livro básico de **Lobisomem: o Apocalipse** e no Capítulo Três desse livro. Até mesmo esses não são necessariamente fáceis de serem feitos, mas tanto o Garou quanto o espírito possuem uma ideia do que está acontecendo. A confiança pode ser mais facilmente formada e os

desentendimentos resolvidos quando ambas as partes entenderem o que realmente está acontecendo.

Experimentos puramente aleatórios têm a dificuldade de ir contra a filosofia animista. Existe uma grande quantidade de regras não escritas que influenciam como o mundo espiritual funciona, mas a principal a se lembrar é que os espíritos preferem tarefas, lares, territórios e até mesmo métodos de diversão que eles considerariam "apropriados". Um espírito-raposa não é o mais apropriado para uma pistola, mas ele pode considerar entrar em um arco que está pintado em cores brilhantes que combinam com seu pelo. Não é o melhor espírito para se pedir por precisão, mas ele pode ajudar a arma a atingir de direções inesperadas, imitando a habilidade da raposa de surpreender a presa com um salto rápido. E se o Garou não sugerir nada dessa natureza, simplesmente pedir que ele entre na pistola e ver o que acontece — bem, o espírito da raposa, não vai estar convencido de que é o espírito certo para o trabalho ou pode desejar expressar sua natureza astuta através do fetiche.

Então, se esse é todo o problema, por que se preocupar? Porque você nunca descobre algo digno do descobrimento sem trabalho duro. Sem a vontade de trabalhar por si só e ***criar***, nada novo é criado.

Existe uma razão pela qual os grandes criadores de fetiches são tão estimados na sociedade Garou; uma vez que muitos Garou se interessam por isso, todo mundo possui uma ideia de quão difícil é. Aqueles que criam um fetiche são respeitados como sábios. Aqueles que podem convencer um espírito a se prender a um fetiche original e novo são reverenciados como sábios, assim como carismáticos e criativos.

Teste Você Mesmo

Claro que os jogadores possuem essa engraçada vontade de ***ser*** aquele sábio, criativo e carismático Garou que inova frente à adversidade. Assim como deveriam; é o jogo deles e eles são as estrelas, afinal de conta! Mas então, claro, o Narrador acaba tendo que lidar com esses pedidos e formar as regras para eles. Por isso mesmo, o Narrador deve manter algumas coisas em mente nesse momento.

Em primeiro lugar, esclareça exatamente o que o fetiche é e o que faz. Lembre-se de que apenas os mais poderosos fetiches possuem poderes múltiplos, todos os outros possuindo apenas um único propósito. Uma espada que emana a luz do sol em contato com um vampiro, causando o dobro de dano agravado seria bastante poderosa, mas ainda assim poderia ser de Nível Quatro, especialmente se agir como uma espada normal contra os outros inimigos. Uma espada que brilha com a luz do sol a qualquer momento e causa o dobro do dano agravado em vampiros quando acesa é, definitivamente, Nível 5, devido a seus múltiplos poderes. Acrescente a habilidade de causar dano agravado a outras criaturas além de vampiros e você já está quase no campo de um fetiche lendário.

Exatamente no Meio

Dito isso, se revolução e inovação não são exatamente a ordem do dia, sempre existe a possibilidade da evolução útil e criativa também. Talvez exista algo muito próximo do que é necessário e tudo que precisa para ser perfeito é um minúsculo ajuste. Ou talvez uma esperta inversão possa funcionar: se um espírito da água pode fazer uma Flauta da Harmonia funcionar, então poderia um espírito do fogo fazer uma "Flauta da Desarmonia", que incita aqueles que a ouvem ao frenesi?

Lidar com isso é muito mais fácil do que lidar com um fetiche completamente novo. Simplesmente pegue o básico do fetiche e o ajuste. Um jogador que quer fazer um conjunto de Sinos de Capela funcionar por mais de 300 metros ao invés de 30 simplesmente precisa encontrar um espírito mais poderoso com o qual fazer um fetiche, e o Narrador adiciona o nível do fetiche e a Gnose como apropriado. No caso da Flauta da Desarmonia, o Narrador poderia simplesmente deixar o nível e Gnose como é e mudar as regras. Ao invés de todo Garou precisar fazer um teste de Fúria para continuar uma luta, ele pode precisar fazer um teste de Fúria para evitar entrar em frenesi. Em ambos os casos, use o fetiche existente como uma base para o novo, e discuta com o Narrador e jogador para desenvolver os detalhes.

Também considere o objeto em si e qualquer cuidado que ele necessite. Uma folha extremamente afiada é um conceito muito legal para alguns jogos — encaixaria perfeitamente em muitos jogos de hengeyokai — mas a folha mantém sua dureza quando não está ativada? Ela precisa ser mantida pressionada para assegurar que não se rasgue? Como o dono deveria cuidar do fetiche em seu "tempo ocioso"?

Da mesma forma, considere exatamente qual fetiche é necessário. Poderia alguns espíritos diferentes fazer o serviço? Pense em termos metafóricos e dê ao jogador tanta corda quanto ele possa carregar. Poderia um espírito da onda ser usado como um fetiche de comunicação? Bem possivelmente; outros espíritos podem aparecer em sua cabeça num primeiro momento, mas as ondas são uma metáfora perfeita para ondas sonoras ou de rádio.

E o fetiche tem alguma desvantagem? O Véu de Febe é impressionantemente útil, mas não pode ser usado durante o dia. Caso essa limitação não fosse colocada no fetiche, provavelmente ele seria de Nível Quatro ou até mesmo Nível Cinco. Os fetiches com tais desvantagens ou que precisem de cuidados extensos são merecedores de ter seu Nível e Gnose reduzidos ligeiramente.

Gnose e Nível

Os níveis de Gnose variam de 4 a 8, dependendo da utilidade e da raridade do fetiche. Existem alguns poucos fetiches raríssimos com níveis menores do que isso, mas

eles são poucos e raros e praticamente sempre são específicos a um único grupo tribal. Os Narradores têm o direito de escolher o nível de Gnose mais ou menos de acordo com sua vontade (apesar de que um capricho não é melhor racionalização para qualquer regra), mas a seguir estão um conjunto de orientações. Veja que algumas exceções são inevitáveis, mas isso deve ajudar um grupo a entender o sentimento geral sobre o que é apropriado.

• Níveis iguais a Gnose 4 só existem para amuletos com efeitos completamente instantâneos (mas relativamente menos poderosos), tais como Flechas Malditas. Elas são ativadas, executam uma tarefa que leva menos que um segundo e então se destroem e libertam o espírito em seu interior. Os amuletos que executam tarefas mais demoradas, geralmente possuem níveis de Gnose maior que 4.

• Simples fetiches, que não são armas, e exigem a completa atenção do Garou para ser usados tendem a possuir Gnose igual a 5. Exemplos incluem a Flauta da Harmonia e Localizador de Espíritos. Se um fetiche pode simplesmente ser "deixado ligado", então sua Gnose é maior que isso. A maioria dos amuletos também possuem Gnose 5. Qualquer fetiche com um efeito que toma mais que um instante e não é extremamente poderoso possuirá uma Gnose igual a 5.

• Fetiches simples, que não são armas, e que podem operar independentemente após seu dono ativá-los possuem, comumente, Gnose equivalente de 6 a 7. Exemplos desses fetiches incluem a Pele de Símio, Pele de Maldito, os Sinos de Capela, o Dissimulador e o Véu de Febe. Além disso, a maioria das armas fetiches, como as Adagas de Dente e Klaives, também se encaixam nesse grupo. O que diferencia os fetiches de Gnose 6 para os fetiches de Gnose 7 é sua raridade e aplicação. As grã klaives são mais raras e mais valiosas que as klaives "normais", e por isso possuem Gnose igual a 7. Similarmente, o Véu de Febe possui uma aplicação mais ampla que um Dissimulador, o que o deixa com um custo de Gnose mais alto. Amuletos com Gnose 6 ou 7 são parecidos com aqueles com Gnose 5, mas com um efeito variado ao invés de um constante (um exemplo seria o Pó da Morte, que permite uma criatura morta a responder uma série de diferentes questões).

• Por fim, fetiches e amuletos de Gnose 8 são aqueles que são simplesmente poderosos demais para ser qualquer coisa a mais. Qualquer coisa que claramente possua incríveis poderes e oferece grandes vantagens além do esperado possuirá Gnose 8 (apesar de que a maioria das grã klaives ser de Gnose 7, muitas são de Gnose 8. Outros fetiches como Apitos Espirituais também possuem um grande poder, digno de Gnose igual a 8).

O Nível do fetiche não é sempre importante. Se um personagem está criando o fetiche em jogo, então nenhum ponto de Antecedente é necessário ser gasto e assim, o Nível do fetiche é claramente irrelevante. Porém, se o jogador quer fazer um novo fetiche para começar o jogo com ele, pode ser útil saber o Nível do fetiche (além de necessário). Novamente, o Narrador decide o nível do fetiche, mas as seguintes diretrizes podem ajudar:

• Fetiches de Nível Um são úteis, apesar de que não são incrivelmente poderosos, com um campo específico no qual foram confeccionados. Eles tipicamente possuem um uso limitado e podem não ser úteis para alguns Garou (por exemplo, Pele do Símio são inúteis para lobisomens hominídeos). A criação de um fetiche de Nível Um é um bom "trabalho de aprendizado", uma prática útil sobre a criação de fetiches com uma agradável resultado (se não imponente).

• Fetiches que podem agir por si só como uma solução para um problema em circunstâncias limitadas são de pelo menos Nível Dois. Fetiches desse nível raramente possuem muitos usos, mas quando são necessários, podem ser de uma ajuda inestimável (por exemplo, um Localizador de Espíritos só é de alguma ajuda quando estiver tentando lidar com espíritos, mas ele pode caçar um espírito específico facilmente). Armas fetiches desse nível são tão efetivas quanto às armas naturais de um Garou, na melhor das hipóteses. Criar e portar um fetiche desse nível garantirá a você sobrancelhas erguidas em respeito.

• Se um fetiche possui versatilidade suficiente para ser usado em uma variedade de situações, então ele provavelmente é de Nível Três ou mais. Armas fetiches desse nível começam a possuir efeitos úteis que as tornam preferíveis às garras e presas (como a Adaga de Dente), enquanto outros fetiches possuem utilidades que são universais o suficiente para terem bastante uso (a Pele de Maldito é um bom exemplo. Rastrear um espírito específico é útil às vezes, mas os Garou encontram com Malditos vezes o suficiente para tornar uma Pele de Maldito altamente atrativa). Criar e portar um fetiche desse nível dará a você admiradores que o buscam conselhos.

• Fetiches de Nível Quatro vão além disso e produzem efeitos incomuns e poderosos durante um longo período, como o Dissimulador, ou possuem efeitos singulares devastadores, como o Apito Espiritual. Armas fetiches nesse nível são extremamente perigosas, mesmo para os outros Garou, e meramente mostrá-la fará qualquer Garou com algum senso reconsiderar suas ações. Os fetiches desse nível, principalmente armas, são parte do mito do portador e geralmente tornam-se um sufixo do nome de seu dono ("Vela-os-Mortos, carrega consigo a Lâmina do Anoitecer...").

• Um fetiche de Nível Cinco este entre os maiores dos maiores. Assim como no caso dos fetiches de Gnose 8, caso ele seja poderoso demais para se considerar algo abaixo disso, é aqui que ele deve ficar. Não deveria haver qualquer debate sobre o que constitui um fetiche Nível Cinco, uma vez que se houver, provavelmente ele não é poderoso o suficiente para ser de Nível Cinco. Um fetiche que não seja uma arma desse calibre pode fazer milagres e produzir tal arma pode fazer uma matilha

inteira reconsiderar suas ações. Fetiches desse nível podem possui mais de um poder, assim como ser tesouros de uma seita e, em alguns casos, até mesmo tesouros tribais! Tais fetiches são lendas por si só e podem até mesmo ser mais importantes do que o Garou que o possui

• Fetiches Nível Seis, no entanto, são ainda maiores do que os maiores dos maiores. Os Garou não fazem esses fetiches a partir de sua própria vontade — isso implicaria que eles possuem controle sobre sua criação. Ao invés disso, algumas vezes alguém pode de alguma forma estar envolvido na fabricação de um fetiche desses. Geralmente esses fetiches são criados por Incarnae, por um de seus fiéis servos ou por uma parte de si mesmo ou até mesmo concedendo ao fetiche parte de sua própria vontade. Eles são lendas que são passadas através de séculos, nunca podem ser reproduzidos e, dificilmente, compreendidos. Eles devastam a vida daqueles que os buscam e transformam a vida daqueles que os encontram. Desnecessário dizer que ajudar a criar um desses fetiches seria o objetivo de uma crônica inteira, e não apenas parte dela, e tal criação é melhor decretada pela história e drama do que por regras.

A Serra Espiritual — Reunindo os Materiais

Uma vez que o criador tenha uma ideia sólida em sua cabeça do que exatamente ele está tentando criar, o próximo passo é encontrar e preparar as partes do fetiche, tanto física quanto espiritualmente. Dependendo do fetiche, ambos os lados da pesquisa podem ser frustrantes e difíceis, além de propensos a complicações inesperadas.

O Lado Material

A dificuldade em apropriar-se dos objetos físicos necessários para a confecção de um fetiche está, estranhamente, na parte espiritual da equação. Quanto menos impressionante e mais comum ou feio for o objeto oferecido a um espírito, mais provavelmente o espírito rejeitará a oferta. Como resultando, tentar encontrar o objeto correto para o serviço pode ser uma tarefa longa e complicada. Existem três formas básicas de chegar até os componentes materiais: encontrá-lo pré-pronto, arranjar alguém para fazê-lo ou fazê-lo você mesmo.

Todos esses possuem qualidades e defeitos. Comprar um objeto pré-pronto pode lhe poupar tempo, se você souber onde procurar. Nos países de primeiro mundo, até mesmo os mais raros e exotéricos adereços podem ser comprados em um balcão ou pelo menos em antiquários. Precisa de fazer uma cítara fetiche? Você provavelmente consegue uma em vinte minutos de carro de distância, desde que more em uma cidade grande. O problema, no entanto, é maior que isso. Um, você possui pouco controle sobre o objeto. Uma vez que você o comprar, vai poder tentar decorá-lo, mas em sua maioria eles são de uma forma já pré-moldada e, caso não seja o ideal, ou você volta e tenta procurar por outro objeto, ou lide com o objeto como ele é. Além disso, uma vez que você está tratando no mundo humano do comércio, você está se arriscando em encontrar com entidades como subsidiárias da Pentex. Malditos e outros espíritos nojentos podem se esconder em todos os tipos de objetos, prestes a emboscar qualquer Ritual de Fetiche executado por um Garou sem cautela.

Convencer alguém a fazer o objeto para você pode ser um bom compromisso. Você diz para a pessoa fazê-lo, contribui bastante para a forma que o objeto vai ter no futuro e não precisa de um conhecimento exaustivo do tipo de objeto envolvido com isso. Nem o perigo de exposição é tão grande; materiais que não são produzidos em larga escala têm muito menos chance de serem vítimas de maldições e fragmentos de Malditos que as subsidiárias da Pentex são tão talentosas em atrair. E caso o artesão seja um profissional, eles não ficarão se perguntando para que você deseja o objeto. A menos, é claro, que você arranje outro Garou para fazê-lo para você, caso em que o risco é praticamente nulo. E melhor ainda, você pode explicá-lo completamente o que você realmente precisa. Uma relação forte com um membro de outra Raça Metamórfica pode ser mais arriscada, mas até mesmo melhor em alguns casos; se você está procurando por uma relíquia que impressionará um espírito do sol, é mais difícil de errar com um artesão Mokolé. ***Se*** você conseguir um, claro.

O problema desse tipo de trabalho é que, geralmente, vai custar caro. Se você estiver lidando com humanos, espere pagar centenas de dólares, se não forem milhares, dependendo do objeto e de quão bem você quer que seja feito. A razão para que os produtos no varejo sejam tão baratos é que são feitos em grande escala — produzir apenas um é caro. E apesar de que um Garou ou Fera provavelmente não pedirá dinheiro, é praticamente certo de que existirá algum tipo de ***quid pro quo*** envolvido. Você pode conseguir uma redução de preço se tiver alguém ligado a você através de um Antecedente (principalmente Parentes, Aliados ou Mentor). Como uma forma de guiar seus pupilos, alguns Mentores ajudam criando o objeto físico para um fetiche, assim como os mentores deles fizeram no passado — outros podem insistir que seus jovens pupilos façam o trabalho por si mesmo, ou pelo menos tentam conseguir as instruções necessárias para fazê-lo. Isso não significa que o Mentor não pedirá algo em troca, mas uma vez que metade do trabalho é dedicado à educação do personagem, será um preço bem mais barato.

E, por fim, você pode ir em frente sozinho e fazê-lo você mesmo. Esse método tem uma porção de vantagens. Os espíritos tendem a preferir um fetiche feito pelo pretenso dono, porque o criador investiu mais no objeto e provavelmente o tratará melhor. Você não precisa decorar um fetiche colocando ornamentos após estar pronto, você pode incorporar a decoração desde o início e criar um belo objeto. Não há risco de ser descoberto por más influências e você não arrisca um artista, forçando sua própria interpretação de um objeto. Há apenas uma desvantagem, mesmo que seja uma das

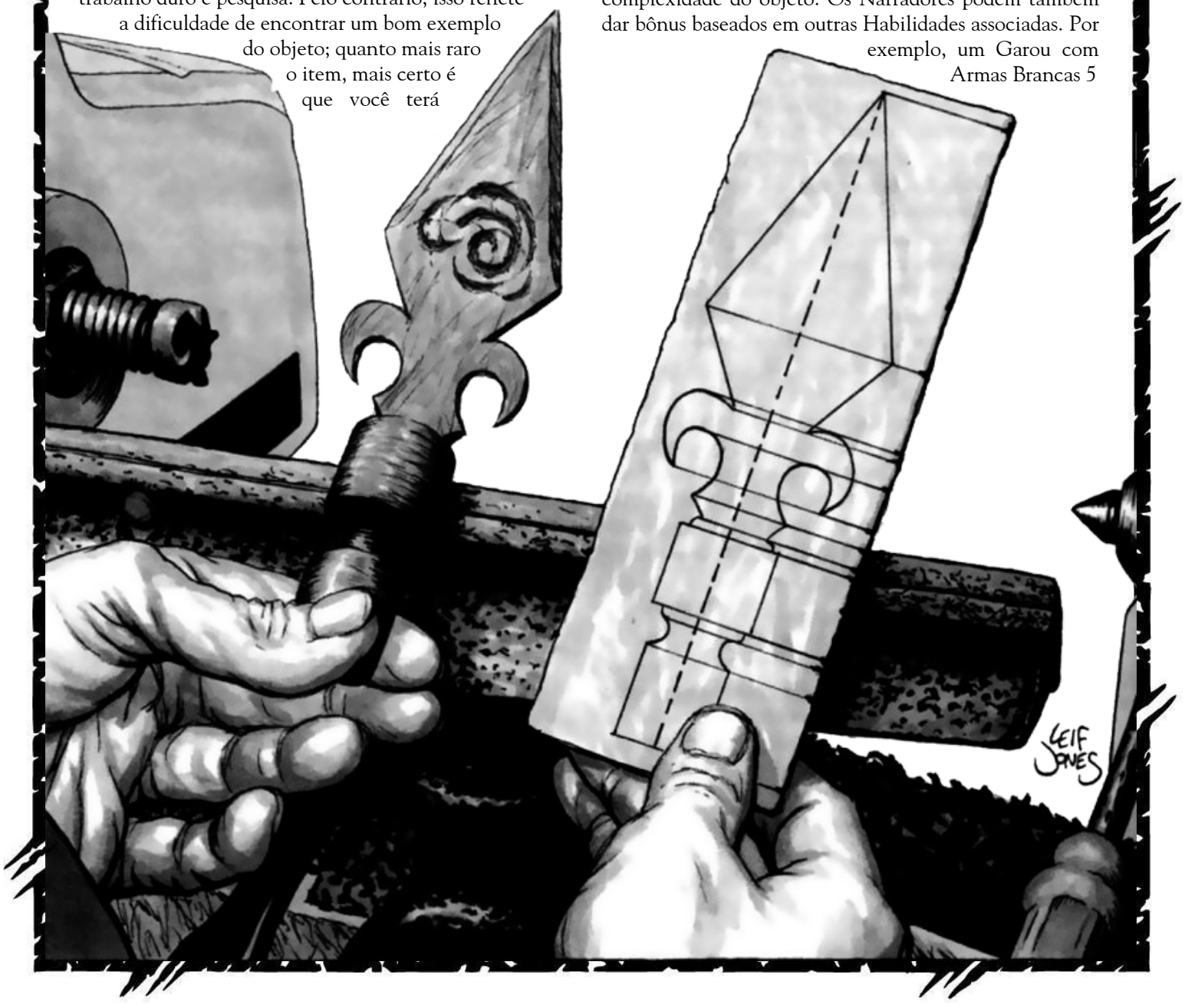
grandes — você precisa saber como fazer o objeto. Uma boa quantidade de habilidade em Ofícios é o necessário para trilhar essa estrada, mas as recompensas por tal esforço significam que muitos pretensos criadores de fetiches dão duro para melhorarem suas habilidades. Alguns até mesmo começam a pensar que é parte da descrição do trabalho: você não é um criador de fetiches até que tenha criado um, em sua totalidade.

Regra Opcional: Reunindo Materiais do Fetiche

Sistema: Encontrar um objeto apropriado é basicamente uma questão de comparar preços e de ter um olho avaliador. Teste Raciocínio + uma Habilidade apropriada ao objeto procurado. Por exemplo, procurar uma boa espada necessitaria da habilidade Armas Brancas, enquanto uma flauta boa seria um teste de Performance. A dificuldade do teste depende da raridade do objeto: algo que você pode achar em um shopping seria 5, algo que você acha em lojas especializadas seria 7 e algo verdadeiramente exótico seria 9. Isso não reflete a dificuldade de se achar tal objeto, tudo o que exige é trabalho duro e pesquisa. Pelo contrário, isso reflete a dificuldade de encontrar um bom exemplo do objeto; quanto mais raro o item, mais certo é que você terá que se conformar com o que encontrar. Encontrar um item de boa qualidade é essencial – se o teste de Raciocínio resultar em menos sucessos que o Nível do Fetiche, então poucos espíritos se importarão até mesmo de negociar para entrar no objeto.

Encontrar alguém para fazer um item para você é mais uma questão de conhecer alguém da área do que a área em si. Testar Aliados, Contatos e Parentes é o modo mais fácil para fazer isso, com uma dificuldade dependendo do tamanho da área de conhecimento. Claro que, se o personagem conhecer alguém do campo de conhecimento requisitado, o sucesso deve ser automático. Alguns Narradores podem permitir aos jogadores tentar encontrar fetiches pré-fabricados fazendo um teste de Antecedentes para pedir a ajuda daqueles que eles conhecem. ("Querida Suzy, como minha irmãzinha favorita está? Ei, você não poderia verificar algumas lojas de música em Portland e procura um...") Cada dois sucessos nesse teste reduz a dificuldade do outro em 1.

Por fim, fazer um objeto por si mesmo requer um teste de Raciocínio + Ofícios, com a dificuldade estabelecida pelo Narrador, dependendo da complexidade do objeto. Os Narradores podem também dar bônus baseados em outras Habilidades associadas. Por exemplo, um Garou com Armas Brancas 5



terá maior facilidade em criar uma boa espada do que um idiota destreinado — ele sabe precisamente o comprimento e equilíbrio que se adequa a sua mão e pode trabalhar baseado nisso.

Preparando o Objeto

Mesmo depois que o objeto tenha sido devidamente criado e decorado, ele não pode simplesmente ser apresentado a um espírito com as palavras "Entra aí". Ao invés disso, os criadores de fetiches sujeitam o objeto a uma série de pequenos rituais para facilitar a entrada do espírito no objeto. Da mesma forma como água pode conduzir eletricidade, esses preparativos agem como um condutor para o espírito, canalizando-o para dentro do fetiche.

Esses rituais variam de tribo para tribo e de raça para raça, mas todos têm o objetivo básico de tentar expor o fetiche a elementos que o criador acredita que farão o fetiche mais atraente para os espíritos. Alguns Uktena enterram os seus fetiches em corpos de animais por vários dias antes de levá-los para o Ritual de Fetiche, a fim de dar-lhes um cheiro de morte que os espíritos que tendem a usar apreciarão. No outro extremo, os Filhos de Gaia poderiam carregar o objeto que utilizarão para fazer um fetiche junto de seus corações por um ano completo, a fim de dar-lhe uma aura de vida. Andarilhos Asfalto enviam o item ao redor da seita (e se possível a outras Seitas) para seus companheiros de tribo aprovarem. A aprovação é só um selo de borracha, mas valida o objeto como merecedor do espírito. E os Crias de Fenris podem sujeitar seus objetos a todas as tipos de tratamento árduo, como expor ele ao sol do deserto, ou lançá-lo em uma cachoeira rochosa. Muitos objetos quebram no processo, mas os Crias podem assegurar a qualquer espírito com convicção que aqueles que sobrevivem são objetos de grande força, e que qualquer espírito seria honrado por fazer parte disto.

Sistema: Não é necessário existir um sistema anexado a esta fase do desenvolvimento do fetiche. Tecnicamente falando, é na verdade parte do Ritual de Fetiche e está dentro de suas regras. A única regra que pode ser exigida é um teste de Esportes quando o referido Cria de Fenris não conseguir ver a sua futura klaive flutuar rio abaixo e precisar nadar atrás dela, e rápido.

Preparando a Si Mesmo

De maneira semelhante, a maioria dos criadores de fetiche passa um tempo preparando-se para o processo de criação de um fetiche. A lógica é que eles estarão interagindo com um espírito em uma negociação muito difícil – eles estarão pedindo que um espírito desista de um longo tempo de sua vida a fim de ajudá-los em uma tarefa muito específica. Qualquer vantagem que pode ser adquirida é grande valor, então, purificar-se e preparar-se faz tanto sentido quanto purificar e preparar o objeto.

Como especificamente esta purificação acontece depende completamente da seita e tribo do criador, e das tradições nas quais ele existe. Para alguns é um simples Ritual de Purificação, executado com ramos de salgueiro mergulhados em água pura. Para outros, o ritual é conectado ao fetiche, sendo visto como uma ajuda na criação do mesmo.

Um exemplo excelente disto existe entre os Presas de Prata. Ao fazer uma klaive, o criador ajoelha com dois grandes companheiros de tribo ficando atrás dele, um de cada lado. Outro de pé em frente a ele, enquanto segura o lâmina prateada que se tornará uma klaive e começa a uivar. Com o começo do uivo, os dois Presas de Prata posicionados atrás do criador começam a uivar e agarram firme os ombros do criador. Neste momento, o outro companheiro de tribo aperta a parte chata da lâmina contra o tórax do fabricante, fazendo ele inevitavelmente uivar em dor. Isso dura tanto tempo quanto possível, e quando o criador cair para trás com a dor, os outros jogam água pura nele, para esfriar seu peito queimado. A dor é purificante e conecta o criador com a futura klaive.

Por outro lado, os Wendigo se purificam em completa solidão e meditação. Ao pôr-do-sol, um Wendigo amarra o protótipo de fetiche em uma grande árvore com uma longa corda, então amarra uma das mãos na outra extremidade. (Muitos tornam isso mais fácil tendo outra pessoa para amarrar a corda em sua mão em antecedência.) Quando o sol se põe por completo, eles lentamente se abaixam, ficando pendurado no galho por seu pulso, permitindo que a tensão em seu corpo se foque em sua mente. Quando o sol nasce, toda a dor sai de seu corpo, e eles cortam a corda acima do fetiche e se permitem cair. Nesse ritual, o objetivo é a purificação da mente, não do corpo.

Regra Opcional: Preparando a Si Mesmo

Sistema: Esta fase da criação de um fetiche pode ser lidada inteiramente dentro das regras do Ritual de Purificação. (**Lobisomem: O Apocalipse**, página 159). Narradores podem optar por dar um bônus para Rituais de Purificação realmente bem sucedidos, reduzindo a dificuldade do Ritual de Fetiche em 1 para cada sucesso obtido acima do nível do fetiche que está sendo criado. Variações criativas deste Ritual também devem ser recompensadas diminuindo a dificuldade do Ritual de Purificação em 1. Quem quer que realize esse ritual (e não precisa ser o criador fetiche na maioria dos casos) deve conhecer o Ritual de Purificação, esta parte não está contida dentro do Ritual de Fetiche.

Última Checagem

É neste ponto, depois de ter preparado o seu próprio corpo e o objeto do fetiche, que o criador deve empenhar-se completamente na criação do fetiche. Afinal de contas, quando o espírito para o objeto for contatado, é difícil de decidir repentinamente tentar incluir um novo elemento na equação. Os espíritos não gostam muito de "Será que podemos remarcar?"

Assim sendo, criadores espertos aproveitam esta oportunidade para checar tudo. Existe uma única

imperfeição sobre o objeto que de alguma forma não percebi antes?(Isto raramente acontece, já que a perfeição do objeto é algo que a maioria dos criadores de fetiche é neurótica em se importar. Considerando quanto trabalho é despendido em fazer um fetiche, isso não é uma surpresa.) Esqueceram qualquer elemento que os seus anciões lhes disseram que observassem? Eles sabem que tipo de chiminage eles podem ser pedidos a pagar, e que tipo eles estão preparados para oferecer? Uma pergunta crucial que muitos criadores despreparados esquecem de se perguntar nesse ponto é: Em que ponto o fetiche deixa de valera a pena e quando eu devo desistir da ideia?

Muitos criadores também usam esse tempo para lhes dá um pouco mais de segurança, adquirindo um aspecto do espírito que eles tentam contatar, no caso de um Ritual de Contrição feito às pressas seja necessário (e um Ritual de Contrição pode funcionar, desde que possa ser executado depressa, desde que o ritualista esteja pronto para executá-lo).

Quaisquer dúvidas de última hora, preocupações ou inseguranças devem ser resolvidas nesse momento. Depois disso, não há como voltar atrás.

Contatando o Espírito

Uma vez tão comprometido, o criador passa para encontrar o tipo de espírito que precisa para completar o fetiche. Existem duas formas de fazer isso: Ritual de Conjuração ou uma busca espiritual.

As vantagens de um Ritual de Conjuração são que ele é rápido e eficiente. O ritualista meramente precisa nomear o espírito que ele deseja ligar ao fetiche, executar o ritual e esperar até que o espírito o encontre. Em quase todos os casos, este é o método preferido para encontrar o espírito necessário para um fetiche. Embora alguns Garou afirmem que a busca espiritual é preferível, uma vez que assim você não irá enervar o espírito conjurando-o, esse argumento tende a ser favorecido mais pelos amadores do que pelos anciões. Os espíritos usados em fetiches são Gafflings, raramente serão Jagglings, e esses espíritos são fáceis de conjurar sem ofendê-los. Além disso, a quantidade de tempo levada para chegar até esse ponto em fazer um fetiche indica que não há necessidade de se apressar no Ritual de Conjuração, então é trivialmente fácil se assegurar de fazê-lo direito. (Em termos de jogo, o Ritual de Conjuração nesse caso raramente tem uma dificuldade de mais de 5 no início, e praticamente não há razão para que a dificuldade não diminua para 3, gastando duas horas adicionais para fazê-lo)

O argumento para se fazer uma busca espiritual é no caso do criador do fetiche não ***saber*** o Ritual de Conjuração, e muitos Garou são da opinião que, francamente, o procedimento correto neste caso não é para iniciar uma busca espiritual, e sim aprender o Ritual de Conjuração. Alguns preferem, ainda assim, seguir com a busca espiritual, alguns por impaciência, alguns por necessidade (há certos momentos em que um fetiche deve ser concluído o mais rapidamente possível) e alguns poucos por machismo. Estes últimos sentem que apenas conjurar um espírito é trapaça; um fetiche adequado deve ter seu espírito procurado e encontrado exatamente da mesma forma que o objeto em si. Outra razão pela qual a busca espiritual é por vezes vista como uma opção útil é quando um espírito muito específico é necessário para o fetiche, como o espírito de uma única árvore em particular no Brasil. É desnecessário dizer que esta é uma situação tão rara que buscas espirituais são comuns apenas quando o fetiche em questão se destina a ter uma poderosa habilidade concedida por um espírito poderoso.

Regra Opcional: Contatando o Espírito

Sistema: Assim como no Ritual de Purificação, isto pode ser conduzido usando as regras do Ritual de Conjuração (**Lobisomem: O Apocalipse**, pag. 164). Narradores provavelmente não devem oferecer bônus para este ritual, é muito fácil de obter 4 ou 5 sucessos. Eles, no entanto, provavelmente vão querer impor uma penalidade para sucessos miseráveis. Quando apenas 1 ou 2 sucessos são obtidos, a dificuldade do Ritual de Fetiche sobe por um. (De fato, isso deixa a dificuldade em 10, mas todos os bônus que trazem a dificuldade para baixo são necessários para superar esta primeira penalidade).

O Ritual de Fetiche

Depois de tudo que se passou, o Ritual de Fetiche é quase um anti-clímax, mas a ênfase está na palavra "quase". Para o criador, este é um momento de ansiedade, quase de terror. Ele se dedicou semanas, meses, talvez até mesmo anos em alguns casos, até esse momento, e existe a chance de que tudo será desperdiçado em um instante.

O Ritual começa com uma saudação ritualizada. Em muitos casos, isso não é feito apenas verbalmente, mas também fisicamente, através de danças, cantos e uivos. Há um forte elemento teatral; a ideia é impressionar o espírito. Como o tipo de espírito varia, o ritualista também deve variar sua maneira de cumprimentá-lo. Um espírito do ar, volúvel e selvagem, pode ser impressionado por uma dança rápida e ágil e por uma bela voz. Em contrapartida, um espírito javali provavelmente será impressionado por um pouco de força e estoicismo, e qualquer dança seria quase como ginástica olímpica, demonstrando grande controle do corpo e poder físico. E um espírito da Honra pode ser melhor aproximado com nada mais do que uma distância respeitosa, nenhum espetáculo extravagante e uma apresentação calmamente pronunciada. Assim como muitos rituais Garou, o Ritual do Fetiche não é rígido, e sim maleável e criativo.

Uma vez que esta saudação foi feita, o espírito responde, muitas vezes com um espetáculo de sua própria parte (Rituais de Fetiche que envolvem espíritos do fogo podem ser verdadeiramente espetaculares). Assim como o criador, o espírito também quer impressionar, mas por um motivo diferente, embora não oposto. Enquanto o objetivo principal do criador é convencer o espírito a

entrar no fetiche, o do espírito é não ficar fora do fetiche (afinal de contas, se ele não quiser entrar no fetiche, existe uma forma muito mais fácil de se assegurar disso: indo embora). Pelo contrário, seu objetivo é designar quantas condições possíveis sobre como o fetiche será usado, como ele será tratado e, principalmente, quão confortável será sua existência no fetiche. Como um Andarilho do Asfalto disso: "Um Ritual de Fetiche não é um compromisso político, onde duas nações que querem se matar se reúnem e tentam encontrar uma solução feliz. É uma negociação. O comprador quer comprar, o vendedor quer vender. O único ponto a decidir é o preço..."

Uma vez que os cumprimentos foram feitos, a próxima parte do ritual envolve a apresentação do objeto. O ritualista exibe o objeto do fetiche diante do espírito, juntamente com a primeira solicitação formal para o espírito entrar nele. Normalmente, este pedido é feito com muita bajulação junto a ele. Raramente o espírito é chamado sem um "Poderoso", "Majestoso", "Gracioso" ou algum outro adjetivo inserido antes; isso pode parecer excessivo quando destinados a um Gaffling indigno de uma busca espiritual, mas a formalidade é apreciada. Às vezes, só às vezes, essa bajulação é suficiente para acabar com o Ritual e o espírito graciosamente aceita, antes de entrar no fetiche (em termos de jogo, isso acontece quando o jogador é bem sucedido no teste sem gastar Gnose, concordar com tabus ou qualquer outro método para diminuir a dificuldade do teste).

Mas, na maioria das vezes, isso não funciona. Em vez disto, o espírito desdenha o objeto e o declara indigno. Pouco importa o que o objeto é: uma bela taça de ouro incrustada com rubis é tão rapidamente rejeitada quanto um copo imundo decorado com algumas contas de plástico. Entretanto, isso não significa que a qualidade do objeto é irrelevante para o sucesso do ritual. Lembre-se que a rejeição é um fingimento, uma parte do ato. Se o espírito aceitar imediatamente o objeto como digno, ele perde a oportunidade de impor tabus e outros bônus que ele poderia reivindicar nessa troca. Portanto, mesmo se o objeto for profundamente, realmente impressionante e digno, é quase sempre é declarado sem valor quase todas as vezes.

É assim que começa a maioria dos Rituais de Fetiche. O espírito rejeita o objeto e em resposta o criador tenta provar o merecimento do objeto apenas através de palavras ("Eu arremessei essa lâmina poderosa do alto de uma grande cachoeira, e ela suportou sem sofrer uma só uma! Está errado, grande espírito, isto é digno de sua atenção!") ou por adição de aperitivos para o negócio ("Eu ainda acho que você está errado, mas talvez você concorde se eu lhe assegurar que este magnífico Martelo de Guerra não será segurado por ninguém que não seja um Ahroun como eu? Você sabe que ***verdadeiros*** guerreiros irão tratá-lo com o devido respeito"). O espírito também pode iniciar as negociações, sugerindo ideias ("É um apito patético. Além do mais, eu ainda tenho que destruir um bando de Malditos que estão corroendo as Filhos de Clareira a leste daqui, e eu não poderia fazer isso caso fosse preso nesse apito. Talvez se alguém concordar em fazê-lo....").

A disputa continua de um lado para outro com o ritualista elogiando o espírito e recomendando o objeto para ele, e o espírito contestando e insultando o ritualista. (Muitas vezes de forma muito pessoal — alguns tipos de espírito, particularmente o espírito carcaju, podem ser impressionantemente severos e/ou rudes!). Isto continua até finalmente acontecer algo para quebrar o ciclo.

O primeiro, e o mais desejável dos resultados, é que o espírito aceita de repente, por nenhuma razão aparente. Raramente há uma progressão lenta para a aceitação, pelo contrário, o espírito insulta e rejeita continuamente até que de repente se vira e concorda em entrar no fetiche. Neste momento, o ritualista respira profundamente e suspira fundo em alívio e começa a trabalhar na fase final do ritual.

O segundo resultado é talvez o mais deprimente. Como o espírito continua a exigir mais e mais benefícios e sugere que cada vez mais ***chiminage***, o preço simplesmente sobe muito. Neste ponto, ritualista quebra o ciclo se virando e insultando o espírito antes de atacá-lo (nesse ponto o espírito foge) ou simplesmente parando com seus elogios e indo embora. Não importa como, isso termina o ritual. O objeto agora é indigno para um fetiche.

O último resultado é o espírito, cansado ou até mesmo insultado pelas propostas do ritualista, que quebra o ciclo ao atacar o ritualista ou se virando e partindo. Em ambos os casos, isso termina o ritual e, novamente, o objeto é desperdiçado. De alguma maneira, o ritual marca o objeto e nenhum espírito jamais o aceitará quando chegar a este ponto do ritual. (Alguns sugerem

Criando Amuletos

Apesar dos amuletos seguirem o mesmo processo de criação dos fetiches,é uma seqüência muito mais tranqüila. A maioria dos criadores de amuletos não se importa em se purificar, é visto como um passo extra e desnecessário. O Ritual em si no final de tudo costuma ser simples e direto, exigindo poucos tabus e nunca um sacrifício de Gnose e, de fato, muitos criadores conjuram vários espíritos e os ligam a um grupo de amuletos de uma só vez (o Dom: Chamado do Dever é extremamente útil nesses casos). Em termos de jogo, aplique o mesmo procedimento de criar um fetiche, mas assuma que um tabu já foi decidido — "Eu serei usado apenas uma vez e então liberado" — o que diminui a dificuldade em 3.

Fazer um amuleto requer apenas um sucesso, mas se o criador quer fazer vários amuletos da mesma espécie de uma só vez, então trate a coleção com um fetiche de Nível igual ao número de amuletos que está sendo feito. A dificuldade reduzida ainda é aplicada.

que os espíritos conversam entre si, e por que alguém aceitaria o que foi rejeitado por outros?)

Assumindo que nenhum desses últimos resultados aconteça, o Ritual do Fetiche é um sucesso. O ritualista segura o objeto e o arremessa no ar e o espírito entra no objeto antes que esse caia no chão. Quando ele é segurado novamente, o objeto agora é um fetiche e um ritualista bastante aliviado e feliz conseguiu para si bastante Sabedoria.

Modificadores Opcionais de Ritual

Sistema: Como descrito em **Lobisomem: O Apocalipse** (pág. 165), o Ritual de Fetiche é executado com um teste de Raciocínio + Rituais com dificuldade 10, que pode ser reduzida por vários meios. As seguintes possibilidades podem reduzir a dificuldade deste teste, mas certamente não é uma lista exaustiva (e não poderia ser!). Recompense os jogadores que pensam além das regras e criam modos criativos de convencer, coagir ou modos convenientes de fazer com que um espírito entre no fetiche.

• Chamado do Dever (Dom Nível Dois de Philodox, **Lobisomem**, pag.140) pode ser usado como uma vantagem sobrenatural no Ritual. Um uso bem sucedido desse Dom diminui a dificuldade do Ritual em um. Porém, a menos que o mestre de rituais gaste dois pontos de Gnose, ele deve saber o nome do espírito que ele pretende usar no fetiche. Esse Dom não permite ao Philodox simplesmente dizer "Entre no fetiche"; esse tipo de banditismo tende a ser recebido um chute no traseiro bem merecido por parte do espírito.

• Uma persuasão inteligente pode funcionar para convencer o espírito a entrar em um fetiche, entretanto, isso é exatamente o que o Ritual de Fetiche é. Alguns espíritos simplesmente ignoram qualquer coisa que o ritualista diga – Gnose fala melhor do que qualquer besteira. No entanto um discurso ou uma canção bem feita podem reduzir a dificuldade do teste em um. O teste será de Carisma + Expressão, Performance ou Liderança (o que for mais alto) com uma dificuldade igual à Força de Vontade do espírito. São necessários pelo menos um número de sucessos igual ao nível do fetiche.

• A Gnose é uma cara, mas confiável, forma de subornar um espírito a concordar em viver em um fetiche. Ao dar ao espírito um ponto ***permanente*** de Gnose, a dificuldade é reduzida em dois. Alguns métodos físicos de transferência são necessários; sangrar sobre o espírito é muito comum. Renunciar a Gnose é, no entanto, algo que todos os Garou e todos os Metamorfos são horrivelmente contrários a fazer. Lembre-se que a Gnose é mais do que um número em uma página, e mais do que simplesmente o combustível que alimenta certos Dons. É uma conexão com o mundo. Os Garou com Gnose alta podem ver todos os insetos correndo, todas as aves esvoaçantes, todas as plantas balançando. Lobisomens olham para o mundo e imediatamente sentem empatia por ele, respeito e desejo de protegê-lo. Agora imagine-se sentindo isso e da próxima vez que ver o mesmo pássaro, você não dará a mínima. Essa criatura, que você doou a sua vida para defendê-la (junto com o resto do mundo) rapidamente não significa nada. Sacrificar Gnose até mesmo para uma boa causa tem esse efeito, o que pode balançar o mais duro dos guerreiros. Alguns Narradores podem querer tentar e enfatizar isso pedindo aos jogadores que sacrificam Gnose para testar o número de dados que eles sacrificaram, com uma dificuldade igual a sua Gnose atual. Um sucesso significa que eles imediatamente caíram em Harano.

• Os tabus podem ser oferecidos tanto por espíritos quanto pelo ritualista. Como mencionado anteriormente, muitos espíritos são mesmos apaixonado por demandar um tabu e simplesmente não declará-lo até um momento decisivo, forçando o ritualista a cair a seus pés. Os Narradores podem usar o mesmo truque em seus jogadores também, exigindo, de repente, um tabu bem no momento dos testes começarem. (E, se eles gostarem, de repente, brota uma condição sobre o tabu, como "... e eu quero que isto tenha algo a ver com água". Ou, automaticamente desconsiderar o primeiro tabu e pedindo um segundo.) Se o jogador vier com um tabu inteligente e interessante, o Narrador deve recompensar isso com um agradável bônus de dificuldade, -2 ou mesmo -3. Qualquer tabu, no entanto, que tem uma qualidade negativa no jogo e deve pelo menos oferecer um bônus -1.

• Ameaças diretas são uma coisa difícil de funcionar. Nada no Ritual de Fetiche na verdade compele um espírito a permanecer; é uma negociação com um espírito para a criação de um acordo vinculativo que o obrigará a permanecer em primeiro lugar. Assim, quando um Garou flexiona seus músculos e pergunta se o

Malditos e o Ritual

Desnecessário dizer que quando um lobisomem liga um Maldito em um fetiche, muitas dessas guias do Ritual de Fetiche voam pela janela. O Garou não se importa se o Maldito está ou não confortável e ele certamente não irá aplacá-lo com lisonjas sombrias ou tabus da Wyrm. Malditos geralmente são capturados, intimidados, espancados e forçados em fetiches que exigem seus poderes. Nesses casos, o Ritual de Fetiche é pronunciado praticamente como uma sentença sobre uma forma atormentada e com zero de Essência de um Maldito subjugado.

Claro, alguns Garou (e para falar a verdade, algumas Raças Metamórficas) praticam esse tipo de brutalidade sem barreiras em espíritos além de Malditos. Os Senhores das Sombras podem prendem espíritos dessa maneira, como um gesto de dominância, e os Crias e seus espíritos associados podem achar um julgamento em combate muito mais significativo do que uma complicada dança de formalidades. A aproximação educada nem sempre acontece — de fato, às vezes sequer é apropriada.

espírito apreciaria ter algumas perfurações anormalmente feitas, a maioria dos espíritos simplesmente se revolta e quebra o Ritual. No entanto ***existem*** várias formas para ter sucesso neste tipo de empreendimento. Uma maneira é solicitar a ajuda seus companheiros de matilha, cercando o espírito e bloqueando possíveis fugas antes que ele tente. Porém, este é um truque sujo, e tem um efeito colateral: prova para o espírito que você não poderia prejudicá-lo sozinho. Essa tática produz fetiches amaldiçoados com uma regularidade impressionante e geralmente é impopular.

Uma estratégia melhor ponderada envolve em tentar fazer o espírito fugir logo no início do ritual e em seguida, estando o ritualista pronto para isso, caçá-lo de forma rápida e capturá-lo. Isso pode colocar o próprio temor de deus dentro do espírito e convencê-lo que não só vale a pena concordar em ser introduzido no fetiche, mas que também vale a pena se comportar uma vez dentro dele. Flechas Malditas são normalmente empregadas neste caso quando o espírito convocado é um Maldito (por exemplo, para criar uma Pele de Maldito). O teste para estas ameaças depende de como as ameaças são executadas, e o Narrador deve em última instância julgar com base no que aconteceu exatamente. O bônus de dificuldade poderia ser algo entre -3 e -4, mas uma falha imediatamente finaliza o Ritual.

• Ameaças indiretas são mais furtivas, mas normalmente mais efetivas do que as diretas. A ameaça direta tem um tempo extremamente limitado para ser feita. Afinal, uma vez que um espírito está vinculado no fetiche, o que pior pode ser feito a ele? Muitos espíritos pensam freqüentemente que eles teriam sido mais inteligentes se aceitassem a morte no lugar de uma eternidade de servidão forçada, e começam a amaldiçoar o fetiche o mais rápido possível. Mas fazer uma ameaça contra algo que o espírito valoriza não vai passar batido. Mesmo se eles estão presos dentro uma espada, o que eles valorizam permanece seguro. E eles estão preparados para pôr isso em perigo? Poucos estão.

O problema é que não existem muitas situações onde estas ameaças podem funcionar. Você não pode indiretamente ameaçar um Maldito; eles sabem que o Garou não podem proteger qualquer coisa da Wyrm. A própria lei tribal deles proíbe isto. Por outro lado, um espírito animal ou da natureza se sentirá traído por este tipo de ameaça, e então por que eles deveriam acreditar em qualquer coisa que o ritualista diz? Mas, nos poucos casos onde o ritualista tem a capacidade de influenciar deste modo, esta opção se mostra surpreendente efetiva. Isso freqüentemente é um teste de Carisma ou Manipulação + Intimidação, dificuldade igual a Força de Vontade do espírito. Cada sucesso acima do nível do Fetiche reduz a dificuldade em 1.

Regras Opcionais — Ritual Estendido

As regras para o Ritual de Fetiche no

livro básico de **Lobisomem** é muito rápido e vai direto ao ponto, projetado para a máxima eficiência possível. Você pode fazer o fetiche, a historia não é interrompida, e o jogo continua. Elas são ***fantásticas*** quando um fetiche é um ponto importante na história.

Mas e se você quiser fazer da criação do fetiche a história em si? O sistema é provavelmente um pouco curto e seco demais para esse tipo de coisa. Apesar de você poder ampliar a criação um pouco mais, interpretar entre o ritual de criação e a barganha sobre a dificuldade do teste, tudo ainda se resume a um teste. Essas regras são destinadas a estender o Ritual de Fetiche um pouco, para que ele possa se tornar o clímax de uma história.

Estas regras opcionais simulam o Ritual de Fetiche com um teste resistido e prolongado entre o ritualista e do espírito. O mestre de ritual testa Raciocínio + Rituais, mas desta vez com uma dificuldade igual à Força de Vontade do espírito. (Qualquer modificador baseado na qualidade do objeto ou de qualquer outra preparação é considerado para o teste prolongado.) Em contrapartida, o espírito testa Gnose com uma dificuldade igual ao Carisma do ritualista + o nível do fetiche. (É muito mais difícil para um espírito recusar uma chance de estar em um fetiche incrível, magnífico do que em um comum, facilmente esquecível.)

O ritualista precisa obter um número de sucessos maior que o espírito e pelo menos igual ao Nível do fetiche a ser feito (assim, um fetiche de Nível 4 exigirá do ritualista quatro sucessos a mais do que o espírito). O espírito precisa obter um número de sucessos maior que o ritualista e igual ao Carisma do mesmo (nesse ponto, o espírito presumivelmente se aborrece com o processo).

O que torna isso mais complicado é que cada teste além do primeiro no teste prolongado deve ser ganho pelo ritualista ao tentar uma outra tática na negociação. Quaisquer táticas discutidas acima (como subornos de Gnose, tabus, ameaças e assim por diante) são válidas, assim como qualquer truque esperto que o jogador possa pensar.

Por fim, o ritualista pode escolher "dobrar" suas táticas para reduzir a dificuldade. Em vez de empregar apenas um tabu, ele pode oferecer dois tabus. O primeiro tabu concede ao ritualista a oportunidade de outro teste, e o segundo diminui a dificuldade dele e dos demais testes futuros.

Isso continua até o ritualista ganhar a vantagem necessária de sucessos (para o fetiche ser criado), espírito faz o mesmo (neste caso o espírito fica entediado e parte) ou as negociações estagnam, com o ritualista incapaz de pensar em um modo para continuar (caso no qual, novamente, o espírito parte).

Exemplo: Desota Lamenta-os-Mortos é uma Galliard com Carisma, Raciocínio e Rituais tudo igual a 3 e Expressão 4. Ela está tentando para fazer um Eco das Sombras, uma flauta de madeira que alivia as almas dos que faleceram recentemente e evita que se tornem fantasmas. Para fazer isto ela está tentando ligar um espírito da água na flauta. Este espírito tem Gnose e Força de Vontade 7.

O Eco das Sombras é um fetiche de Nível 3, com Gnose 7, e o espírito da água parece relativamente curioso com a bela flauta criada, que foi purificada apropriadamente. Isso diminui a dificuldade em 1 para Desota, como o espírito tem Força de Vontade 7, o bônus diminui a dificuldade para 6. Enquanto isso, Desota possui Carisma 3 e o Nível do fetiche é igual a 3 o que dá ao espírito uma dificuldade igual a 6.

Isto preocupa Desota imediatamente. Ela pondera suas chances e não gosta delas. Antes de seu primeiro teste, que ela recebe de graça, ela imediatamente oferece um tabu: ninguém mais deve utilizar o Eco até o dia em que ela morrer. O espírito gosta disso, e sua dificuldade cai mais um ponto, agora para 5. Ela está convencida de que tem boas chances desta vez, e ambos fazem seus testes.

Desota está satisfeita com o seu teste, seus seis dados produziram agradáveis cinco sucessos, mas ela estremece quando vê que o espírito faz ainda melhor, conseguindo seis sucessos em seus sete dados. O espírito zomba do fetiche e faz observações sobre sua vida privada. Mantendo a calma, Desota negocia com o espírito, elogiando a sua graça maravilhosa e implorando-o para ver como seria bom estar dentro da flauta. O Narrador, concordando com isso, pede que ela teste Carisma + Expressão, a dificuldade é a Força de Vontade do Espírito (7). Ela obtém três sucessos, e novamente Desota e o espírito fazem testes. Ambos adquirem quatro sucessos, um impasse.

Sentindo que a vitória se afasta dela, Desota oferece um segundo tabu: que o objeto não será usado para acalmar o descanso daqueles que assassinaram inocentes. O espírito gosta disto, mas pede que não seja permitido ser usado naqueles que torturaram ou abusaram de inocentes. Desota concorda e novamente ambos fazem o teste. Desota consegue 3 sucessos, o espírito 2. O equilíbrio se mantém uma vez mais.

Exausta, Desota começa a desejar que não tivesse concedido o primeiro tabu, ela ainda não obteve um 5. Sem desejar doar sua Gnose, ela assume um tom mais sombrio, informando ao espírito quão próximo está o Apocalipse e perguntando se ele gostaria de ser responsável pela morte de Gaia. Isso é uma outra oratória e, pelas regras, ela não poderia usar essa tática novamente, mas o Narrador gosta do tom tão diferente e concorda em permitir um outro teste caso ela consiga mais sucessos em Carisma + Expressão do que da última vez em que testou. Desota obtém quatro sucessos e o ritual continua.

De repente, algo dá errado. Talvez a abordagem de culpa tenha ido longe demais, ou talvez apenas tomou muito tempo, mas de qualquer forma, o desastre chega. Desota obtém apenas dois sucessos, enquanto o espírito fica com seis. Com quatro sucessos a mais que Desota, o espírito repentinamente se vira e deixa a área e, Desota, já sentindo as lágrimas em seus olhos, reconhece que o ritual falou.

Regras Opcionais para as Regras Opcionais

As regras opcionais para o Ritual de Fetiche estendido fazem com que criar fetiches seja muito difícil, especialmente quando você tenta criar um fetiche de Nível 4 ou 5. Isso é completamente intencional — os Garou que conseguem fazer objetos tão incríveis são amplamente renomados por seu sucesso. Fazer um fetiche é um trabalho muito duro.

Entretanto, se você preferir deixar as coisas mais fáceis, a maneira mais fácil de fazer isso é aumentar a dificuldade para o espírito. Faça com que a dificuldade do teste do espírito seja Carisma do mestre de rituais + nível do fetiche +2 (máximo 10), e o espírito será vencido mais facilmente. Os Narradores também podem querer fazer isso para ilustrar um espírito que está realmente disposto a entrar no fetiche.

Peculiaridades

Embora os ossos essenciais do Ritual de Fetiche tenham sido apresentados acima (e sim, esses ossos estão bastante envolvidos) muitos Garou e Fera acrescentam pequenas peculiaridades ao processo, peculiaridades essas que não são obrigatórias, mas possuem o poder da tradição por trás delas. E o poder da tradição é, de fato, um poder considerável. Outras são simplesmente estranhezas e podem desafiar muitos dos princípios tradicionais de um fetiche.

Nomes de Fetiches

"É um Stradivarius. Todos eles têm nomes."
— James Bond, ***007 Marcado para Morrer***

Fetiches possuem um incrível significado pessoal para seu portador. Para o criador, isto não é uma grande surpresa — se você põe muito esforço na criação de um único objeto, ele vai acabar significando muito para você. Mas eles tendem a acumular nomes mesmo nas mãos dos outros. Às vezes, um fetiche vem com o nome dado pelo seu criador; outras vezes o respeito que os fetiches encarnam simplesmente por ser fetiches significa que eles serão nomeados.

Sem dúvida os fetiches mais comumente nomeados são armas. Quase sem exceção, todas as armas fetiche entre os Garou carregam um nome. Armas fetiche se encontram em um lugar muito forte nos corações Garou; elas falam com a natureza primordial do Garou como Guerreiros de Gaia, e uma vez que foram usadas, mesmo que apenas uma vez, poucos podem resistir a vê-las como uma coisa viva em seu próprio direito. Portanto, é raro hoje em dia um Garou falar de "uma klaive", quando se refere a uma klaive em específico. Eles, ao invés disso falam de Chama-da-Wyld, o Sabre Sangue-de-Dragão e Balmung. O nome de um fetiche pode assumir praticamente qualquer forma, indo direto ao ponto (como a klaive dos Dançarinos da Espiral Negra, a Estripadora-de-Intestinos) ou inocuamente poética (tal como klaive da Casa do Coração Sábio, a Dama-da-Canção). Alguns nomes de fetiche podem parecer um tanto grosseiros (como uma adaga de dos Roedores de Ossos, Canivete-Enferrujado), mas sempre existe uma corrente de respeito. Se uma faca fetiche possui um nome como "Sorriso", provavelmente é uma referência de humor negro ao tipo de sorriso de orelha a orelha que acontece não ao longo da face, mas sim do pescoço.

Entre as Fera, tipos semelhantes de regras aplicam-se, mas adequadas para o seu papel. Os Bastet tendem a ter comumente mais fetiches com nomes associados à furtividade, assim como os Nagah. Os Ratkin nomeiam poucos de seus fetiches, porque muitos deles ganham um nome mais complicado do que "saque". Os Gurahl nomeiam seus fetiches geralmente com títulos associados com a cura, Corax com a visão, e Rokea, curiosamente, com viagens.

Fetiches de Espírito Sólidos

Um das mais estranhas abordagens para criar um fetiche, um fetiche de espírito sólido é criado sem utilizar qualquer objeto real, mas com uma parte materializada do espírito. O fetiche mais notório deste tipo é o fetiche dos Dançarinos da Espiral Negra conhecido como Chicote Demoníaco, feito a partir do tentáculo decepado de um Maldito.

Criar um deles é realmente mais complicado do que parece. Partes do corpo de espíritos materializados ***podem*** permanecer materializadas no mundo físico, desde que o espírito em si não esteja morto. Quando você decepa o tentáculo de um Maldito, ele não desaparece no momento em que deixa o corpo. Ao invés disso, ele cai no chão, sacode como um louco e espalha sangue em toda volta até que o Maldito caia morto, ponto esse em que tudo é desmaterializado junto. Então, para criar um fetiche de uma parte de uma espírito, você precisa separar a parte sem matar o espírito. Isso em si é bastante difícil, e muitos Dançarinos da Espiral Negra realmente preferem negociar com os Malditos para assegurar um tentáculo do que atacá-lo diretamente (e alguns espíritos preferem a ideia de simplesmente amputar uma parte de si do que ser completamente tomado cativo dentro de um objeto. A maioria, porém, não).

Assim que isso é feito, a parte do corpo existirá dentro do o mundo material até que o espírito a quem costumava pertencer morrer, o que pode levar muito tempo, mas na verdade muitas vezes isso não é tão duradouro quanto o criador do fetiche gostaria. A fim de preservar a parte do espírito dentro do mundo físico, o criador liga um segundo espírito nela, que se enraíza na Umbra, despedaçando o vínculo que o objeto tenha com o primeiro espírito e permite que o fetiche sobreviva independentemente de qualquer outro evento.

Sistema: Igual a qualquer fetiche normal, exceto que há um tempo limite a se considerar. Se o espírito dono da parte decepada morrer antes que o Ritual de Fetiche for

concluído, então a parte desaparecerá.

Fetiches de Espíritos Recém Nascidos

Apesar dos Dançarinos da Espiral Negra serem considerados doentes e deturpados por seu uso de espíritos sólidos em fetiches, muitos Garou acham que essa não é a forma mais depravada de se criar fetiches. Sim, é nojenta e perversa, mas pelo menos um dos espíritos envolvidos opta por ser envolvido (e frequentemente ambos o fazem). A mesma coisa não pode ser dita de fetiches feitos por espíritos recém-nascidos.

Dar á luz a um espírito é um processo incomum, com aplicação limitada e sérios inconvenientes, mas entre alguns grupos, possui certa popularidade. A técnica começa ao plantar uma semente, de preferência de uma trepadeira, apesar de ser possível que a técnica funcione com outras plantas. Quando ela começa a brotar, o objeto que se tornará um fetiche é colocado dentro do alcance da planta. Com trepadeiras, isso é fácil, outras plantas exigem certa manipulação.

A planta, então, é permitida a crescer por anos, com o objeto cuidadosamente tratado para evitar apodrecimento ou degradação. Então, quando a planta já tiver crescido o suficiente, o criador do fetiche realiza um Ritual do Despertar sobre ela. O que acontece surpreende muitos que não estão familiares com a prática — o espírito desperta na planta ***e*** no objeto em si. Quando isso é feito, o criador puxa o objeto da planta, levando o espírito junto, e um fetiche é criado.

Esse método tem muitas desvantagens. Antes de tudo, é lento. Realmente lento. O processo leva entre dois anos a uma década para ser concluído, um tempo inaceitável para a maioria dos metamorfos, lobisomens ou não. Nos velhos tempos, as Raças Metamórficas talvez tenham tido esse tempo, mas não agora. Além disso, ele só funciona para criar fetiches que tenham um espírito planta vinculado a eles. Em contraste, esse método possui uma vantagem única: é seguro e não exige a negociação com o espírito para funcionar.

Mas é essa vantagem que torna a prática extremamente odiada por muitos grupos. Por mais que criar um fetiche seja um processo longo, difícil e árduo, com grande chance de falha, poucos estão dispostos a recomendar a escravidão acima, dando ao espírito uma escolha livre. Para aqueles que se opõem à prática, essa técnica nada mais é do que uma coerção bastante indireta.

Ainda assim, a prática ainda é usada entre alguns grupos, principalmente entre algumas seitas de Filhos de Gaia e o campo dos Andarilhos do Asfalto conhecido como os Fazendeiros da Cidade. Mesmo assim, a maioria dos Filhos a repudiam, assim como metade do campo Fazendeiros da Cidade.

Por outro lado, a maioria dos espíritos recém-nascidos vinculados a um fetiche parece não se importar e poucos são amaldiçoados. Aqueles que usam a técnica usam isso como prova de que ela funciona, os que se opõem dizem que o espírito não conhece nada melhor e a comparam com uma relação abusiva.

Sistema: Fazer um fetiche com espíritos recém-nascidos exige que a planta cresça em torno do objeto por um número de anos igual a duas vezes o nível do fetiche — um fetiche de Nível Cinco leva uma década inteira para crescer. Após isso, tudo o que é necessário é um Ritual do Despertar bem sucedido e um bom puxão.

Fetiches com Múltiplos Espíritos

Embora normalmente apenas um espírito seja ligado a um fetiche, é possível, embora mais difícil, ligar mais de um. Isso pode ser feito por uma série de razões. Entre as Fúrias Negras, é uma incomum tradição vincular múltiplos espíritos do mesmo tipo em um fetiche. Os Andarilhos do Asfalto às vezes empregam um processo similar a uma máquina para criar um fetiche, prendendo diferentes espíritos em diferentes partes do fetiche e, em seguida, ativam o conjunto para produzir efeitos espetaculares. E, claro, as grã-klaives tradicionalmente sempre foram feitas ligando dois espíritos, um que serve ao propósito de dar à klaive sua "mordida" sobrenatural e outro que dá a ela uma habilidade mais incomum. E para cada um desses propósitos existe um método diferente para tais vínculos múltiplos.

Entre as Fúrias Negras, o método é bastante simples. Mais de um Ritual de Conjuração é empregado, ou o Dom: Chamado do Dever é usado para chamar o máximo de espíritos do tipo desejado. A maioria deles é dispensada até que apenas dois ou três permaneçam, e em seguida a Fúria Negra realiza o Ritual de Fetiche para todos eles, com as negociações ocorrendo entre a Fúria e os espíritos, com os espíritos negociando como um grupo. Todos eles concordam em se juntar ao fetiche e desempenhar o mesmo papel, ou nenhum deles.

Os Andarilhos do Asfalto têm uma tarefa um pouco mais complicada. Apesar deles também convocarem múltiplos espíritos e realizarem o ritual de uma única vez, eles sempre utilizam dois Rituais de Conjuração diferentes para chamar dois tipos diferentes de espíritos. As negociações se tornam um caso de três lados interessados com o Andarilho do Asfalto sendo obrigado a não só fazer com que cada espírito concorde com seus termos, mas também uns com os outros (muitos Andarilhos que lidam com negócios negociam recorrendo a jargões jurídicos complicados e trapaça. O método tende a funcionar bem). Uma vez que os termos são acertados entre todas as partes, o Andarilho do Asfalto reúne as partes para completar o fetiche.

O truque mais difícil é o da grã-klaive. As Fúrias Negras simplesmente substituem múltiplos espíritos no fetiche por um, com todos realizando a mesma tarefa. Apesar dos Andarilhos do Asfalto terem mais dificuldade em criar o fetiche com seus métodos, o resultado é bem similar — o fetiche faz uma coisa, e só isso. Grã-klaives, pelo contrário, tem mais de um efeito, e isso significa que não pode ser feita com um único Ritual de Fetiche. Assim, o jeito normal de se conseguir uma é realizar o ritual duas vezes.

Uma vez que o primeiro Ritual de Fetiche estiver

terminado, o processo começa novamente. A grã-klaive é purificada mais uma vez, o ritualista vai em frente e se purifica também. E então, o Ritual de Fetiche é executado de novo, dessa vez para o segundo espírito. Isso não é fácil, e pode facilmente dar errado, fazendo com que a grã-klaive se quebre (geralmente de maneira espetaculosa). Frequentemente, a colisão causada entre os dois espíritos causa uma massiva explosão de energia espiritual que pode ferir ou até mesmo matar o ritualista e qualquer um a sua volta.

Mas, supondo que isso não aconteça, o segundo Ritual permite que outro espírito seja ligado à grã-klaive e venha a realizar as suas funções, bem como o primeiro, com necessidade de apenas uma ativação para fazer ambos funcionarem.

Regra Opcional: Múltiplos Espíritos

Sistema: Tanto os fetiches com múltiplos espíritos das Fúrias Negras e dos Andarilhos do Asfalto podem ser feitos usando as regras básicas do Ritual de Fetiche. Em nenhum dos casos, ter múltiplos espíritos vinculados em um fetiche requer mudança nas regras para o fetiche, e por isso não são necessárias novas regras para criá-lo.

O casal de espíritos da grã-klaive (ou em qualquer fetiche similar que o ritualista esteja tentando criar) é tratado de forma diferente. Como observado, o Ritual de Fetiche deve ser executado duas vezes. Na segunda vez, caso bem sucedido, teste a Gnose do primeiro espírito dentro do fetiche contra uma dificuldade do nível do fetiche x 2 (para uma grã-klaive, são 8 dados contra uma dificuldade igual a 10).

Se ao mesmo um sucesso for obtido, então o fetiche de repente irrompe e é inutilizado. Um dado de dano agravado absorvível é causado ao ritualista para cada sucesso obtido. Se nenhum sucesso é obtido, então o espírito entra no fetiche sem problemas. O criador do fetiche pode reduzir o número de dados usados pelo fetiche para resistir a um segundo espírito do mesmo método usado para reduzir a dificuldade do Ritual de Fetiche — coerção, tabus e assim por diante.

Esta técnica pode ser aplicada a outros fetiches, e é possível ligar mais de dois espíritos em um único fetiche desta forma, mas é muito, muito mais difícil. Cada vez que um espírito além do primeiro estiver sendo ligado ao fetiche, o teste necessário é feito com a Gnose acumulada de todos os espíritos no fetiche, contra uma dificuldade de duas vezes o nível do fetiche.

Feras e as Variações Culturais

Uma situação incomum é que realmente ***não existe*** muitas variações em como as várias Feras fazem seus fetiches. Embora existam algumas diferenças legítimas no estilo do Ritual, a verdade animista global do universo de **Lobisomem** permanece a mesma para todas as Raças Metamórficas. Cada metamorfo pode tomar uma abordagem diferente para apaziguar os espíritos, ou empregar diferentes espíritos para criar fetiches diferentes por causa das diferentes tarefas que são chamados para desempenhar. Essas variações dos papéis e das sociedades certamente significam que um fetiche terá um significado social diferente entre as diversas sociedades metamórficas. Mas a forma com que realmente são criados permanece muito semelhante entre todas as Raças Metamórficas.

Existem duas teorias que cercam esta verdade básica. A primeira é que existe uma única origem do Ritual de Fetiche, que em uma das Raças Metamórficas surgiu com a ideia e desde então ela se disseminou para todas as outras.

Se isso for verdade, então a questão torna-se "Quem descobriu o ritual primeiro?" A primeira resposta é "Nós", declarada por quase todas as Raças. A segunda, e muito mais pensativo, resposta tende a ser através da dedução. Quase imediatamente, os Rokea podem ser descartados. Eles têm uma cultura fetichista quase nula, e um número surpreendente pequeno de Rokea nascidos humanos, especialmente nos tempos antigos, o que sugere que eles não teriam iniciado o processo de vincular espíritos em ferramentas. O mesmo é válido para os Gurahl; o elevado número de ursos (em oposição a seres humanos) na raça sugere que eles não foram os primeiros a criar fetiches. Embora eles raramente são considerados em debates, as limitações espirituais dos Nagah da mesma forma os torna uma escolha improvável, e os Nuwisha são desclassificados provavelmente pela razão de dificilmente serem materialistas. Finalmente, poucos acreditam que os Ratkin poderiam ter concebido o primeiro pacto para criar fetiches, pois os Ratkin são reconhecidos pela impaciência e por ter uma propensão para a destruição, e não para a criação.

Assim, os autores originais do Ritual de Fetiche mais comumente aceitos são os Ananasi, os Bastet, os Corax, os Garou e os Mokolé. O maior ponto de interrogação entre estas cinco possibilidades é sobre os Bastet; a sua predileção para copiar magias humanas faz com que alguns não acreditem que eles tenham criado o Ritual, mas a maioria concorda que este não é um motivo para excluí-los inteiramente. Os Ananasi são uma escolha popular para alguns devido a sua forte afiliação com a Weaver; muitos veem os fetiches como uma forma de magia da Weaver e essa resposta apoiaria suas convicções. Por fim, muitos pensadores (e, de longe, todos Garou) admitem que os Garou possuem mais fetiches que qualquer outra raça e uma maior diversidade dos mesmos, o que sugere que tenha sido eles provavelmente. Os outros, claro, disputam esse ponto.

Outros discordam com a primeira teoria, no entanto. Eles sugerem que pode ter existido muitos pontos de origem e discutem que existe uma certa determinação biológica sobre o Ritual de Fetiche. A principal diferença entre as Raças Metamórficas é sua forma animal, de forma que todos eles possuem um elemento comum — a humanidade. Alguns dizem que os fetiches são uma invenção unicamente hominídea e, por isso, a raça do metamorfo é um fator irrelevante sobre como o Ritual foi desenvolvido. Eles veem os fatores humanos como muito

mais importante do que as questões sobre raça e propósito. Muitos atacam essa teoria — apesar de explicar como a forma física da raça não influencia o Ritual de Fetiche, ela falha em explicar porque os diferentes propósitos das Raças Metamórficas não influenciariam o mesmo.

A verdade sobre questão provavelmente não é importante; o que importa é que há muito tempo, tanto metamorfos quanto espíritos aceitaram o acordo que ainda vincula ambos os lados até os dias de hoje. Ser o primeiro da mesa de negociação é um ponto de orgulho desnecessário; a manutenção dos acordos feitos é de longe uma prova maior a respeito de caráter.

A Manutenção do Fetiche

Uma vez que um fetiche foi criado, por qualquer meio, a principal coisa que a maioria dos proprietários se preocupa é com a perspectiva dele se tornar amaldiçoado. Fetiches amaldiçoados são, em sua maioria, resultados de um espírito descontente, que faz o seu melhor para irritar e prejudicar o proprietário do fetiche, seja na esperança de mudar os hábitos do proprietário em relação a algo que o espírito prefira ou, simplesmente, como uma forma de punição. Em ambos os casos, a maioria dos donos de um fetiche tomam varias precauções a fim de evitar esse destino.

Decoração

A decoração é uma parte padrão da criação do fetiche desde o início, a ideia é criar um objeto mais atraente para que o espírito queira fazer parte. Mas a maioria dos proprietários de um fetiche continua decorando seu fetiche mesmo após a criação, acrescentando miçangas, pintura, ou entalhes ao longo do tempo. Se os espíritos gostam das decorações no inicio, eles gostarão ainda mais ao longo do tempo.

Geralmente, essa é uma boa técnica. A maioria dos espíritos aprecia as decorações e, como resultado, elas podem dissuadir os espíritos infelizes a agir contra o seu proprietário. Alguns Filhos de Gaia insistem que é mais a atenção que as decorações conotam do que as decorações em si que causam isso, enquanto alguns Theurges Senhores das Sombras alegam que isso seja mais um efeito moeda. Caso nenhuma decoração ou presentes similares são dados, há pouco incentivo para um espírito se comportar. Mas caso ele receba um bom tratamento regularmente então o mau comportamento tem consequências — os bons tratos são cortados.

Talvez o maior problema que essa técnica possui é que, após certo tempo, simplesmente não há mais lugar para decorações e o fetiche pode rapidamente começar a parecer, em uma palavra, brega. Criadores inteligentes começam a substituir as decorações ao invés de simplesmente adicionar mais.

Santuários

Uma alternativa para decorar o fetiche é criar um espaço elaborado para mantê-lo. Santuários para os fetiches são bastante comuns, grandes lugares para fetiches em geral consistem em uma bacia ou um prato no qual o fetiche é colocado e uma grande placa, que fica atrás e acima do objeto, proclamando o nome e outras informações importantes em glifos decorativos.

Os santuários variam muito em tom e estilo de grupo para grupo. Uma tradicionalista Fúria Negra pode muito bem fazer um santuário de mármore em estilo grego clássico, um Andarilho do Asfalto pode criar uma berrante obra de arte moderna, enquanto um Hakken um pode criar um lugar de escassa elegância e um estojo delicadamente feito para conter seu fetiche ancestral. A desvantagem principal de um santuário é que eles requerem algum grau de permanência, e como tal são, na maior parte das vezes, inúteis para aqueles que pretendem viajar muito.

Sacrifício de Cinose

Uma opção extrema, normalmente feita apenas para acalmar um fetiche que já tenha se tornado amaldiçoado

Fetiches Amaldiçoados

Nenhuma mecânica é fornecida para determinar quando um fetiche pode se tornar amaldiçoado, seja através da obstinação de um espírito infeliz ou um resultado desagradável do Ritual de Fetiche. Isso é deliberado; contabilizar uma manutenção cuidadosa dia após dia do fetiche é complicado, e está a cargo do Narrador determinar quão rigoroso ou relapso os padrões devem ser. Como regra geral, um fetiche torna-se amaldiçoado quando é bastante óbvio que ele tem sido maltratado, o que é deixado à discrição do Narrador do que é "óbvio". Os espíritos que foram forçados a fazer do fetiche seu lar, claro, se rebelam mais prontamente do que aqueles que tiveram sua ajuda devidamente implorada.

Outra potencial origem de fetiches amaldiçoados é corrupção. Uma klaive perdida há muito tempo que foi encontrada na caixa torácica de um cadáver de uma besta da Wyrm no coração de uma Colméia abandonada (mas ainda potente) poderia ter sido maculada pelos longos anos que lá passou. Uma arma fetiche que experimentou o gosto do sangue de inocentes muitas vezes pode desenvolver peculiaridades desagradáveis. Novamente, isso deve ser visto mais como um gancho para uma história interessante do que como uma regra extra.

As penalidades impostas por um fetiche amaldiçoado são deixadas para o Narrador determinar, mas devem envolver um aumento na dificuldade para ativar o fetiche, ou talvez uma penalidade para qualquer teste usado em conjunto com o fetiche. Por exemplo, uma arma amaldiçoada poderia subtrair dados de Armas Brancas de seu usuário enquanto a arma se contorce e tem espasmos em sua mão. As penalidades devem ser inconvenientes, mas não debilitantes; maldições realmente sórdidas devem ser reservadas como foco de uma história inteira.

e que resistiu a todos os outros esforços para apaziguá-lo, o sacrifício de Gnose se espelha na mesma técnica empregada durante o Ritual de Fetiche. Uma conexão física entre o dono e o fetiche é criada, mais comumente ao sangrar-se sobre o fetiche. Nessa conexão, pontos permanentes de Gnose vão do dono para o fetiche.

Esse sacrifício possui efeitos devastadores sobre o dono assim como sobre o criador durante o Ritual de Fetiche e, por isso, é bem impopular. Mas se nada mais funciona, o sacrifício de Gnose praticamente sempre o faz.

Ritual de Contrição

O Ritual de Contrição é uma cura quando empregado em fetiches, feito apenas caso o fetiche já tenha tornado-se amaldiçoado. Como regra geral, eles são bem efetivos em aplacar a ira de um espírito menor dentro de um fetiche pequeno, mas uma grã-klaive amaldiçoado, ou algo do gênero, é consideravelmente mais difícil de aplacar.

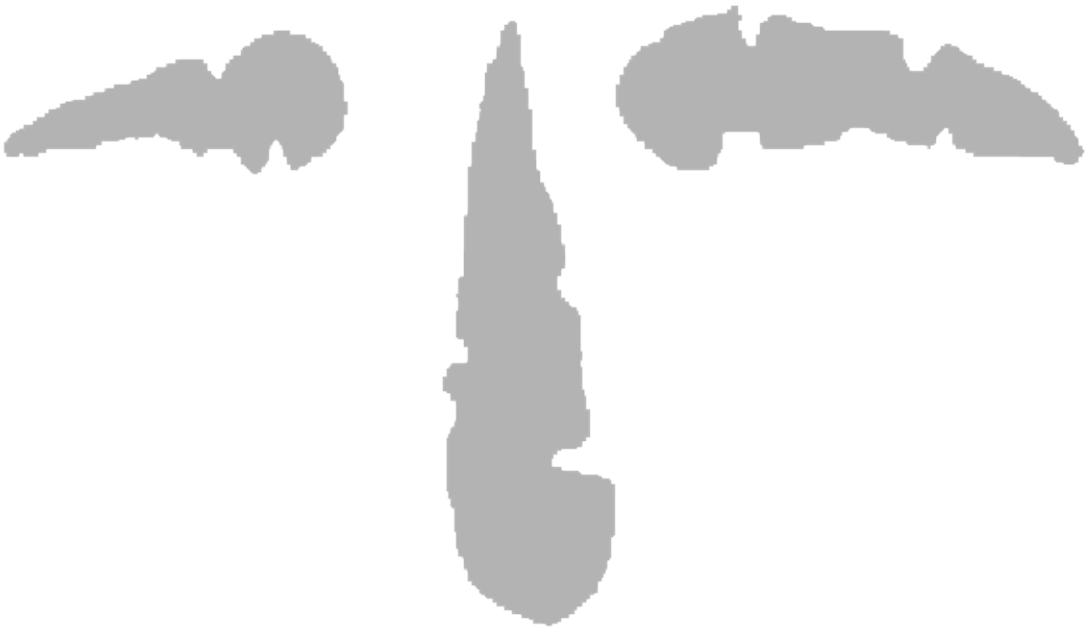
Sistema: Se a Fúria do espírito dentro do fetiche não é conhecida, substitua o valor da dificuldade pela sua Gnose. O número de sucessos necessários para apaziguar o espírito deve ser igual ao nível do fetiche amaldiçoado.

Ritual do Pavão

Se o Ritual de Contrição é uma cura empregada quando um fetiche torna-se amaldiçoado, então o Ritual do Pavão é uma medicina preventiva. O Ritual do Pavão é realizado uma vez por ano, por estação, uma vez por mês, uma vez por semana ou até mesmo uma vez por dia, e é destinado a afagar o ego do espírito e mantê-lo feliz.

O ritual varia bastante dependendo da raça que o executa e da cultura humana (caso exista) que ronda o ritualista, mas sempre possui alguns temas comuns. O ritual começa com uma performance de alguma forma, seja canto, poesia, dança ou uivo. Uma vez que seja feito, o ritualista continua com uma série de elogios para o fetiche e o espírito em seu interior. Para completar o ritual, o fetiche é segurado acima da cabeça do ritualista e seu nome cantado três vezes.

Sistema: O Ritual do Pavão é um ritual de Nível Dois. O ritual é feito com um teste de Carisma + Rituais, dificuldade nível do fetiche +3. Caso o teste seja bem sucedido, o fetiche não tornar-se-á amaldiçoado por ao menos um mês, independente do fato. Em ***extremas*** circunstâncias, o Narrador pode dizer que o nível de abuso que o fetiche sofreu anula o poder desse ritual.



Capítulo Três: Pedaços de Espírito

Tudo que existe, vive. A lamparina passeia por aí. As paredes da casa têm suas próprias vozes. Mesmo o acesso à câmara tem sua própria terra e casa. As peles dormindo nas bolsas falam à noite. As galhadas descansando nas tumbas se erguem à noite e andam em procissão em volta das colinas, enquanto os mortos se levantam para visitar os vivos.

— Xamã Chukchi

Este capítulo contém novos fetiches para todas as raças, tribos e augúrios, e mesmo alguns para as diversas Raças Metamórficas. A lista dificilmente foi feita para ser compreensiva; mesmo somando todos os fetiches neste livro, todos os Livros de Tribo, o **Guia dos Jogadores dos Garou** e o livro básico, você ainda possui apenas uma amostra representativa. Use estes fetiches como escrito, ou simplesmente como ideias nas quais basear suas próprias criações; fica a critério de seu grupo. Eles são divididos em diversas categorias para facilitar o uso, e classificados de Nível Um a Nível Cinco dentro de cada categoria. (Fetiches de nível variável e amuletos são listados após os fetiches de Nível Cinco por grupo).

Fetiches Comuns são presumivelmente fetiches primariamente Garou, apesar de um Narrador poder permitir algum ser conhecimento geral para alguma outra Raça Metamórfica se parecer apropriado; Tornozeleiras dos Pés Aéreos, por exemplo, parecem extremamente apropriadas para Bastet ou Kitsune.

Fetiches de Raça não são guardados com ciúmes, já que a raça de um lobisomem não é realmente uma subcultura como tribo ou augúrio. No entanto, existe um certo estigma social que vem em usar um fetiche de raça ligado a uma raça diferente da do proprietário; é geralmente associado a estar envergonhado de sua própria herança. Dos vários fetiches de raça, provavelmente apenas os fetiches hominídeos serão adaptados por outras Raças Metamórficas; as Feras possuem relações tão variadas com seus impuros (e, obviamente, ninguém com sangue de lobo) que os princípios por trás de fetiches de raça Garou são normalmente estranhos a outros metamorfos.

Fetiches de Augúrio são, mais que qualquer outro tipo, ferramentas da profissão. Eles nunca são feitos para lobisomens de outros augúrios, e são emprestados apenas entre companheiros de matilha, e quase sempre temporariamente. Usar um fetiche específico a outro augúrio é, para muitos Garou, um dos primeiros sinais de

que um lobisomem tentará renunciar a seu próprio augúrio. As Feras apenas raramente são capazes de adaptar fetiches de augúrio, com algumas exceções óbvias (Gurahl; Nuwisha e fetiches de Ragabash; e assim por diante).

Fetiches de Tribo são provavelmente os mais guardados de todos os tipos, pois eles são tanto elos entre companheiros de tribo que reforçam a sociedade tribal quanto ferramentas espirituais. Novamente, um lobisomem pode emprestar um fetiche tribal temporariamente a um companheiro de matilha de uma tribo diferente em tempos de necessidade, mas a prática não é bem vista. Lobisomens se orgulham de suas tribos, e na corrente ininterrupta entre ancestrais e descendentes. Manter fetiches tribais nas mãos da tribo é simplesmente um modo de demonstrar o respeito adequado. Obviamente, apenas em circunstâncias extraordinárias uma Fera teria um fetiche que simula perfeitamente um fetiche tribal Garou.

Fetiches de Parentes são bastante raros, sendo criados para ser usados por Parentes sem Gnose. Eles são difíceis de construir e difíceis de encontrar; os exemplos representativos foram atualizados de **Parentes: herois Esquecidos**.

Fetiches de Raças Metamórficas são como fetiches tribais em que eles provavelmente não devem ser dados a membros de outras Raças Metamórficas; isso de certo modo diminui o tema da Raça em questão. Como sempre, no entanto, faça o que parecer melhor para sua crônica.

Testes de Ativação

Vários fetiches têm efeitos variáveis dependendo de quantos sucessos são obtidos no teste de ativação. Se o jogador escolher usar um ponto de Gnose ao invés de testar, então esses fetiches funcionam como se o jogador houvesse obtido um número de sucessos igual a seu nível de Gnose.

Fetiches Comuns

Cantil Eterno

Nível Um, Gnose 6

O Cantil Eterno provavelmente começou como um fetiche dos Peregrinos Silenciosos remontando a seus primeiros dias de viagem. Atualmente, no entanto, é um fetiche comum. Ele simplesmente se provou útil demais para que as outras tribos não criassem suas próprias versões. Tribos como os Andarilhos do Asfalto, Presas de Prata, Roedores de Ossos e Uktena têm ou já tiveram membros vivendo no deserto; enquanto os Crias de Fenris e Fianna possuíam culturas marítimas que do mesmo modo a achavam útil.

O fetiche é um cantil decorado com vários glifos onde então é preso um espírito da água. Quando ativado, o espírito da água enche novamente o cantil. Garou com um desses fetiches podem assim cruzar grandes distâncias sem precisar encontrar água por semanas.

Sino de Gelo

Nível Um, Gnose 6

Feito de prata pura e preso com um espírito do gelo, um sino de gelo tem cerca de dez centímetros de altura e gravados a seu redor estão glifos protegendo contra magia. Quando ativado, o espírito do gelo procura e abraça qualquer vítima de um encantamento duradouro, fazendo-o tremer violentamente. Isto é muito útil para encontrar vítimas de controle mental mágico ou, em outros casos, tentar explicar comportamento incomum. Funciona em rituais ou Dons Garou, poderes ou magia do sangue dos vampiros, e as invocações e encantos mágicos de feiticeiros e magos.

Ele não detectará a presença de espíritos malignos em pessoas (como um fomori ou possessão por fantasmas) nem irá detectar a condição de ser um vassalo do sangue de vampiros. Tais condições não são mágicas, a despeito de serem sobrenaturais. Se por alguma razão a vítima quiser resistir a ser descoberta por sua própria vontade (ou seja, o encantamento não a estiver compelindo a resistir) então ele pode tentar não se estremecer ao fazer um teste de Força de Vontade contra dificuldade 8.

Sextante Espiritual

Nível Um, Gnose 5

Historicamente, um Sextante Espiritual é um dos fetiches mais incomuns entre os Garou. Comumente os Andarilhos do Asfalto são conhecidos por adotar os fetiches de outros Garou para seus próprios propósitos, mas o Sextante Espiritual foi originalmente criado pelos Andarilhos do Asfalto (quando eles eram conhecidos como Guardiões) e desde então foi adotado por outras tribos. O Sextante é um sextante marítimo comum, onde é preso um espírito-girassol.

O Sextante funciona ao rastrear os espíritos dentro de estrelas, do mesmo modo que um girassol rastreia o sol enquanto ele se move pelo céu. Ao rastrear a posição de várias estrelas, o Sextante Espiritual sempre pode dizer em que direção é o verdadeiro norte (ao contrário do norte magnético) quando ativado.

Brinco da Verdade

Nível Um, Gnose 6

Poucos Garou gostam que mintam para eles. Muitos Garou amam este fetiche. Um pequeno brinco de ouro onde é preso um servo do Falcão, o Brinco da Verdade funciona como um detector de mentiras muito confiável quando ativado. Caso mintam para o usuário, o brinco vibra levemente. Todos os testes feitos para enganar o usuário através de fala ou som são feitos com dificuldade +3. O brinco não protege contra enganação visual.

Cobertor do Descanso Pacífico

Nível Dois, Gnose 7

Pesadelos podem ser perigosos. Não apenas podem

ser indicações, e motivos, de insanidade ou Harano (e ambos são ameaças muito comuns da Guerra do Apocalipse), mas podem ser janelas para a alma para Malditos, como os Nocturnae, as explorarem. Normalmente empregados para proteger companheiros de matilha ou Parentes, o Cobertor do Descanso Pacífico se assegura que aqueles dormindo sob ele não sofram pesadelos. Qualquer espírito tentando sobrenaturalmente causar pesadelos deve primeiro conseguir pelo menos um sucesso em um teste de Gnose (dificuldade 7).

O fetiche pode sair pela culatra. Cobertores do Descanso Pacífico Amaldiçoados são alguns dos fetiches mais notórios, livrando suas vítimas não apenas de pesadelos, mas também de sonhos. Alguns acordaram debaixo de um sob o poder da horrível depressão. Outros nem mesmo se ergueram de seu sono. O sono é uma hora em que os defensores de Gaia estão vulneráveis, e um fetiche que os guarda enquanto estão dormindo é uma coisa muito perigosa de se ter contra você.

Um Cobertor do Descanso Pacífica tem preso um Luno ou espírito-coruja.

Máscara Negra

Nível Dois, Gnose 6

Existe muito debate sobre de onde realmente veio este fetiche. A maioria aposta nos Portadores da Luz imediatamente, já que ele parece ser exatamente o tipo de coisa que um mestre de Kailindô preferiria. No entanto, aqueles que conhecem a aversão dos Portadores da Luz a fetiches os dispensaria como extremamente improváveis. Alguns palpites educados alegam que ele se originou com os Crias de Fenris durante a Idade das Trevas; os Presas de Prata durante a Renascença; ou um Andarilho do Asfalto que simplesmente viu filmes de kung fu demais.

A Máscara Negra é uma simples tira de tecido preto, feita de modo que seja completamente opaca. Dentro dela está preso o espírito de uma coruja. Quando ativada e vestida, o usuário efetivamente entra em frenesi, recebendo todos os seus benefícios e penalidades. O usuário não ***parece*** estar em frenesi, no entanto, ao invés disso parece estar lutando normalmente exceto por ser incapaz de distinguir amigo de inimigo. Adicionalmente, o usuário não sofre penalidades em testes de Percepção enquanto este fetiche está ativado.

Talvez o principal benefício deste fetiche seja de que seu frenesi imitado é de certo modo controlado — o usuário retém a habilidade de tirar a máscara a qualquer momento e encerrar o frenesi gastando um ponto de Força de Vontade. No entanto, existe uma exceção a isto: Ainda é possível ***realmente*** entrar em frenesi enquanto se usa o fetiche. Caso isto aconteça, o usuário não pode pensar o suficiente para remover a máscara, o que não pararia o frenesi de qualquer modo. Ele mantém o benefício de percepção durante um frenesi real.

Apanhador de Sonhos

Nível Dois, Gnose 6

O Apanhador de Sonhos é um fetiche que se espalhou pela Nação Garou primariamente pela cultura humana. Originalmente um fetiche dos Puros que era capturado mas raramente compreendido pelas tribos européias, com o tempo a comercialização de apanhadores de sonhos e sua popularidade levou mais jovens Garou a aprender sobre estes fetiches. Desse modo, eles são agora amplamente conhecidos entre todas as tribos com qualquer população na América do Norte.

Feito de um simples aro de madeira com uma teia de tendões entrelaçados no meio, Apanhadores de Sonhos podem ser usados de diversos modos. Muitos Garou criam pequenos apanhadores de sonhos e os usam, outros penduram os seus em cima das camas daqueles que eles desejam proteger. Outros ainda os penduram em janelas. Em todos os casos, o efeito básico é o mesmo: Qualquer Maldito tentando possuir alguém que o Apanhador de Sonhos está protegendo é preso na teia do Apanhador de Sonhos. O Apanhador de Sonhos permanece ativo por doze horas.

Um espírito de Proteção, Guardião ou da Weaver deve ser preso em um Apanhador de Sonhos.

Olho da Notte

Nível Dois, Gnose 5

O Olho da Noite é um fetiche incomum pois seus efeitos mudam do dia para a noite. Um pequeno disco circular de vidro com cerca de 12 centímetros de diâmetro, o fetiche é preso ou com um espírito do sol no crepúsculo, ou um Luno logo antes da aurora. Ambos os espíritos produzem o mesmo efeito no fetiche.

Quando ativado, o disco é arremessado ao ar e em seu ápice vai subitamente parar e ficar centrado sobre a cabeça do usuário. Se ativado à noite, o disco irá subitamente começar a brilhar tanto quanto a lua cheia. Isto pode ser útil para procurar em áreas escuras, e vai atordoar qualquer oponente que não obtenha sucesso numa jogada de Raciocínio + Prontidão com dificuldade 7. (Oponentes atordoados perdem sua próxima ação; este fetiche não pode atordoar entidades que não dependam da visão).

Durante o dia, no entanto, o disco fica negro como uma noite sem estrelas e filtra a luz do sol através do vidro imbuído com a noite, criando uma sombra à volta do usuário desproporcional ao tamanho do Olho. Isto é particularmente mais útil durante viagens muito longas, quentes e ensolaradas. Garou com este fetiche recebem -2 na dificuldade de testes de Vigor para combater a exaustão sob as circunstâncias apropriadas.

Um Olho da Noite pode ser ativado uma vez por cena.

Corda Cascavel de Cinquenta Metros

Nível Dois, Gnose 6

Um produto do Velho Oeste, a cobra cascavel é um laço feito de corda de quatro cordões e com um espírito cobra preso em seu interior — tradicionalmente um espírito-cascavel, daí o nome. A maioria tem um comprimento de cerca de dez metros. No entanto, quanto ativado o laço pode ser estendido a um

comprimento de cerca de cinquenta metros e arremessá-lo a esta distância é tão fácil quanto seria arremessá-lo três metros.

Prender alguém com um laço é um teste de Destreza + Esportes, dificuldade 8.

Boneca do Parentesco

Nível Dois, Gnose 6

Um fetiche favorito entre os Crias de Fenris, Peregrinos Silenciosos, e qualquer Garou com uma predileção por viagens, a Boneca do Parentesco é criada com uma boneca tradicional. O que "tradicional" quer dizer neste caso depende inteiramente da cultura nativa do criador. (Crias de Fenris frequentemente fazem bonecas de criança tradicionais alemãs ou escandinavas, mas Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos são conhecidos por colecionar ***action figures*** e ter resultados). A boneca deve lembrar o Parente específico ou quem detiver e usar o fetiche, e deve ser então imbuída com o espírito de qualquer animal que dê à luz mais de um filho por vez.

Quando este fetiche é ativado, a boneca começa a falar, dizendo ao usuário onde e em que condição física e mental o Parente específico está. A informação é bastante específica, como "Eu estou em um porão em uma casa na esquina da 3ª com a Principal em Nova York, e meu joelho está doendo muito, eu estou sangrando em vários lugares, e estou muito, muito assustada."

Dádiva de Lagomorfo

Nível Dois, Gnose 7

O amuleto de boa sorte era um favorito constante entre todas as Raças Metamórficas, muito antes desta encarnação em particular ser criada. Mas a Dádiva de Lagomorfo, sem dúvidas o produto de um Andarilho do Asfalto desnecessariamente enrolado, merece menção como uma rápida e efetiva adaptação de uma superstição humana — o pé de coelho da sorte. Desde então, se tornou um favorito entre os Roedores de Ossos, Fianna e Andarilhos do Asfalto. Nele é preso um espírito da sorte.

Para cada sucesso obtido quando ativado, a Dádiva de Lagomorfo transforma um único 1 em qualquer teste em um 2, o que pode transformar o fracasso em um sucesso em circunstâncias muito raras. A Dádiva pode ser ativada uma vez por cena.

Existe outra versão deste fetiche extremamente similar à Dádiva de Lagomorfo mas notadamente menor. Também é um fetiche de Nível Dois, Gnose 7 e, quando ativado, automaticamente restaura toda a Fúria gasta mas força o usuário a fazer um teste de frenesi (dificuldade 5). Neste fetiche é preso um espírito de Fúria ou Guerra.

Crânio da Lei

Nível Dois, Gnose 7

Um favorito entre os Filhos de Gaia, este fetiche é tão difundido que ele é considerado um fetiche comum. O Crânio da Lei é feito do crânio de um inimigo onde é preso um espírito servo do Falcão. O crânio é então decorado muito especificamente. O criador do fetiche pinta um conjunto de runas representando cada lei da Litania seguindo enfileirados da base do crânio para cima e dando a volta até os dentes. Ele então inscreve na têmpora esquerda o glifo para "Glória", e na têmpora direita o glifo para "Sabedoria". Ele desenha o glifo para "Honra" entre os olhos.

Por si só, o Crânio da Lei não faz nada. Colocar um olho

de um inimigo derrotado em uma de suas órbitas é o único meio de ativá-lo. Quando isto é feito, o crânio fala com o usuário, contando a ele as coisas que o olho viu antes de morrer. Estas histórias são de transgressões cometidos pelos usuários, incluindo quebras da Litania mas também de tipos mais gerais, onde o personagem não agiu no limiar da Honra. Com o olho colocado na órbita esquerda, as histórias são de transgressões relacionadas a Honra e Glória. Caso o olho seja colocado no olho direito, então as histórias são de fracassos quanto à Honra e Sabedoria. Ao ouvir estas histórias, o usuário pode compreender defeitos em seu próprio comportamento e agir para retificá-los.

Adicionalmente, o Crânio ***pode*** ser usado sobre outros como um modo de provar culpa ou inocência, mas isto é difícil. O olho morto deve ter visto a transgressão e, a menos que o acusado concorde de livre vontade em segurar e usar o Crânio, então o Crânio deve fazer um teste de sua própria Gnose contra uma dificuldade igual à Fúria do usuário para adivinhar ***que*** história a vítima não quer que seja contada. Caso o teste seja um fracasso, ele então conta uma história diferente, ou simplesmente nenhuma.

Brilho da Lua

Nível Dois, Gnose 5

O Brilho da Lua é um seixo liso, normalmente encontrado polido por um rio ou nivelado por máquinas a um acabamento vítreo. Um Luno é preso na pedra, o imbuindo com a luz da lua. Ele não pode ser usado durante o dia, mas ativá-lo à noite o transforma em uma fonte de luz. Quão forte é a luz depende da fase da lua. Sob a lua nova a luz é incerta e muito tênue, como uma vela quase no fim. A lua crescente tem um brilho firme, mas suave, enquanto a meia lua produz uma luz equivalente a uma lanterna dos dias modernos. A lua minguante permite um brilho tão forte quanto o farol de um carro, enquanto sob a lua cheia o Brilho da Lua pode inundar uma área inteira com uma poderosa luz. Durante esta última fase, o Brilho da Lua pode cegar oponentes temporária e inesperadamente. (Oponentes podem tentar cobrir seus olhos rapidamente ao testar Raciocínio + Prontidão, dificuldade igual à Destreza + Lábia do usuário do fetiche).

Tornozeleiras dos Pés Aéreos

Nível Três, Gnose 6

Caminhar com leveza tem um novo significado com estas tornozeleiras. Contendo o espírito de um inseto, pássaro, ou o ar, estas tornozeleiras de bronze fazem cada passo atingir o chão sem absolutamente nenhum impacto. Este truque muito simples tem múltiplos efeitos que se ativam junto com o fetiche.

O primeiro efeito é que o usuário não deixa metade do rastro que normalmente deixaria — sem pegadas, sem perturbar a poeira. Qualquer tentativa de rastrear o usuário por um meio diferente do fato enquanto estas estão ativas são feitos com +2 na dificuldade. Do mesmo modo, os pés do usuário quase não fazem barulho ao tocar o chão — teste de Furtividade feitos para se esgueirar ganham -2 na dificuldade.

Adicionalmente, elas ajudam o Vigor enquanto se está correndo. O desgaste nos pés e nas canelas enquanto se está usando estas é quase nulo, e mesmo na forma Hominídea o Garou pode correr quilômetros sem sentir dor. Todos os testes de Vigor envolvendo corrida de longa distância ficam mais fáceis (-2 na dificuldade).

Algumas coisas não são auxiliadas, no entanto. A magia não é poderosa o suficiente para fazer o usuário voar, e embora possa ajudar a aterrissar de pequenos saltos (a critério do Narrador) se você pular de um arranha-céu, elas não ajudarão em nada.

Chicote do Sol

Nível Três, Gnose 7

Este fetiche exótico toma a forma de um chicote com pequenas pepitas de ouro presas por sua extensão, ganhando peso com uma pepita maior na ponta. O glifo tribal do criador do fetiche (ou algumas vezes uma crista de família), é entalhado ou marcado de outra forma sobre a base do cabo. Prender um espírito da luz do sol ou do fogo no chicote completa a arma. Quando ativada a arma brilha significativamente e ao fazer contato com um vampiro explode em luz do sol ou chamas. Contra vampiros, a arma causa Força +4 de dano agravado, apesar da dificuldade para golpear com sucesso ser 7. Contra outros inimigos, um Chicote do Sol causa Força +1 de dano letal.

Apito de Invocação

Nível Três, Gnose 6

O Apito de Invocação é um pequeno apito de madeira, frequentemente laqueado, marcado com glifos, ou decorado com contas. Dentro dele é preso o espírito de um mamífero infante, um espírito-pássaro ou espírito do vento. Quando ativado, o apito pode ser soprado para instantaneamente informar a matilha inteira do usuário de que ele está com problemas. Apesar do apito fazer barulho, a matilha não precisa ouvir o barulho para entender a mensagem. Com uma segunda ativação e "toque", o apito pode comunicar sua posição exata à matilha do usuário.

Livro dos Segredos dos Espíritos

Nível Quatro, Gnose 7

O Livro dos Segredos dos Espíritos é feito de couro vermelho e deve ter pelo menos cinco centímetros de espessura, onde então é preso um espírito náutico, molusco, ou planta carnívora. Este espírito age como um "espírito recipiente", permitindo que outro espírito resida dentro dele e temporariamente se torna o espírito que dá poder ao fetiche. O segundo espírito deve estar presente no momento da ativação do livro.

Abrir a primeira página do livro e então inscrever o nome de um espírito ativa o fetiche. Isto funciona para espíritos da natureza, Malditos, espíritos ancestrais, até mesmo fantasmas. Para cada sucesso na jogada de ativação, o espírito responde a uma pergunta. Fazer a

pergunta em voz alta faz o livro mudar para uma página onde a resposta (na opinião do espírito; o livro não cura ignorância) está escrita. Se o alvo não é um espírito de Gaia (como um Maldito, espírito da Weaver ou fantasma) o teste de ativação é resistido pela Gnose ou Força de Vontade do espírito, o que for mais alto.

Com cinco ou mais sucessos no teste de ativação, o Garou pode escolher pedir um favor no lugar das perguntas. O favor consiste em empregar um dos Encantos do espírito, uma vez. Após o espírito ter terminado seus deveres, ele está livre pra partir.

Manto Emplumado

Nível Quatro, Gnose 8

Um fetiche extremamente difícil de se fazer, exigindo milhares de penas de cores diferentes, um Manto Emplumado pode levar anos para ser feito, mas o resultado final é espetacular tanto em função quanto em forma. Feito adequadamente, o manto mostra um espantoso repertório de cores e padrões diferentes, e diz-se que observar um por três dias sem perder a atenção torna possível ver o caminho da vida nos padrões das penas. Isto pode ser ou não verdade, mas o que é certo é o espetacular efeito que o manto concede: O usuário pode voar.

Quando ativado, o usuário pode subir acima do chão e viajar horizontalmente em velocidades equivalentes a sua velocidade de corrida indefinidamente. O vôo, no entanto, não é perfeito. O usuário não pode voar tanto vertical quanto horizontalmente ao mesmo tempo, e o vôo vertical é consideravelmente mais lento, progredindo à velocidade de caminhada.

Finalmente, toda a experiência coloca muito esforço sobre o corpo. Para cada dez minutos de vôo, o jogador deve testar Vigor + Atletismo (dificuldade 5). Caso o teste fracasse, então a dor do esforço fica muito intensa e o usuário terá que aterrissar e descansar.

O Manto Emplumado é um manto completo que permanece envolto ao corpo, mesmo durante o vôo, onde é preso um espírito-pássaro.

Chicote de Aprisionamento

Nível Quatro, Gnose 8

Um favorito entre os Filhos de Gaia, mas também popular entre os Andarilhos do Asfalto, Peregrinos Silenciosos e Senhores das Sombras, o chicote de aprisionamento tem que ser criado de tiras de couro verdes, trançadas e presas em um chicote completo com empunhadura de aço. O criador do fetiche então prende um espírito-lagarto no chicote.

O espírito-lagarto empresta ao fetiche (quando ativado) sua habilidade de se separar de seu próprio rabo. Com cada golpe, o chicote se solta de seu cabo e se enrola na vítima o mais rápido possível, se retorcendo como um verme todo o tempo. A vítima deve imediatamente fazer um teste de Destreza + Prontidão (dificuldade 9) ou perder um nível de Destreza até os laços serem soltos de seus membros. Já que o teste envolve a Destreza sendo roubada, múltiplos golpes rapidamente prendem uma vítima até que ela perca toda a Destreza, ponto em que ela fica completamente imobilizada. Os laços do chicote têm Força 7 e cinco níveis de vitalidade cada, para os propósitos de estraçalhá-los ou subjugá-los.

Após um chicote ter sido solto, um novo nasce do cabo quase instantaneamente. O chicote só pode ser ativado uma vez por rodada, mas não sofre nenhum outro efeito negativo por sua separação.

Fragmento de Tempo

Um dos fetiches mais mutáveis que existem entre as tribos, o Fragmento de Tempo é exatamente isto — ele é criado de qualquer dispositivo que exista para dizer a hora do dia. Os primeiros eram relógios de sol ou de água, posteriores ampulhetas, e os Andarilhos do Asfalto adoram fazer os seus com relógios de pulso. Em qualquer caso, no Fragmento de Tempo é preso um espírito da água.

Que um espírito da água alcance o efeito do Fragmento de Tempo confunde alguns Theurge novatos, já que o efeito não tem absolutamente nada a ver com água. Em seu lugar, o Fragmento de Tempo temporariamente desacelera o tempo. O fetiche é ativado ao se ativar o medidor de tempo de algum modo, como ao erguer um tecido de um relógio de sol, espirrar água em um relógio de água, girar uma ampulheta, ou ativar um cronômetro. Quando isto acontece, o tempo gradualmente começa a desacelerar na área circundante, exceto para quem detém o Fragmento de Tempo.

Em termos de jogo, no primeiro turno após o Fragmento de Tempo ser ativado, todos a menos de quarenta metros que não estejam segurando o Fragmento de Tempo têm uma parada de dados reduzida em um para todos os testes. O segundo turno subtrai dois dados, e assim sucessivamente a uma parada mínima de um dado. Isto continua por um número de turnos iguais aos sucessos na jogada de ativação. Após isto, o tempo subitamente se acelera de novo e todas as penalidades são removidas.

Este fetiche pode ser ativado apenas uma vez por dia.

Martelo do Vento

Nível Quatro, Gnose 7

O martelo do vento é um favorito entre os Andarilhos do Asfalto e Senhores das Sombras e exatamente pela mesma razão: Ambos apreciam muito uma arma poderosa, mas inconspícua. O martelo do vento, quando não está ativado, parece com um martelo de guerra grande e pesado, com a cabeça feita de pedra. Quando ativado, no entanto, o martelo parece se dissolver em uma lufada de vento. Ainda assim o martelo permanece nas mãos do portador. Ele mantém o peso e massa, e causa exatamente o mesmo dano de quando não está ativado. Adicionalmente, embora a cabeça do martelo permaneça completamente sólida, o cabo ganha a habilidade de ter objetos "inseridos" nele enquanto ativado. Isto permite ao usuário colocar, por exemplo,

um telefone celular em sua mão para que ele não pareça deslocado.

O martelo de vento pode ser detectado, no entanto. Primeiro, ele carrega um ar frio a sua volta. A diferença de temperatura é suave, mas alguém que sabe o que procurar e esteja a menos de um metro do martelo pode encontrá-lo. Segundo, embora o martelo possa ser carregado normalmente, ele ainda pesa muito. Aqueles o carregando normalmente têm músculos muito tensos no braço que suporta o peso. Aqueles tentando detectar alguém carregando um martelo de vento testa Percepção + Atenção. A dificuldade é 7 para alguém que sabe o que é um martelo de vento e está sentindo o frio, e 9 para alguém que só está procurando por "um movimento" ou "alguma coisa estranha".

Um espírito do vento, naturalmente, é o espírito que dá poder a um martelo de vento.

Amuleto da Runa de Aprisionamento

Nível Cinco, Gnose 8

Linguagem detém poder. No momento em que uma criança aprende a dizer "árvore", é assim que ela sempre verá uma. Ela será incapaz de compreender uma árvore de qualquer outro modo e incapaz de discuti-la sem usar o termo imposto sobre ela. Isso define o mundo e seu poder é tido com muita suspeita por alguns Garou, especialmente o poder da palavra escrita. Como resultado, os Garou raramente exploram o conceito de glifos fetiches, mas ocasionalmente Theurges Presas de Prata, Filhos de Gaia e (especialmente) Andarilhos do Asfalto tentam se voltar a criar fetiches desta natureza. Tanto as Fúrias Negras quanto os Crias de Fenris detestam a própria idéia, um dos raros pontos em que concordam.

Um resultado destes experimentos é chamado de Amuleto da Runa de Aprisionamento. Sempre forjado em prata, o amuleto tem um número de glifos diferentes entalhados em sua superfície, cada um conectado ao próximo para formar um glifo totalmente novo. O espírito preso ao fetiche conecta os glifos e os enche com poder. É incerto como isto funciona, mas a maioria dos Theurges acreditam que este processo de algum modo muda o espírito enquanto ele é preso ao fetiche. A falta de clareza neste ponto é o que torna Amuletos da Runa de Aprisionamento tão mal recebidos entre Garou, e a posse de um pode ser causa para perda de Renome em todas as tribos exceto os Andarilhos do Asfalto. (Presuma uma perde de um ponto de Honra por adquirir um). Criar um pode ser desastroso. (Neste caso, presuma a perda de um nível de Honra e três pontos de Sabedoria). Adicionalmente, por serem feitos de prato, carregar um faz o usuário perder um de Gnose.

Mas para alguns, mesmo isto não é o suficiente para dissuadi-los de usar tal dispositivo. Talvez sejam Andarilhos do Asfalto, onde isto vem com um estigma muito menor. Talvez seja uma herança e o usuário prefira honrar a memória de seu ancestral do que satisfazer seus contemporâneos. Ou talvez o proprietário simplesmente acredite que nestes últimos dias ninguém deve virar seu nariz contra nenhuma arma contra a Wyrm.

O Falcão do Céu Ardente é um exemplo de um dos Amuletos da Runa de Aprisionamento. Pendurado em uma delicada corrente de prata e com o diâmetro aproximado de uma bola de tênis, o fetiche é marcado com os glifos fundidos para "Falcão", "Fogo" e "Tempestade". Ativar este fetiche exige o gasto de um ponto de Gnose. Após ativado um pássaro feito de fogo emerge do fetiche e imediatamente ascende aos céus e explode em uma chuva de fogo. Ninguém a menos de 1,2 m do usuário do fetiche será atingido, mas todos for a deste círculo e a menos de 6 metros do usuário sofrem cinco níveis de dano agravado, que pode ser absorvido (caso a vítima consiga absorver agravado, é claro).

Cordão de Nuvem

Nível Cinco, Gnose 6

Frequentemente viajantes parecem capazes de carregar o clima com eles, se movendo de lugar a lugar e nunca parecendo encontrar um clima diferente, a despeito dos padrões de tempo normais da região. Mas com um cordão de nuvem, um viajante pode conseguir isso deliberadamente. O cordão de nuvem é simplesmente feito de barbante e deve ter pelo menos 6 metros de comprimento. Nele é preso um espírito da chuva.

Quando ativado e amarrado em um nó, o cordão de nuvem pode prender o clima na área local. O clima pode então ser arrastado para onde é necessário. Por exemplo, ao amarrar uma área no meio de uma seca, o Garou pode levar o clima quente para um vale inundado e ajudar a secar a chuva. De modo contrário, ao prender uma tempestade, um Garou alivia secas ou apaga incêndios na floresta. A principal dificuldade com isto é velocidade — o Garou tem que andar com o cordão, não dirigir ou viajar rápido de outro modo.

O fetiche parece bem incomum quando é usado. O nó fica pendurado no ar, e o clima se movendo pode ser observado por outros. Uma onda de calor passando por qualquer observador pode ser sentida facilmente, e faz os espectadores subitamente começarem a suar. Do mesmo modo, nuvens visivelmente se movem atrás do Garou se o fetiche as arrasta com ele.

Quando o clima é puxado delas, áreas imediatamente experimentam o direto oposto do clima que tinham anteriormente. A cidade planície atingida pela seca subitamente desenvolveria uma tempestade massiva de força proporcional à força da seca anterior.

Alguns feitos estão além do poder deste cordão. Um Garou não poderia causar uma tempestade nos desertos do Chile ou levar uma onda de calor para a Antártida. Nestes casos, nenhum clima pode ser trazido ou tirado das áreas. No entanto, na maioria dos casos este é um fetiche muito útil, mesmo que incomum.

Entalhes de Garras

Nível e Gnose Variáveis

Um dos tipos mais estranhos de fetiche, entalhes de garras tomam a forma de minúsculos glifos talhados nas

garras de um Garou e espíritos presos nos glifos, algo como um pequenino fetiche cicatriz. Entalhes de garras só podem ser usados na forma Crinos; as garras de Glabro e Hispo não são grandes o suficiente para que os glifos tenham poder. Um conjunto de entalhes de garras é quase universalmente um fetiche de guerra, mas nem sempre.

• **Garras de Duelos** (Nível Um, Gnose 5) são uma raridade, mas vistas favoravelmente pela maioria das tribos. Criadas para guerreiros que frequentemente entram em batalhas onde a morte do outro combatente não seria desejável, as Garras de Duelos são feitas com o espírito de qualquer animal infante preso nas marcas de "História", "Honra" e "Guerra". Quando ativadas, as garras automaticamente causam um nível de vitalidade de dano não-absorvível, mas não podem causar mais que isso, a despeito da Força do atacante ou sucessos na jogada de ataque. No entanto, elas também deixam ferimentos de um vermelho brilhante que permanecem visíveis por horas, mesmo que os ferimentos sejam curados. Estes fetiches são populares tanto com Philodox quanto Ahroun e são um modo de se resolver disputas com honra.

• **Garras de Fogo** (Nível Três, Gnose 6) são uma das formas mais comuns de Entalhes de Garras. Quando ativadas, o espírito do fogo preso nos Entalhes acende as garras do Garou, para que elas acrescentem um dado de dano por fogo aos ataques com garras do Garou. As chamas duram um turno por sucesso no teste de ativação (ou, se foi gasto um ponto de Gnose, por cinco turnos). Os glifos marcados nas Garras de Fogo são "Fogo", "Glória" e "Garra".

• **Garras Espinhos** (Nível Três, Gnose 6) têm um espírito-planta preso nelas, como de uma rosa ou lantana. Quando ativadas, os espinhos do espírito-planta surgem nas garras produzindo fortes ganchos de ossos nas garras. Um ataque bem sucedido com as garras faz os espinhos se agarrarem na carne da vítima, se recusando a soltá-la. Para escapar, a vítima deve gastar uma ação para arrancar as garras de sua pele, e conseguir três sucessos em um teste de Força + Briga (dificuldade 8). Se o teste não obtiver sucessos suficiente, a ação é perdida. Enquanto está enganchada a vítima sofre uma penalidade de -1 em todas as ações e não pode fugir, e claro, o atacante não pode continuar a utilizar suas garras livremente a menos que ele escolha encerrar os efeitos do fetiche. Os glifos marcados nas Garras Espinho são "Árvore", "Glória" e "Garra". Um Garou com uma Fúria permanente igual ou superior a 5 não pode receber Garras Espinhos, já que o espírito-planta é repelido pelo excesso de Fúria; um personagem com Garras Espinho que subsequentemente aumenta sua Fúria para 5 ou mais imediatamente liberta

o espírito-planta, destruindo o fetiche (apesar de felizmente, manter suas garras intactas).

• **Garras da Umbra** (Nível Quatro, Gnose 5) são marcadas com os glifos "Umbra", "Sabedoria" e "Garra". Prendendo-se um espírito da Wyld, as Garras são capazes de rasgar a Película. Embora a Película inevitavelmente se repare muito rapidamente em uma torrente de remendos por parte das Aranhas do Padrão, isto cria um curto período em que o Garou pode cruzar atalhos com considerável facilidade. Qualquer um na mesma área que o Garou quando ele ativa com sucesso as Garras cruza atalhos com -3 na dificuldade. Este efeito é instantâneo; qualquer um querendo entrar na Umbra deve fazê-lo no mesmo turno em que a Película é destruída.

Tambores Fetiches

Nível e Gnose Variáveis

Tambores fetiches têm uma longa e orgulhosa tradição entre Garou, Bastet, alguns Gurahl, Mokolé, e Nagah. Eles vêm em muitas variedades e propósitos diferentes. Todas exigem um tempo considerável para ativar e normalmente também um teste bem sucedida de Destreza + Performance (dificuldade 6). Talvez o denominador comum mais forte seja seu significado ritual — tambores fetiches quase sempre tem alguma utilidade em assembléias. Os seguintes são alguns exemplos:

• **Pilões** (Nível Um, Gnose 7) vem em muitas formas em todas as tribos. Os Crias de Fenris os adoram e criam massivos tambores de bronze e couro que ecoam por milhas; Andarilhos do Asfalto são conhecidos por prendê-los em baterias e empregar instrumentos auxiliares em suas raves. (Alguns até conseguiram criar o fetiche usando sintetizadores, para o desgosto de praticamente todas as outras tribos). Em todos os casos, em um Pilão é preso um espírito-fogo e causa o mesmo efeito. O fetiche é tocado por volta do final de uma assembléia e logo antes do festim. O fogo no tambor atiça a Fúria no coração dos Garou presentes, concedendo a eles três pontos de Fúria adicionais para o festim. (Isto pode ter efeitos colaterais negativos levando a um considerável frenesi!) Adicionalmente, o barulho deixa criaturas da Wyrm em pânico, que frequentemente se retorcem e inadvertidamente se revelam. Testes de Percepção feitos para encontrar tais criaturas se escondendo são feitos com -1 na dificuldade.

• **Tambores Assombrados** (Nível Quatro, Gnose 8) são um estranho e incomum fetiche tambor, que se tornou um elemento por si só nas poucas seitas que começaram a empregá-lo. Neles é preso um espírito-morcego, e quando tocado e ativado com sucesso, qualquer um que ouça a nota completa perde a visão por alguns dias, em seu lugar interpretando todos os estímulos visuais como sons. Como regra geral, lupinos se adaptam mais rápido que impuros à experiência, que por sua vez se saem melhor que hominídeos.

Já que toda a melodia deve ser ouvida para que isso tenha efeito, o tambor assombrado não é uma medida defensiva particularmente efetiva a menos que alguém esteja impedindo os oponentes de atacar o percussionista ou cobrir as orelhas. Adicionalmente, o efeito não é seletivo, então os aliados do percussionista devem ter sua audição bloqueada ou sucumbirão também aos efeitos. Mas como uma ferramenta de punição, funciona bem. De fato, ele normalmente segue ou precede um Ritual de Punição, particularmente o Rito do Ostracismo. Neste caso, os efeitos do tambor servem para provar culpa ou inocência por ordálio: Se o acusado puder sobreviver sozinho e cego, então obviamente ele é digno a despeito do que ele fez.

Quando tocado, o fetiche testa sua própria Gnose contra uma dificuldade igual à Força de Vontade da vítima. Cada dia após ser cego, a vítima pode testar Percepção contra uma dificuldade igual ao número de sucessos que o fetiche obteve. Após conseguir um sucesso neste teste, seus sentidos voltam ao normal.

• **Tambores Silenciosos** (Nível Quatro, Gnose 7) Os Tambores Silenciosos são um fetiche simples com uma história muito incomum. Tambores Silenciosos são sempre feitos em um conjunto de dois, e tomam a forma de tambores tocados a mão com um espírito-pássaro preso. Quando ativados e tocados, um tambor não faz som, mas o outro tambor feito ao mesmo tempo começará a tocar. Nenhum teste, exceto o teste para ativá-lo, é necessário. O efeito dos tambores dura por uma cena e funciona a qualquer distância que não esteja separada por um oceano, e o tambor receptor não precisa ser ativado para funcionar.

A história incomum começa com os Crias de Fenris, os primeiros a criar este fetiche. Eles foram feitos para conectar grupos de guerra a suas seitas natais, com ambos os tambores ativados e percussão ritual feito alternadamente entre aqueles na seita e aqueles distantes. Adicionalmente, eles agiam como um tipo de sistema de emergência: Se o tambor subitamente começasse a tocar a qualquer outro momento, o grupo de guerra estava em problemas.

Após o advento do código Morse, no entanto, o fetiche foi apropriado por Andarilhos do Asfalto e transformado em um transmissor Morse espiritual, indetectável e inobstruível por modos mundanos. Eles empregaram o dispositivo para rápida e eficientemente coordenar múltiplas matilhas em ataques de larga escala.

Recentemente, no entanto, os Tambores Silenciosos deixaram de ser favorecidos pelos Andarilhos do Asfalto já que a invenção do SpiCom (Veja o **Livro da Tribo: Andarilhos do Asfalto**, pág. 91) torna-o em grande parte obsoleto. Muitos ainda existem, no entanto, e podem ter alguma utilidade; afinal, os tambores não podem ser aproveitados por terceiros.

• **Manguaré de Alcance** (Nível Cinco, Gnose 8) é um tambor exclusivo dos Bastet, originário das tribos sulamericanas mas tendo se espalhado para todos os grupos dentro da Raça. Feitos de massivos troncos de dois metros de comprimento ocos, com uma fenda cortada no topo para que o som escape, estes tambores são sempre feitos em pares. Prendendo-se um espírito da Wyld, tocar

o Manguaré cria um recurso inestimável para os Bastet: um Recanto temporário. Este reino permite que eles se movam para a Umbra como se estivesse percorrendo atalhos, testando Gnose para fazê-lo.

Embora muito úteis, estes fetiches têm uma grande desvantagem: eles são insanamente enormes, pesados e lentos de se ativar. Assim, não são úteis para fugas rápidas para a Umbra, mas são úteis para se criar uma base para operações extensas contra um inimigo. Durante a Guerra da Fúria quando grupos de Bastet entraram em conflito direto com os Garou, estes fetiches tornaram-se elementos estratégicos em campanhas, fazendo avançar os tambores tornar-se um objetivo primário.

Amuletos de Fertilidade

Nível e Gnose Variáveis

Amuletos de fertilidade são altamente valorizados por toda cultura, e têm um valor excepcional entre os Garou. As terríveis taxas de reprodução e mortalidade dos lobisomens significam que cada criança assume grande importância. Nestes últimos dias, isto se tornou ainda mais verdadeiro, com algumas exceções — devido a poder não restar nem uma década, ou mesmo um ano, muitos Garou vêem a idéia de tentar gerar mais Garou como insignificantes agora. Entre esses Garou, a época desses fetiches e amuletos acabou a muito tempo.

Mesmo assim, existem muitos amuletos de fertilidade desenvolvidos entre os Garou. Os mais simples desses são amuletos, na forma de pastas, olhos, bebidas e (entre os Andarilhos do Asfalto) pílulas. Estes vêm em duas variedades. Alguns são simples auxílios à fertilidade, criados para ajudar a aumentar a probabilidade de gravidez. Estes são muito fáceis de fazer, com uma Gnose igual a 4. (Efetivamente, eles afetam apenas um único instante: o momento em que a criança é concebida). Eles não ajudam a garantir a segurança da criança ou da mão durante a gravidez ou parto. O segundo tipo de amuleto de fertilidade não aumenta a chance de gravidez mas aumenta a probabilidade de que qualquer criança concebida seja Garou. (Ou Bastet, etc.) Estes são muito mais difíceis porque seu efeito é muito mais duradouro — os espíritos precisam continuar seu trabalho muito após a criança ser realmente concebida, procurando a bênção de Gaia para a criança. Eles sempre têm Gnose 8 e normalmente tornam 5% mais provável que uma criança seja um metamorfo verdadeiro na melhor hipótese; as Raças Metamórficas têm grande dificuldade em sobrepujar uma das principais limitações de sua espécie.

Fetiches de fertilidade são um pouco mais raros que amuletos, mas certamente existem em números notáveis. Tais fetiches normalmente tomam a forma de amuletos ou estátuas, ambos frequentemente com representações fálicas ou vaginais muito óbvias; um terceiro tipo é um saco que fica preso à volta do pescoço da mão ou pendurado perto de uma janela e cheio de perfume. Fetiches tendem a ter um de três tipos de poder. Os primeiros dois espelham o dos amuletos: Alguns simplesmente aumentam a chance de gravidez, outros aumentam a probabilidade de uma criança ser um metamorfo. O primeiro é comumente de Nível Um, Gnose 5. O segundo é muito difícil de fazer como fetiche, mas um pouco mais fácil de empregar. Eles são considerados Nível Quatro, Gnose 7. O último tipo de fetiche de fertilidade aumenta a chance de gravidez e diminui as chances de complicações em volta do nascimento tanto para a criança quanto para a mãe durante a duração daquela gravidez. Estes são considerados Nível Três, Gnose 7 e são o mais comum dos três tipos principais.

Em todos os amuletos de fertilidade é preso o espírito de um animal associado à fertilidade. Coelhos são uma escolha comum e popular, mas tanto quanto espíritos-touro ou espíritos-bode. Os anciões que tentam forçar estes fetiches sobre as gerações mais jovens alegam que eles têm também um efeito afrodisíaco, mas isto pode muito bem ser psicológico, se é que é verdade.

Máscaras Fetiches

Nível e Gnose Variáveis

Máscaras fetiches tradicionalmente são um elemento comum em muitos rituais dos Uktena, Wendigo e Croatan, mas muitas tribos abraçaram em algum grau o conceito da máscara fetiche. Eles podem ser um semblante aterrorizante em guerra, pintando ódio e fúria selvagem sobre uma face enquanto mostram um horripilante vazio em seus olhos. Ou podem ser de tremenda utilidade ao falar com os espíritos por tomar alguns dos aspectos do espírito em questão, construindo um senso de simpatia e empatia entre os dois. Apesar de particularmente populares entre Theurges, Garou de todos os tipos — e também muitas Feras — abraçaram esses fetiches admitidamente impressionantes. Os seguintes são algumas das formas mais comuns de máscara fetiche na sociedade das Raças Metamórficas.

- **Máscaras de Fogo** (Nível Dois, Gnose 6) são feitos de madeira, criados para se encaixar na frente da face, e contendo um espírito da luz do sol. (Tentativas de prender espíritos do fogo em qualquer coisa de madeira tendem a acabar em fracasso). A máscara tem um grande disco redondo saindo da face com uma linha vermelha estilizada fazendo laços a sua volta, feita para simular fogo. Enquanto usada e ativada, o portador e a máscara se tornam imunes a dano por fogo. Muitos portadores deliberadamente se embebem em álcool ou até mesmo gasolina e se colocam em chamas enquanto usam a máscara, antes de saltar em combate, se tornando terríveis fogueiras humanóides. (Veja **Lobisomem,** pág. 188, para regras sobre intensidade do fogo e o dano potencial causado). Finalmente, o usuário faz qualquer teste Social envolvendo espíritos do fogo com dificuldade -1, enquanto a máscara estiver ativada.
- **Máscaras de Predador** (Nível Três, Gnose 8) são um tipo peculiar de máscara que circula desde pelo menos a Guerra da Fúria. Elas são feitas de couro e tomam a forma de uma cabeça estilizada de animal de um

tipo associada com uma das Raças Metamórficas — assim, uma Máscara de Lobo, Máscara de Urso, Máscara de Tubarão, e assim por diante. (Existem de fato Máscaras de Corvo, a despeito de corvos não serem exatamente predadores.) Cada máscara recebe poder com um espírito do animal que ela representa.

Quando ativada, a máscara imediatamente força o usuário a gastar um ponto de Fúria e mudar para Crinos (ou equivalente, para Feras) se já não estiver em Crinos. No entanto, esta forma Crinos não é a forma de guerra padrão do usuário. Em seu lugar, o usuário muda o pelo, forma e todas as outras características para parecer consideravelmente similar à forma de guerra do metamorfo sugerido pela máscara. No entanto, a ilusão é imperfeita. Gaia criou cada Raça Metamórfica separadamente e não pretendia que cada uma tivesse meios de copiar as outras perfeitamente. (Os Nuwisha são uma exceção por razões desconhecidas).

Ao invés disso, a forma produzida por ser melhor descrita como a forma Crinos do usuário, interpretada no contexto do animal sendo imitado. Como exemplo mais instrutivo, uma Nagah não possui pernas em sua forma "Crinos" Azhi Dahaka, mas seu corpo se afunila em uma longa cauda. Um Garou que de algum modo ouviu falar dos Nagah e tenta imitar um com uma Máscara de Serpente vai produzir uma criatura com cabeça de cobra, tórax em barril, braços e pernas massivos, e possivelmente um longo rabo de cobra se estendendo de suas costas. Qualquer um familiarizado com como as Nagah ***realmente*** são quase certamente não será enganado, mas outros podem ser. (Do contrário, uma Nagah usando uma Máscara do Lobo não teria as pernas de um Crinos em sua "falsa forma Crinos"; desnecessário dizer, as Nagah acham a maioria das Máscaras do Predador essencialmente inúteis.)

Detectar o uso de uma Máscara do Predador requer uma jogada de Percepção + Prontidão. A dificuldade depende da Raça Metamórfica imitada. Garou, Bastet, Gurahl, Nuwisha, Ratkin e Rokea podem todos imitar uns aos outros apropriadamente com estas máscaras, já que suas formas de guerra têm uma construção muito similar. Mesmo alguém familiar com a Raça é enganado se falhar no teste contra dificuldade 8; um membro da Raça em questão faz o teste com dificuldade 6. Mokolé e Ananasi são ligeiramente mais fáceis de discernir; embora ***alguns*** em suas fileiras tenham formas Crinos similares, a maioria não tem. Do mesmo modo, embora a forma dos Kitsune tenha tamanho similar, ela é muito menor que um Garou. Para estas três Raças, aqueles familiares com ela fazem o teste contra dificuldade 6, ou não-familiares dificuldade 8, e membros da Raça com dificuldade 4. Finalmente, as Nagah e Corax têm formas de guerra acentuadamente diferentes daquelas dos Garou e qualquer um familiar com uma das Raças não precisa fazer o teste — as formas estão claramente erradas. Os não-familiares ainda fazem o teste contra dificuldade 8.

Em nenhum caso a máscara confere ajustes de atributos diferentes dos da forma de guerra padrão do

usuário; a máscara só cria diferenças cosméticas.

• **Máscaras da Wyrm** (Nível Cinco, Gnose 8) são muito raras fora das fileiras dos Uktena, com apenas os Bubasti e Hatar as usando quase com a mesma frequência. Feitas de pedra e centenas de minúsculos ladrilhos, e se esticando bem abaixo do queixo e acima da testa, nesta máscara é preso um Maldito. O Maldito é ***quase*** sempre ameaçado a se tornar parte do fetiche mas a despeito disso, a existência destas marcas seria considerada um escândalo entre a maioria dos Garou. As que ***não são*** o produto de ameaças são um escândalo mesmo dentro dos Uktena e Bubasti — apesar de, claro, não entre os Hatar.) Quando vestida e ativada, a Máscara da Wyrm cria uma sensação de pânico e terror que mesmo outras criaturas da Wyrm sentem. Elas não vêem o usuário como "um deles", mas como um inimigo imbuído com o horror e poder que o exército da Wyrm possui, uma visão aterradora e profana. Criaturas da Wyrm enfrentando tal inimigo sofrem -3 em todos os testes exceto testes de Vigor para absorver dano.

Para aqueles que não são da Wyrm, os efeitos desta máscara são ainda mais poderosos, e eles sofrem -4 em todos os testes enquanto o medo e profanação atinge suas almas ao vê-la. Mas a despeito destes poderosos efeitos, poucos ousam empregá-la contra aqueles que não são da Wyrm. Poucos Uktena duvidam que seria um pecado imperdoável.

Cicatrizes Fetiche

Nível e Gnose Variáveis

Cicatrizes fetiches são uma das mais difundidas e variáveis formas de fetiche, popular em graus diversos entre todas as tribos. Elas combinam a utilidade um fetiche e a honra de um pacto com um espírito vivo com a óbvia glória de uma marca merecida de resistência; a maioria dos Garou, e de fato a maioria dos metamorfos, acha os conceitos por trás de uma cicatriz fetiche mais que um pouco admirável.

Cicatrizes fetiche são únicas no fato de serem presas à carne do portador do fetiche. O portador é raramente, no entanto, o criador, porque em sua maior parte elas são concedidas a um grande guerreiro para comemorar a sobrevivência a um ferimento que deixa uma grande cicatriz. Normalmente estes fetiches são concedidos em seguida a uma batalha vitoriosa, entretanto; culturas guerreiras como as Raças Metamórficas na maior parte não celebram suas derrotas. Algumas cicatrizes fetiche são decoradas com tatuagens que chamem atenção e destaquem a cicatriz. Alguns exemplos de cicatriz fetiche são descritos a seguir.

• **Cicatrizes da Wyrm** devem ser feitas de uma cicatriz causada por algum lacaio da Wyrm. (Para a frustração de alguns metamorfos, o golpe de uma Fera ou Garou normais nunca funciona para isso). Nela então é preso um espírito-lobo ou cachorro, ou espírito de qualquer outro animal que empregue o olfato como seu sentido primário. Quando ativado, o fetiche age como um constante dom ***Sentir a Wyrm***, e isto dura por uma semana após a ativação. Quando a cicatriz detecta uma presença da Wyrm, ela coça de um modo distinto e perceptível, um modo que não pode ser confundido com uma coceira normal. Apesar de útil, uma Cicatriz da Wyrm pode ser um incômodo de se ativar em qualquer ambiente diferente da selva intocada, e não são comuns nos dias atuais. A maioria das áreas urbanas é permeada com energias da Wyrm em graus variados, e um lobisomem pode ser assolado por uma cicatriz coçando por dias sem sequer se aproximar de um fomor. Uma Cicatriz da Wyrm é tem Nível Um, Gnose 6.

• **Alma do Relâmpago** é o nome dado a um incomum fetiche cicatriz preferido particularmente pelos Andarilhos do Asfalto e Senhores das Sombras. Ele é criado de cicatrizes que atingem os braços, mãos ou ombros do portador, e nele é preso um espírito-da-tempestade (uma escolha popular entre os Senhores das Sombras) ou elemental da eletricidade (o favorito dos Andarilhos do Asfalto). Quando ativado, as cicatrizes brilham em um tom azul e eletricidade emana das cicatrizes para os braços e garras. O relâmpago acrescenta dois dados de dano a qualquer ataque por garra e qualquer ataque desses que cause mais que quatro Níveis de Vitalidade dano (após absorção) atordoa a vítima, fazendo-a perder todas as ações na próxima rodada. Um fetiche Alma do Relâmpago é de Nível Quatro; Gnose 7; a eletricidade dura um turno por sucesso na jogada de ativação; cinco turnos caso um ponto de Gnose seja gasto para ativar o fetiche.

• **Fetiches Corpo de Cicatrizes** devem ser feitos de um ferimento realmente sério, um que tenha uma chance genuína de matar. (Em termos de jogo, tem que tê-lo trazido abaixo de Incapacitado). Na cicatriz deixada por este ferimento então é preso um espírito associado ao crescimento — espíritos-arbustos ou espíritos-coelhos são ambos escolhas comuns. Quando ativado antes de uma batalha, a cicatriz começa lentamente a crescer, se espalhando pelo corpo, e se um golpe atinge o usuário, a cicatriz irá imediatamente ressurgir ali. O tecido duro de cicatriz protege o corpo, concedendo dois dados adicionais de absorção. Após uma cena, a cicatriz se cura de volta ao normal rapidamente. Embora macabro, este fetiche é popular entre a maior parte das tribos. Infelizmente, ele também é popular entre os Dançarinos da Espiral Negra, que prendem Malditos da doença na cicatriz para obter o mesmo resultado, mas o fetiche base existia bem antes dos Dançarinos e poucos Garou o vêem como inerentemente maculado. Um fetiche Corpo de Cicatrizes tem Nível Cinco, Gnose 7.

Amuletos Comuns

Carrapicho Sinalizador

Gnose 6

Um amuleto simples, mas um dos mais efetivos, o carrapicho sinalizador é feito de qualquer pequeno objeto espinhoso da natureza e nele é preso o espírito de um pombo-correio. Antes de ser ativado, o carrapicho é

colocado furtivamente em um alvo, prendendo-o a seu cabelo ou roupas. Então, após ativado, o espírito-pombo dentro se solta do carrapicho e começa a fazer vôos longos e amplos, indo do ativador do fetiche até o alvo. Desde que o ativador esteja na Umbra ou tenha algum outro modo de ver na Umbra, ele pode seguir o pombo até o alvo onde quer que ele vá. Efetivamente, este é um farol sobrenatural.

No entanto, ele tem diversas vantagens sobre um sinalizador tecnológico. Garou que não são acostumados à sociedade humana podem obter um carrapicho sinalizador com mais facilidade que um dispositivo de rastreamento. Talvez mais útil, no entanto, se o espinho é encontrado a maioria dos alvos não assumirá imediatamente que está sendo seguido e, do mesmo modo, para começo de conversa, a maioria não procurará por isso. Ele também não responde a detectores de rádio. O único modo de encontrar o carrapicho sinalizador é entrar na Umbra e ver o espírito pombo circulando. Desse modo, esta é uma ferramenta fantástica contra espíritos menos conscientes espiritualmente, como a Pentex.

O espírito-pombo irá circular por uma hora após o amuleto ser ativado, então partirá.

Vela das Almas

Gnose 8

A Vela das Almas age de modo similar a uma boneca vodu, mas para ritos e Dons ao invés de ataques físicos. Feita de uma vela de 75 cm de comprimento de cera branca pura, a vela tem o nome da vítima entalhado gentilmente do lado e é ativado ao ser acesa. Quando acesa e ativada adequadamente, a pessoa cujo nome é inscrito na lateral da vela pode ser vista sutilmente na chama, e pode ser afetada por único rito ou Dom que afetaria diretamente outra pessoa. (Por exemplo: Mente Animal funcionaria, mas Vento Cortante não — ele afeta o vento diretamente, não a vítima). Após o rito ou Dom ter sido dirigido à vítima, com sucesso ou não, a vela se queima e não pode ser acendida novamente.

A Vela das Almas contém um espírito-aranha.

Hálito de Gaia

Gnose 5

Construída com uma cabaça pequena seca, o Hálito de Gaia recebe um espírito de cura. A cabaça então é decorada com glifos de glorificação a Gaia. Quando a cabaça é esmaga e o pó e então jogado sobre uma ferida aberta, o amuleto cura até quatro níveis de vitalidade de dano, mesmo que seja agravado.

Dardo Remove-Sentido

Gnose 8

Os Andarilhos do Asfalto criaram o nome atual deste amuleto ancestral, mas entre muitos Garou mais velhos ele ainda é conhecido como o Dardo Cego. Mas ninguém pode negar que, apesar de ser uma palavra-chave, o termo dos Andarilhos do Asfalto é muito mais acurado. Um pequeno dardo com penas onde se prende um espírito morcego, o Dardo Remove-Sentido é normalmente disparado de uma zarabatana. Quando ativado e atingindo com sucesso um oponente, o espírito do morcego enche os sentidos da vítima com tanto barulho que eles ficam incapazes de sentir, ouvir, degustar, cheirar ou ver qualquer coisa. Este efeito só dura por três segundos, mas isso é tempo suficiente. Já que o dardo é disparado de uma zarabatana, é mais comum que seja empregado em táticas de matilha que usado para preparar um ataque pelo usuário do amuleto.

Quando atingida por um Dardo Remove-Sentido ativado, a vítima é incapaz de agir no turno seguinte.

Poça da Visão

Gnose 6

A despeito do nome, uma Poça da Visão é cria de um pó. Tradicionalmente feita das cinzas de peiote queimado, outros Garou descobriram que praticamente qualquer pó pode funcionar desde que o espírito correto seja preso dentro. (Apesar de muitos espíritos terem a tendência a concordar em imbuir pós feitos tradicionalmente muito mais facilmente que substâncias improvisadas). Um espírito associado a adivinhação deve ser preso; espíritos-coruja com frequência funcionam muito bem.

Após o amuleto ter sido criado, derramar o pó sobre uma poça límpida o ativa. Tradicionalistas preferem lagos, modernistas acham que uma pia na cozinha funciona muito bem. O pó cria uma cor escura no início, que depois se refina em uma imagem de alguma coisa que acontecerá na próxima semana e que diga respeito ao usuário do amuleto, mas as imagens são raramente literais e com frequência bastante crípticas. Para interpretá-las corretamente, com frequência é necessário um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 6).

Pintura de Guerra

Gnose Variável

Pintura de guerra é um amuleto comum entre quase todas as tribos Garou, com a única exceção sendo os Portadores da Luz. (Mesmo os Dançarinos da Espiral Negra fazem muito uso desta pintura de guerra). Ela tem uma herança cultural entregue quase todos os grupos étnicos de alguma forma, e ao contrário de pintura de guerra regular ela muda de forma com o Garou como se dedicada. A maioria dos Garou também cria pintura de guerra que tenha um efeito sobre eles ou sobre seus inimigos. Embora exista um pouco de cruzamento, certos tipos de pintura de guerra ficaram associados a certas tribos.

A menos que mencionado o contrário, pintura de guerra ativada dura pela cena. Garou de tribos diferentes da tribo associada com cada variante também podem usar a pintura de guerra, mas geralmente é uma quebra de etiqueta pedir por este favor. Compartilhar pintura de guerra através de linhas tribais é considerado uma grande honra, similar a um juramento de irmandade.

- **Pintura de Osso** (Gnose 7), talvez a pintura

nomeada mais literalmente entre os Garou, é empregada pelas Fúrias Negras e feita de osso pulverizado — preferencialmente tomado de um inimigo, mas os ossos de qualquer animal servem. A Fúria Negra então prende um Luno nesta tinta branca, que então é passada em padrões muito específicos sobre o pescoço, peito, costas e braços da Fúria, seguindo até as garras. Este amuleto só funciona à noite, mas quando ativado a pintura se destaca, frequentemente parecendo desencarnado sobre o pelo negro das Fúrias. Oponentes vendo uma matilha de Fúrias Negras com esta pintura de guerra têm que testar Força de Vontade (dificuldade 4 + o número de Garou com pintura de guerra ativada) ou fugir instantaneamente por um número de turnos igual ao número de Garou usando a pintura de guerra.

• **Graffiti Corporal** (Gnose 7) é frequentemente visto por não Roedores de Ossos como simples camuflagem, mas os Roedores que o fazem sabem que não é. A pintura é feita de lixo (para funcionar em ambientes urbanos) ou merda (para funcionar em ambientes selvagens) e nela é preso um espírito-camaleão. A pintura é emplastrada sobre a maior parte do corpo possível e rapidamente se torna padrões à volta do lutador antes de ***manter*** este padrão por um segundo após ele se mover. O guerreiro ainda se destaca, mas rapidamente confunde oponentes que frequentemente atacam o padrão, não o guerreiro. Qualquer um enfrentando alguém usando esta pintura deve fazer um teste de Raciocínio (dificuldade 6) antes de qualquer ataque. Caso o teste falhe, o atacante perde quatro dados de sua parada de dados para o ataque, e não pode atacar se não tiver dados remanescentes na parada (apesar de poder tentar novamente no próximo turno).

• **Pintura do Sol** (Gnose 7) funciona como uma ferramenta para ajudar a conter o lado cegamente agressivo dos Garou e é a pintura de guerra mais comum entre os Filhos de Gaia. Quando membros numerosos de um grupo (que não precisam ser uma matilha) usam este pigmento dourado em batalha, os portadores sentem a pintura de guerra dos outros membros como um faros, o que diminui a possibilidade de fogo amigo. A pintura não cancela um frenesi, mas um Garou em frenesi usando pintura do sol trata todos os outros usando a mesma pintura como membros de sua matilha. Como o nome sugere, espíritos-da-luz-do-sol são presos nesta pintura.

• **Green Dye** (Gnose 6) é o nome que irônicos jovens Fianna dão a sua pintura de guerra, que não é verde mas azul. (O nome é um trocadilho com ***Dia Griene***, a filha escocesa do sol. Fianna tradicionais simplesmente a chamam Pintura Gélida). Quando os inimigos do Fianna vêem a pintura ativada, ela causa um horripilante arrepio em seus corpos, que faz parecer que eles nunca sentirão calor novamente. Para atacar alguém usando Green Dye, o oponente deve primeiro ser bem sucedido em uma teste reflexo de Força de Vontade, dificuldade 4. Este teste só é necessário uma vez por oponente, após ter sido feito o oponente pode atacar impunemente. Este tipo de pintura exige a prisão de um espírito-vento.

• **Sangue de Tyr** (Gnose 7) é uma favorita dos Crias de Fenris, particularmente ao combater oponentes inferiores. Uma pintura de sangue na qual é presa um espírito de Fúria, Sangue de Tyr transforma o Cria de Fenris que a usa em uma imagem de como Tyr via o própria Fenris: um monstro horripilante, irracional que devia ser impedido a qualquer custo. (De acordo com a lenda, ***verdadeiro*** Sangue de Tyr costumava ser feito do sangue que pingou do toco onde sua mão costumava ser antes que Fenris a removesse.) Quando confrontado por um Fenrir usando Sangue de Tyr, seu oponente deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou fugir da batalha; este teste só precisa ser feito uma vez.

• **Camuflagem Fantasma** (Gnose 7) é a pintura de guerra mais comum usada entre os Andarilhos do Asfalto. Ela toma a forma de pintura facial de camuflagem clássica verde e marrom, mas é aplicada ao corpo todo. Enquanto usa Camuflagem Fantasma, o Andarilho do Asfalto se camufla mesmo na menor cobertura disponível. Se o usuário estiver abertamente visível, a pintura de guerra não ajuda, mas se ele estiver nas sombras ou parcialmente escondido, tentar enxergá-lo exige um teste de Percepção + Prontidão com dificuldade 9. Quando o usuário faz um ataque ou alguma outra ação indiscreta, ele fica claramente visível, mas caso ele encontre cobertura em seguida, o amuleto permanece ativo, permitindo a possibilidade de repetidos ataques rápidos "golpeie e esconda", ou chuvas mortais de balas sem ser observado. Os Andarilhos do Asfalto prendem espíritos-guaxinim a sua pintura de guerra.

• **Marca de Fedor** (Gnose 5) tem sido usada por Garras Vermelhas por séculos. Já que, eles compreendem, a humanidade tem um sentido de olfato fraco demais para sentir o cheiro de seus oponentes, basta simplesmente eles tornarem seu próprio odor mais forte. A pintura é feita de bosta, comida podre e qualquer outro dejeto disponível e nela é presa qualquer espírito-inseto colorido. A mistura resultante tem um cheiro terrível, mas para humanos ela também de algum modo tem um cheiro ***aterrorizador***. Os Garras a usando se escondem próximos o suficiente para que o cheiro siga em direção aos humanos, e a cada turno que eles permanecem escondidos (Destreza + Furtividade, dificuldade igual à Percepção + Prontidão dos humanos) os humanos ficam cada vez mais aterrorizados. Para cada turno que os Garras consigam permanecer ocultos, todos os humanos próximos deles sofrem uma penalidade de 1 dado a todas as ações pela cena. Se esta penalidade chegar a -10, os humanos simplesmente caem inconscientes de medo.

• **Pintura de Treinamento** (Gnose 6) é um amuleto dos Senhores das Sombras profundamente enraizado em sua cultura. Embora os Senhores das Sombras façam um excelente trabalho destruindo a crença incorreta que muitos filhos têm de que estão acima da corrupção pela Wyrm (como eles observam, a Wyrm pode levar qualquer um), eles também frequentemente instilam uma desconfiança indesejável dos outros no processo. Embora

alguma desconfiança seja saudável, quando ela começa a afetar táticas de matilha em batalha, ela foi longe demais. Pintura de treinamento foi uma solução criada pela tribo há muito tempo que ajuda filhotes (principalmente filhotes hominídeos) a treinar adequadamente pra batalha. Uma série de glifos específicos em pontos específicos do corpo é ligada a certas táticas em batalha, e os filhotes supostamente devem agir de acordo com os glifos que conseguem ver. Eventualmente um Senhor das Sombras transformou essa pintura em um amuleto que aprimora sua efetividade, tanto que muitas matilhas a usam em batalhas reais. Quando cada membro de uma matilha aplica a pintura, todos recebem um dado adicional feito para executar uma manobra de matilha (**Lobisomem,** pág. 212). Isto só funciona se os membros da matilha estão dentro do alcance visual uns dos outros.

• **Sombras de Fogo** (Gnose 8) foram criadas pelos Peregrinos Silenciosos para ganhar uma vantagem contra números superiores, uma experiência muito comum quando confrontados em locais estranhos. O amuleto é composto de pintura de hena onde é preso espíritos-fogo, e é inscrita sobre os corpos dos usuários em elegantes hieróglifos. Quando ativada, a pintura de guerra se acende com a aparência de chamas, e esta imagem flamejante persiste por vários segundos enquanto o Peregrino se move, fazendo-o parecer borrado. Inimigos tentando atingir o usuário sofrem uma penalidade de dois dados em jogadas de ataque, apesar de discrição ser claramente impossível ao usuário.

• **Marcação Real** (Gnose 6) foi criada pelos Presas de Prata para proteger não-Parentes a quem os Presas de Prata ainda assim consideram como rebanho de acasalamento – na maior parte realeza de numerosas linhagens. Desde que estas pessoas eram alvos óbvios para a Wyrm, os Presas de Prata frequentemente eram forçados a combater em sua presença. Embora eles não tivessem problemas com o Véu cobrindo estas ações, o Delírio frequentemente fazia estas pessoas ficarem irracionais e fazerem coisas prejudiciais, como correr pra fora pela janela de uma torre ou atacar os Presas de Prata. Marcação Real, uma pintura à base de água onde é preso um Filho das Clareiras, ajuda a impedir isto. Qualquer humano vendo um Crinos coberto com Marcação Real automaticamente sofre o Delírio como se tivesse Força de Vontade 5, correndo mas sem se colocar em situações nocivas.

• **Camuflagem Elemental** (Gnose 7), a despeito do nome, é talvez a antítese de camuflagem. A "pintura" é na verdade uma cera colorida derretida onde é preso um espírito sapo, passada sobre o corpo em padrões circulares e espirais. Quando o Garou muda de forma, a cera se manifesta como marcas de cores brilhantes em seu pelo. Uma favorita entre os Uktena para combater espíritos, a cera muda e se metamorfoseia para cobrir o espírito e combater o espírito sendo combatido. Um Uktena enfrentando um elemental do Fogo vai subitamente ser coberto em gelo ou água, e um enfrentando um Maldito irá ver brotas folhas e flores em seu pelo, se tornando tal representação da vida que o Maldito vai ser incapaz de afetá-lo. Ao atacar espíritos, qualquer Garou usando Camuflagem Elemental causa +2 de dano e soma um dado a todas as suas jogadas de absorção.

• **Pintura Morta** (Gnose 8) é usada frequentemente pelos Wendigo nestes últimos dias. Ela só é criada em seguida a uma tragédia, pois deve ser feita do sangue e lágrimas de um Wendigo ou Parente Wendigo morto injustamente. ("Morto injustamente" não inclui aqueles mortos em batalha justa, nem os executados pelos crimes que cometeram.) Qualquer espírito que testemunhe o assassinato pode ser preso na pintura. (Frequentemente, o espírito usado é o espírito-ancestral do recém-falecido.) Após usada e ativada, o usuário é instintivamente dirigido ao assassino. Ele não tem noção de a que distância o assassino está, apenas em que direção geral deve ir. Em ambientes grandes como cidades, apenas o sinal da pintura pode ser vago demais para achar o assassino. Ainda assim, funciona como um excelente início e também enche o usuário de fúria e pesar quando confrontado com o assassino, concedendo um bônus de +1 em todos os testes para atingi-lo com sucesso. Este amuleto dura o tempo que for necessário, até o assassino ser morto.

Fetiches de Raça

Hominídea

Amuleto da Terra

Nível Um, Gnose 6

Uma compreensão instintiva da ordem natural não é algo que venha facilmente à maioria dos humanos, e mesmo Garou hominídeos têm dificuldade em se conectar com seu eu primitivo. Alguns hominídeos se vêem com uma certa limitação na selva quando comparados a suas contrapartes lupinas e outros metamorfos nascidos animais — nem todos os quais podem ser aliados de um hominídeo. O fracasso em reconhecer uma variedade de sinais minúsculos pode ser fatal na selva, e é por isso que o amuleto da terra foi criado. Entalhado em uma pedra deixada lisa por um rio e então gravado o glifo para "vastidão", no amuleto da terra é preso qualquer espírito da área de onde a pedra veio. Espíritos comuns presos em um amuleto da terra incluem Filhos das Clareiras e espíritos-animais.

Quando ativado, o amuleto da terra oferece +2 de Instinto Primitivo ao usuário. O efeito dura uma cena.

Cajado de Doença

Nível Dois, Gnose 7

De todos os Garou, os hominídeos são os que têm uma ligação mais forte com seus Parentes humanos, e são mais afetados quando doença atinge a população humana local. Este fetiche contra-ataca os problemas de doença, apesar de um modo que médicos humanos considerariam pouco ortodoxo. O Cajado de Doença é um longo cajado de madeira feito de madeira de lei e gravado diversas

vezes com o glifo para "Saudável". Nisto é preso um Filho das Clareiras ou outro espírito da natureza. Quando ativado, o Cajado fica encarregado de procurar por espíritos da doença e pode ser usado para atingi-los, forçando a doença para for a do corpo do paciente. Infelizmente, o cajado não ignora o corpo do afligido e assim cada golpe causa dano a eles também.

O Cajado de Doença causa Força +1 de dano por contusão. Para cada golpe (que não pode ser contido), o jogador pode testar a Gnose do Cajado de Doença contra dificuldade 8. Se o teste for bem sucedido, então a doença é curado. Caso fracasse, outro teste pode ser tentado contra dificuldade 7, e se este falhar então o próximo teste tem dificuldade 6, e assim por diante.

Doenças infligidas magicamente não podem ser curadas com esta arma, nem qualquer aflição sobrenatural pode ser curada. (Ela também não pode reverter os efeitos de se tornar um fomor.) No entanto, qualquer doença normal pode ser curada com a mesma facilidade — uma gripe comum é tão vulnerável ou resistente ao Cajado de Doença quando câncer ou AIDS. O cajado claramente não é tão útil para os Garou, que são imunes a doenças mundanas de qualquer modo, mas concede um dos modos mais efetivos de curar um Parente. É claro, o usuário deve tomar cuidado sobre manter o processo de cura em segredo — seu filho aparecer ferido na escola, dizendo ao professor "Papai teve que me bater até eu melhorar" não é o tipo de coisa que ajuda a passar despercebido.

Impura

Arco de Espinhos

Nível Quatro, Gnose 7

Arqueirismo pode ser uma arte moribunda entre a humanidade, e lupinos podem nunca compreendê-la, mas muitos impuros aprendem a usar um arco durante sua infância no caern. Um arco não apenas é necessário para disparar Flechas Malditas (um modo em que um impuro pode auxiliar a guardar o caern), mas ele passa um senso de elegância desejado por muitos impuros. O Arco de Espinhos é um dos "segredinhos" da raça, frequentemente passado de um impuro para outro em um relacionamento que transcende sangue.

O Arco de Espinhos é um arco normal de madeira onde é preso um espírito da Wyld agressivo. Ele só pode disparar flechas de madeira, embora elas possam ter pontas de pedra ou metal. Quando ativado, o fetiche imbui vida na flecha de onde começam a brotar flores, espinhos e outros sinais de vida enquanto é disparada. Isto não afeta a precisão do disparo, mas quando atinge a flecha continua a florescer, se aprofundando no corpo e agravando dolorosamente a ferida. A flecha causa dano agravado, e a cada turno após o ferimento inicial, a vítima sofre outro nível de vitalidade de dano agravado absorvível até que gaste um turno completo para arrancar a flecha.

Dardos de Grama (Amuleto)

Gnose 4

Dardos de Grama são amuletos incríveis, principalmente porque podem ser criados muito rápido — se você souber o que está fazendo. Fazer Dardos de Grama exige uma certa aptidão que a maioria dos Garou simplesmente não consegue entender, mas que impuros normalmente desenvolvem bem rápido após aprenderem o Ritual de Fetiche ou Ritual para Despertar Espíritos. Adicionalmente, impuros frequentemente desenvolvem o talento de fazê-los realmente letais.

Dardos de Grama podem ser feitos com um punhado de grama onde é preso um espírito-rocha. Mesmo um único espírito-rocha é o suficiente para preparar vinte dardos. Mesmo os impuros que os fazem não conseguem (ou não querem) explicar direito isso. Quando criados e ativados adequadamente, as folhas de grama se tornam duras como pedra enquanto permanecem leves e finas, assim como bastante afiadas. Com maior frequência, os dardos são colocados na boca e cuspidos em oponentes surpresos, seja singularmente ou em grupos de cinco. Quando usados assim, eles causam um nível de dano letal (dificuldade 6 para atingir) singularmente ou três níveis de dano letal (dificuldade 5 para atingir) em um grupo.

No entanto, alguns impuros levam o truque ainda mais longe. Usando o Dom: Criar Elemento, estes impuros colocam os Dardos de Gramas em chamas enquanto sem de suas bocas, fazem o vento empurrá-los para que viajem mais rápido que o normal, ou os deixam ainda mais pesados. Em todos os casos, Dardos de Grama assim afetados causam o dobro do dano caso acertem.

Lupina

Amuleto do Viajante

Nível Dois, Gnose 5

Do mesmo modo que hominídeos às vezes desenvolvem fetiches simples para ajudá-los a sobreviver melhor em uma vastidão não familiar, alguns lupinos desenvolvem estes fetiches que ajudam a eles ou outros Garou nascidos lupinos a se adaptar ao estranho mundo dos humanos um pouco melhor. Um Amuleto do Viajante normalmente toma a forma de uma pequena pedra que o lupino engole. Enquanto a pedra está no sistema do Garou, ele fica imune a enjôo ou males similares causados por viajar em veículos, pode digerir mesmo a comida humana mais gordurosa e temperada sem dificuldade, e não recebe penalidades em testes de Percepção devido à poluição do ambiente (mesmo poluição sonora). O lado negativo do Amuleto do Viajante é que ele deve ser recuperado e ingerido novamente após passar pelo sistema, mas poucos lupinos ficam tão enojados com a idéia quanto seus companheiros de matilha tendem a ficar.

Pedra da Teia de Aranha

Nível Quatro, Gnose 8

Embora hominídeos gostem de chamar este fetiche

uma "boneca de piche", para perplexidade dos lupinos, no final a Pedra da Teia de Aranha é um modo efetivo de proteger seu portador e sua matilha. Ela é particularmente popular entre lupinos que perderam muitos Parentes para caçadores humanos, e anseiam por vingança — e nem todos destes são Garras Vermelhas. A Pedra da Teia de Aranha é uma grande pedra gravada com marcas de garras, feitas para as quatro direção — de cima pra baixo, da esquerda pra direita, e em ambas as diagonais. É compreendido que a única razão para usarem quatro direção ao invés de duas seja para evitar criar o glifo da Weaver e invocar atenção espiritual indesejada. O lupino então coloca a pedra em uma poça de água rasa e prende nela um espírito-aranha.

Quando ativada, a água reflete a luz da lua sobre a pedra e a faz brilhas. Qualquer humano que veja ao menos um lampejo deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou se verá inexplicavelmente atraído em sua direção, em transe devido à luz brilhante da pedra. Até o sol nascer, ele observa a pedra, incapaz de se afastar antes da aurora. A esta hora o lupino já voltou para ver que caçador ele pegou, e poucos chegar a ver a aurora que salvaria suas vidas.

Como um infeliz efeito colateral, Corax são completa e totalmente incapazes de resistir aos efeitos deste fetiche. Ocasionalmente um lupino tem que expulsar um homem-corvo para evitar denunciar o segredo da armadilha. Em alguns supostos piores casos, Corax foram pegos pela Pedra na forma Hominídea, e subsequentemente mortos por acidente.

Fetiches de Augúrio

Ragabash

O McGuffin

Nível Três, Gnose 7

O McGuffin é um fetiche moderno, supostamente inspirado pela famosa definição de Alfred Hitchcock e rapidamente adotado pelos Luas Novas de diversas tribos. Apesar de realmente não fazer diferença o que o McGuffin é, a maioria é criada com uma caixa, mala, ou algum outro contêiner opaco vazio. Quando ativado, o McGuffin imediatamente faz todos que o verem no mesmo dia imediatamente desenvolverem um intenso desejo de possuir o McGuffin. Pessoas afetadas devem testar Força de Vontade (dificuldade 7) para evitar tentar tudo a seu alcance para possuir o McGuffin. Este desejo dura por uma semana. O Ragabash e sua matilha não são imunes aos efeitos deste fetiche, então o McGuffin é sempre colocado com muito cuidado.

O McGuffin frequentemente é possuído por Nuwisha e Corax assim como Ragabash Garou. Ele é

criado ao se prender o espírito de qualquer animal com cores brilhantes.

Gema da Emoção

Nível Três, Gnose 5

Uma versão mais velha e muito mais sutil do McGuffin, uma gema da emoção é um excelente exemplo de quão útil às vezes é subestimar a sua mão.

A única parte essencial de uma Gema da Emoção é um diamante. Normalmente ele é escondido dentro de uma jóia comum como um colar, broche ou prendedor de gravado, mas isto não é necessário desde que o diamante possa ser visto. Nele é então preso um espírito raposa, com maior frequência um infante que ainda não atingiu o pico de seu poder. Quando ativado, ele produz um desejo de baixo nível que confunde qualquer um que o veja já que eles não associam ativamente a Gema com a súbita explosão de desejo. Isto tende a produzir pessoas inclinadas a agir por caprichos e mesmo desejos passageiros que do contrário eles rapidamente perceberiam ser uma má idéia.

Qualquer um que vê a Gema enquanto ela é ativada age como se possuísse um ponto de Raciocínio a menos que o normal, e é facilmente tirado de seu caminho por qualquer oferta que possa beneficiá-lo — testes de Lábia e de Sedução são feitos com dificuldade -2 contra eles.

Theurge

Telefone Espiritual

Nível Um, Gnose 6

Alguns Andarilhos do Asfalto mal-informados gostam de pensar que inventaram o fetiche, e que sua origem é recente. Já que seus modelos deste fetiche tendem a ser criados com telefones celulares, eles acham que é muito pouco provável que outras tribos o tenham criado. Eles estão, no entanto, completamente enganados. Fetiches deste tipo existem a séculos, criados com conchas do mar, representações entalhadas de animais com a boca aberta, e numerosos outros objetos. Em todos os casos, no entanto, o propósito do objeto permanece o mesmo, assim como o tipo de espírito preso dentro dele (sempre o espírito de algum tipo de ave canora).

O fetiche permite comunicação instantânea com um espírito não importa a que distância ele esteja. O espírito pode estar materializado ou não, e não importa se o lobisomem está na Umbra ou no mundo material. Tudo que o Theurge tem a fazer é ativar o fetiche enquanto está na presença do espírito, e pelas próximas três horas qualquer coisa que o espírito diga é instantaneamente comunicado de volta ao fetiche. Isto tem um lado negativo: O fetiche faz um ruído audível e então pode ser ouvido por inimigos.

Ele é, no entanto, verdadeiramente útil para um número de propósitos. Os Andarilhos do Asfalto adoram usar espíritos para agir como fontes de inteligência sobre um campo de batalha, e co-ordenar seus ataques de um "olho no céu" espírito. Muitos Theurges acham estes fetiches uma mão-na-roda para fazer outros fetiches ao permitir um espírito na Umbra falar sua opinião sobre objeto que o Theurge esteja preparando sem esforço adicional de sua parte. Outros ainda o consideram um fantástico dispositivo de segurança, deixado ativado e escondido em uma sala para dar avisos desesperadores a qualquer um que entre. Em todos os casos, é uma ferramenta favorecida por muitos Theurges em todas as tribos.

Máscara do Totem

Nível Quatro, Gnose 7

Theurges não são procurados normalmente por seu auxílio em liderança ou soluções diplomáticas, mas, ainda assim, algumas vezes seu conhecimento sobre os espíritos podem ser muito úteis nesses casos. Em particular, a grande compreensão dos Theurges sobre o mundo dos espíritos, e proximidade ao totem da matilha, pode permiti-lo ajudar duas matilhas a coordenar suas atividades melhor através dos elos entre seus totens.

Máscaras de totem são sempre feitas em um conjunto de duas, entre duas matilhas com totens diferentes trabalhando juntas por uma causa em comum. Cada uma é feita para representar o totem da ***outra*** matilha, e então é usada por um membro de cada matilha (normalmente o alfa). Este único membro é considerado um membro de ambas as matilhas enquanto a Máscara está sendo usada, capaz de realizar táticas de matilha com ambas e capaz de utilizar os benefícios do outro totem. Como efeito colateral, ele também é obrigado a seguir o Dogma de ambos.

Embora seja possível criar um conjunto completo de Máscaras, uma para cada membro de ambas as matilhas (desde que elas tenham o mesmo número de membros, pois cada uma deve ser criada em um conjunto de duas), os custos envolvidos tendem a impedir isso. Cada máscara é útil apenas para uma causa altamente específica, e após esta causa ter sido alcançada as Máscaras não passam de objetos mundanos. Desse modo, criar um conjunto completo destes fetiches poderosos só é feito pela mais importante das causas.

Desnecessário dizer, um avatar do totem da outra matilha é preso na Máscara. Cada ativação dura por uma cena.

Philodox

Lâmina Ferrão

Nível Três, Gnose 8

Uma arma fetiche especificamente Meia Lua, a Lâmina Ferrão é uma arma grande e muito pesada com um fio bem rombo. Ela tem exatamente três glifos de um lado da lâmina, representando os três códigos de Renome: Honra, Glória e Sabedoria. Do outro lado estão três glifos diferentes: o nome da lâmina, o nome do portador, e o nome do criador. (Caso os dois últimos sejam a mesma pessoa, ela só terá dois glifos deste lado.) A lâmina abriga um espírito-abelha ou vespa.

Devido à lâmina ser tão pesada, ela é extremamente

difícil de se manipular (dificuldade 7), e o fio cego causa apenas Força -2 de dano contusivo por golpe. No entanto, cada golpe feito enquanto a arma está ***ativada*** causa mais sete dados de dano contusivo, mas apenas para efeitos de penalidades por ferimentos. Um Garou saudável que sofre quatro níveis de vitalidade de dano por esta arma vai ficar apenas Escoriado fisicamente, mas sofrerá tanta dor que sua penalidade por ferimentos será Ferido Gravemente, com -2.

Devido a estas vantagens e desvantagens, ela é uma péssima arma de guerra. Ela simplesmente não mata rápido o suficiente, e mesmo que um inimigo fique incapacitado com poucos golpes, ele ainda poderá agir e se tornar um problema caso seja deixado em paz. (Ou pior, já que o dano é considerado contusão, muitos oponentes podem curar essas penalidades por ferimentos rápido a menos que o espancamento continue). A arma simplesmente deixa o Philodox muito aberto a ataques dos aliados do inimigo.

Mas para um guardião da paz, é um dispositivo brilhante. Quando um Garou está fora de controle, a lâmina pode rapidamente reduzir o lobisomem a um filhote chorão no chão, apanhando repetidamente até finalmente estar preparado para se render e ver a razão.

Coleira de Busca

Nível Cinco, Gnose 7

Uma das ferramentas mais temidas à disposição dos Meia Luas, umas Coleira de Busca (também conhecida depreciativamente como "Coleira de Escravo") é um fetiche criado para julgar os indignos de confiança e reforçar a lei. Para fazer uma, numa coleira pesada de ferro é preso qualquer espírito capaz de matar um grande número de pessoas se necessário. A Coleira de Busca é rara em tempos modernos, já que o teste de fogo que ela proporciona é duro pelos padrões de qualquer um.

Um Philodox, que profere publicamente ao acusado uma provação coloca a coleira de busca à volta do pescoço do ofensor. Esta provação pode beneficiar os interesses do Philodox ou de sua seita, mas isto é esperado. Simplesmente colocar o colar é um golpe considerável à Honra de alguém, pois é um claro sinal de que não se pode confiar nele. Usar uma coleira de busca tira quatro pontos de Honra temporária. No entanto, caso seja amplamente considerado que a coleira foi empregada injustamente, e o acusado completa sua busca, ele pode muito bem recuperar a Honra e ainda ganhar alguma Glória. Aqueles que são vistos como merecedores da coleira, no entanto, demoram muito mais para recuperar a confiança que seu povo perdeu nele.

Após decretar a provação, o Philodox também decreta um prazo para completar a provação; tradicionalmente um mês lunar, apesar de provações difíceis poderem demorar mais tempo. Neste ponto, o Philodox ativa o fetiche, que permanecerá ativado até a busca ser completada ou a coleira destruída. Após o tempo se esgotar, a coleira se estilhaça e o espírito é libertado. O espírito então seguirá para matar aqueles mais próximos ao usuário: família, companheiros, filhos, e assim por diante.

No entanto, espíritos quase invariavelmente exigem um tabu declarando que eles não serão usados injustamente neste fetiche. Quando o Philodox claramente usa a coleira como nada além de um modo de destruir seus oponentes, existem histórias de espíritos que cumpriram o contrato matando a família do portador, e então voltaram para o Philodox que proclamou a provação. Espíritos também têm senso de justiça, e caso um Philodox mostre não ter direito à autoridade que detém, então estes mesmos espíritos tendem a não respeitá-la, e tentar corrigir as coisas...

Galliard

Placa das Eras

Nível Um, Gnose 5

Um fetiche incomum, mas um no qual muitos Galliards confiam, a Placa das Eras é uma valiosa ferramenta de registro da história. Feita de uma pequena placa de metal aparafusada, soldada ou presa de outro modo a outro objeto (normalmente outros fetiches), a Placa das Eras é inicialmente totalmente vazia, sem nenhuma marca sobre ela.

No entanto, à medida em que a placa e o objeto preso a ela são passados de portador a portador, a placa começa a se gravar com o nome daqueles que a possuem. Caso esteja presa em um fetiche, então a primeira ativação bem sucedida do fetiche feita pelo portador automaticamente ativa também a placa, que imediatamente se inscreve com o glifo para o nome do usuário. Caso esteja presa a outro objeto, então a própria placa precisará ser ativada para que isto ocorra. Caso o portador não tenha um nome de feito ou um glifo para representá-lo, o nome é escrito em linguagem humana.

A placa é surpreendentemente astuta. Caso ela comece a ficar sem espaço, inscrições anteriores começam a encolher, se mover, ou abrir espaço de alguma forma para novas. Caso absolutamente necessário, a placa pode aumentar seu próprio tamanho para abrir espaço para novas inscrições.

A Placa das Eras tem preso um espírito-elefante ou tartaruga.

Cálice de Memória

Nível Dois, Gnose 5

Este fetiche normalmente toma a forma de um chifre, uma caneca ou cantil, ou um elaborado cálice cerimonial. Andarilhos do Asfalto às vezes preferem garrafas de doses, e Roedores de Ossos gostam de criar cálices de memórias com copos de vidro, normalmente aqueles que exibem algum velho ícone cultural esquecida (desenhos infantis antigos são os favoritos), polidos até ficarem tão bonitos quanto puderem. Dentro do fetiche é preso um espírito de um canário, um periquito, uma tartaruga ou (raramente) um elefante.

O cálice de memória deve ser cheio com uma bebida alcoólica (apesar da variante dos Roedores de Ossos aceitar uma bebida leve) antes de poder ser ativado.

Quem quer que beba do fetiche em seguida é preenchido com memórias de seu passado, sejam elas de ontem ou dos dias logo após seu nascimento, em perfeito detalhe. Ao testar Percepção + Enigmas (dificuldade 8) o bebedor pode tentar perceber um detalhe específico que ele não prestou muita atenção em um evento que ele estava presente, não importa a quanto tempo. Galliards gostam de usar este fetiche para obter detalhes das testemunhas de uma história particularmente interessante.

Ahroun

Colar do Caçador

Nível Três, Gnose 6

Nenhum plano sobrevive aos primeiros dez minutos de batalha. A razão por trás disso não é falta de planejamento, é sorte — ninguém pode levar em consideração o inexplicável. Além, é claro, daqueles portando este fetiche.

O Colar do Caçador é feito dos dentes e garras de um animal predador e nele preso um espírito-gato ou coruja. Quando ativado, o colar imbui o portador com um incrível senso de resistência, não apenas de corpo, mas de espírito. Quando ativado o usuário recebe um nível de vitalidade Escoriado adicional, e recebe um bônus de +1 em todas as jogadas que dependem primariamente de sorte. (Ressalva ao Narrador: Isso ***não*** quer dizer todas as jogadas de dados, a despeito de que os resultados dos dados dependam da sorte. Não deixe um jogador convencê-lo do contrário!)

Adicionalmente, o espírito dentro do fetiche é preso levemente o suficiente para exercer força maior que o normal se necessário. Se ativado, o jogador pode permitir que o colar absorva um único golpe que do contrário mataria o usuário, ou de algum modo reverter os efeitos de um subitamente desastrosa crise de azar. Caso isto aconteça, o colar se despedaça e nunca pode ser consertado novamente.

Bandagens Sangrentas (Amuleto)

Gnose 7

Atualmente, Bandagens Sangrentas caíram em desuso, principalmente por a guerra ter se tornado tão constante. Mas quando os Garou realmente têm tempos de paz e podem planejar suas batalhas antecipadamente, Ahroun frequentemente gastam o tempo para preparar este extremamente útil amuleto.

O efeito deste amuleto é bastante desejável — quando ativado, o amuleto restaura um número de níveis de vitalidade igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação. Caso isto deixe o guerreiro acima de perfeitamente saudável, então ele ***ganha*** um número adicional de níveis de vitalidade acima dos normais. Estes níveis de vitalidade adicionais são perdidos primeiro e não são recuperados em batalha.

No entanto, fazer um é um ordálio por si mesmo. O objeto necessário para este amuleto é um conjunto de bandagens que possam cobrir a maior parte dos braços, pernas e tronco de um lobisomem na forma Crinos, banhado no sangue do próprio usuário. O amuleto não funciona se a quantia de sangue perdida não levar o lobisomem ao nível Incapacitado. Embora a regeneração faça com que um lobisomem rapidamente se recupere dessa debilitante perda de sangue, a maioria acha este período de fraqueza intolerável na era moderna. A Guerra do Apocalipse vem até os Garou nestes dias, e qualquer momento em que seus maiores guerreiros não estejam completamente preparados e alerta é inaceitável. Mas, caso a chance de criá-las se apresente, Bandagens Sangrentas podem ser inestimáveis.

Nas Bandagens Sangrentas é preso um espírito-sanguessuga.

Fetiches Tribais

Fúrias Negras

Tigela de Sangue

Nível Dois, Gnose 6

As Fúrias, como visto na mitologia Grega e Romana, eram as perseguidoras do pecado. Além de uma leve mudança em foco, as Fúria Negras concordariam totalmente com esta opinião — elas são os cães nos calcanhares daqueles que pecam contra mulheres. Isto as torna justas até certo ponto, mas não as torna gentis nem por um momento. A Tigela é usada para coletar o sangue de um alvo que eles acreditem que esteja mentindo sobre uma informação importante.

O fetiche é ativado enquanto a vítima é cortada e o sangue escorre para o Cálice. Este corte deve causar pelo menos um nível de dano agravado ou letal, e a cada vez o sangue deve vir de um novo corte. Enquanto o sangue enche a Tigela, é feita à vítima uma única pergunta. Se ele disser a verdade, o sangue escorrerá inocente e vermelho para a Tigela. Caso ele conte uma mentira, no entanto, então o sangue se tornará negro ao atingir a superfície, mostrando sua culpa.

É possível, embora muito difícil, enganar a Tigela. Verdades parciais podem confundi-lo, e sentenças cuidadosamente escolhidas podem esconder informação valiosa. Para tentar enganar a Tigela, a vítima deve testar Inteligência + Lábia (dificuldade 8). Enquanto o interrogatório continua e mais sangue é perdido, no entanto, as capacidades mentais declinam e quase inevitavelmente toda informação é entregue. Quase todos que são sujeitos à Tigela de Sangue morrem por seus ferimentos.

A Tigela de Sangue é feita de cobre, decorada com glifos ou desenhos elegantes, e nela é preso um espírito da água do mar.

Pele de Leão

Nível Três, Gnose 8

Pretensos pesquisadores de fetiches frequentemente procuram por "objetos encantados" dentro de culturas humanas. Algumas vezes estes objetos são genuínos fetiches cuja lenda foi de algum modo descoberta e

incorporada às lendas humanas. E mesmo que não seja, pode dar ideias ao criador do fetiche. Ninguém tem muita certeza se a Pele de Leão influenciou o mito Grego ou foi influenciada pelo mito Grego; as Fúrias Negras estridentemente clamam que elas a tinham antes que um certo assassino de esposa e filhos imbecil que não sabia seu lugar tivesse. Mas a maioria dos que têm estes dispositivos não se importam, e são simplesmente gratos pela proteção que ela os concede.

Como o couro do lendário Leão de Neméia, lanças ou flechas não podem perfurar esta couraça. (Ou espadas, ou balas, ou pequenas explosões). Ao contrário do mito Hercúleo e a despeito de seu nome, o couro não precisa realmente ser de um leão; o pelo de qualquer mamífero predador serve. No entanto, como a maioria dos Garou é compreensivelmente relutante em usar o couro de um lobo, a maioria acaba usando mesmo a pele de grandes felinos. Por razões óbvias, não é aconselhável usar uma destas ao encontrar com os Bastet. Alguns Garou tentaram usar outros animais como ursos, mas isto apresenta problemas igualmente óbvios em outros lugares.

À pele é imbuído um espírito-rocha ou aço. Quando ativada, ela duplica o total de absorção do usuário pelo turno.

Cataplasmas e Poções Infantis (Amuleto)

Gnose 6-8

Entre a sabedoria de cada Mãe e Anciã no planeta, é possível que as Fúrias Negras possam encontrar uma cura para quase qualquer doença infantil, incluindo algumas das mais sérias. Isto surpreende alguns Garou, mas faz perfeito sentido entre as Fúrias. As Fúrias abraçam a maternidade como parte essencial de sua conexão a Gaia, e fazer um trabalho ruim seria negar parte desta conexão. Além do que, como eles nunca mantêm nenhum Garou macho, a importância de manter seus jovens vivos até eles poderem passar pela Primeira Mudança é o dobro do que seria para outras tribos.

Este verbete trata de uma pletora de líquidos, ervas, e outras curas diferentes a uma variedade de problemas infantis de gripe a coqueluche e até mesmo câncer e leucemia infantis. Geralmente, as curas das Fúrias Negras tendem a espelhar a ciência moderna, mas podem frequentemente divergir. Muito poucas Fúrias Negras provavelmente conhecem alguma técnica que tenha uma chance de curar condições cancerosas, mas pode haver alguma em algum lugar que saiba. (Narradores podem querer conceder um nível a amuletos tão poderosos, fazendo-os ser comprados ou criados como fetiches mas funcionando apenas uma vez antes de serem descartados). Doenças mais comuns, mesmo que ameacem a vida, podem geralmente ser tratadas com estes amuletos e o tratamento frequentemente tem menos efeitos colaterais e tempos de recuperação mais curtos que a medicina moderna. (Apesar do custo espiritual disso assegurar que não-membros das Fúrias Negras verão o seu benefício exceto em circunstâncias excepcionais). Em todos os casos, o amuleto testa sua própria Gnose para curar doenças. Doenças que não sejam um risco à vida têm dificuldade 4. Doenças terminais que possam ser curadas pela medicina moderna têm dificuldade 6. Doenças que são incuráveis por outras maneiras têm dificuldade 9.

Maçãs Douradas (Amuleto)

Gnose 7

A deusa da Noite Primordial, Nyx, deu à luz as Hespérides, um conjunto de filhas que guardaria as Maçãs Douradas dadas por Gaia a Zeus e Hera no dia de seu casamento. A maioria das Fúrias Negras gosta do comprimento de serem comparadas a uma temida deusa da noite, mas ignora o resto da história. Gaia deu as Maçãs diretamente a elas. E Hércules nunca se aproximou delas.

As lendas que falam das Maçãs Douradas ***originais*** e os incríveis poderes que elas possuiriam são difíceis de acreditar. A história de longe mais comum é que qualquer um que comesse apenas uma se tornaria totalmente invencível, tão cheio de vida que nunca conheceria a morte. No entanto, as Maçãs Douradas que as Fúrias conhecem são um conjunto específico de amuletos, cujas técnicas para se fazer foram passadas através das eras. O processo de imbuir uma dessas maçãs é bastante diferente do processo normal de criação de amuletos; o segredo tem que ser aprendido de anciãs das Fúrias Negras apesar de ser ensinado gratuitamente a outras Fúrias Negras. Ele funciona ao aprisionar os espíritos de três árvores em uma maçã, e é este processo que deixa a maçã dourada.

Quando ativada, o brilho dourado se torna ainda mais poderoso. Um senso de incrível vida flui das Maçãs e faz aqueles que as vejam quererem as devorar mais que qualquer coisa. Um teste de Força de Vontade contra dificuldade 6 é necessário para resistir à tentação de deixar todo o resto de lado e se concentrar apenas em comer a maçã. Quando comidas, as Maçãs Douradas testam sua Gnose contra uma dificuldade igual à Fúria do devorador; cada sucesso restaura um nível de vitalidade. Este efeito restaurador lembra muitas Fúrias Negras e Crias de Fenris das lendas Nórdicas das maçãs douradas de Idun, sugerindo uma conexão onde as duas tribos não querem ver uma.

Roedores de Ossos

Canivete Australiano

Nível Dois, Gnose 6

Se você decide andar pelas ruas carregando uma grã-klaive, então você provavelmente precisa ter seu traseiro chutado pela polícia. Embora nenhum Roedor de Ossos sofra um risco sério por uma batida dessas, eles realmente podem viver sem o transtorno. Assim, eles adoram pequenas armas que não são percebidas quando enfiadas numa jaqueta ou outro bolso.

Entra o Canivete Australiano, criado pelos Roedores de Ossos em Sydney. Imbuído com um espírito-lagarto (tradicionalmente um lagarto-de-gola, mas Roedores de

Ossos empreendedores provaram que qualquer lagarto velho serve), este canivete aparentemente comum tem uma desagradável surpresa quando aberto — a lâmina se estende a 90 a 120 centímetros de comprimento. Quando não está ativado, o Canivete funciona como uma faca normal, mas quando ativado funciona como uma espada. (Regras para ambas as armas podem ser encontradas em **Lobisomem: O Apocalipse**, pág. 210). A arma causa apenas dano letal, tornando-a uma favorita para duelar contra outros Garou que você não quer ver mortos; naturalmente, ela também serve muito bem para matar fomori e outros inimigos mundanos.

Talvez infelizmente, a herança australiana dessa arma e sua função tenha feito com que mais de alguns Roedores de Ossos usassem-na com ironia, "Isso não é uma faca..." muitíssimas vezes. A maioria da tribo concorda que isto é uma coisa muito ruim.

Refeição Eterna

Nível Três, Gnose 7

Um velho favorito entre os Roedores de Ossos do Central Park, Nova York, e frequentemente apelidada de "O Cálice Mofado", a Refeição Eterna desde então foi copiado em várias outras grandes cidades pelo mundo. Feito de uma lata de lixo onde é preso um espírito da fertilidade ou de um animal presa, (frequentemente espíritos de cereais ou vacas são empregados), a Refeição Eterna não é carregado e possuído por um único Roedor de Ossos mas é compartilhado por todos que o usam. Frequentemente o espírito em uma Refeição Eterna demanda um tabu exigindo uma breve prece antes do uso, para assegurar sua reputação como algo além de um recurso compartilhado.

Para usar uma Refeição Eterna, o Roedor de Ossos joga um recipiente vazio de comida na Refeição Eterna ou pega uma já colocada dentro. Ele então ativa o fetiche e o recipiente que ele estiver segurando é subitamente preenchido. O estado da comida é surpreendentemente bom, apesar de sempre barata: bebidas são sempre refrigerante genérico de cola, mas gelado e com gelo. Hambúrgueres tendem a ser sempre básicos, mas gostosos e quentes. A caixa de uma pizza cara não vai ser preenchida com nada melhor que uma pizza comum, no entanto bastante apetitosa. Cada pacote de comida só pode ser usado uma vez desse modo, depois de ter sido reabastecido uma vez, ele nunca será novamente.

Chegar a fazer um desses fetiches pode ser uma aventura por si só, já que o projeto e implementação de um requer considerável sutileza e astúcia. Simplesmente pichar alguns glifos não será o suficiente para deixar uma lata de lixo atraente para os espíritos, assim roubar uma lata de lixo, decorá-la de um modo que não seja imediatamente óbvio ao inimigo, e então devolvê-la para seu lugar adequado podem se tornar uma empreitada muito difícil.

Máscara da Justiça

Nível Dois, Gnose 6

A justiça dos lobisomens ***não é*** cega. Ela tem olhos arregalados, irrestritos pela lei (apesar de às vezes serem restritos pelo costume, tradição ou anciões), e concentrados totalmente na vingança. Como os próprios lobisomens, sua noção de justiça é tribal. Mas não precisa ser imprecisa. Baseados na imagem clássica da justiça vendada, os Roedores de Ossos criaram este fetiche exatamente por estas razões.

Uma longa tira de gaze imersa em sangue de uma vítima de assassinato, na Máscara da Justiça é preso um espírito da guerra ou Fúria. Quando ativado, o fetiche permite ao usuário ver através da máscaras, mas apenas o assassino da vítima em cujo sangue ela foi banhado aparece com claridade total; todas as outras informações visuais são obscurecidas de modo normal para uma gaze banhada em sangue.

Quando ativado, o fetiche permanece ativo até a máscara ser removida.

Horror EC Enrolada

Nível Três, Gnose 7

Um espírito-rato, aranha ou do sonho é preso neste fetiche, que é uma velha revista em quadrinhos de horror da EC. Apesar de as condições em que ela estiver melhorarem as chances do espírito entrar nela, a revista tem que ter sido realmente possuída, lida e adorada por uma criança humana. "Itens de colecionador" frescos simplesmente não funcionam. A revista é enrolada em forma de bastão e apontada para um inimigo para ser ativada. O fetiche então enche a mente do alvo com pesadelos de esqueletos, assassinatos e monstros, normalmente transformando as pessoas em seu campo de visão em figuras horripilantes. A vítima pode testar Força de Vontade (dificuldade 7) para tentar resistir, mas caso falhe ele será incapaz de diferenciar amigo de inimigo e sofrerá -1 na dificuldade de todas as ações.

Roedores de Ossos também tentaram usar isso com velhas revistas em quadrinhos de super-herois da Era de Prata, que normalmente são usadas para inspirar aliados e imbuí-los com força de vontade e propósito. Elas funcionam, mas não são tão populares quanto as Horror EC Enroladas. Alguns Roedores caídos transformados em Dançarinos da Espiral Negra tentaram emular este sucesso com revistas alternativas se concentrando assassinato, sadismo e misogenias mal desenhadas, embora sinceras, e mesmo com peças de pornografia infantil grampeadas, mas felizmente estas variações ainda não deram resultados.

Filhos de Gaia

Cachimbo da Paz

Nível Um, Gnose 5

Os Uktena e Wendigo não foram os primeiros Garou a transformar um cachimbo da paz em um fetiche — esta idéia em particular aparentemente ocorreu primeiro aos Filhos de Gaia. Em construção, o Cachimbo da Paz é muito fácil de fazer. É um cachimbo de madeira simples, com três glifos gravados de cada lado e um longo cordão de contas preso sob ele, onde é preso um Luno

capturado na noite de uma lua nova. Intrigantemente, no entanto, ele também é um dos mais fáceis de se fazer ***errado***. Muitos jovens Filhos de Gaia fazem seus Cachimbos da Paz para eliminar a Fúria do fumante, reduzindo-a a zero. Ao invés de facilitar o diálogo e certificar uma falta de confrontação, que é a intenção do fetiche, isto tende a produzir confusão e hostilidade. Despojados inteiramente de uma das partes fundamentais de sua natureza, os fumantes se tornam raivosos (apesar de nenhuma Fúria), e pouco produtivos.

Assim, Filhos de Gaia mais sábios fazem seus Cachimbos da Paz para reduzir a Fúria do fumante para 1, que poda os piores instintos e comportamentos do Garou enquanto o mantém em um estado mental familiar. O fetiche não pode ser forçado sobre ninguém, mas após alguém livremente consentir em usá-lo, é impossível resistir. Também é possível que alguém o ative e então entregue para outro Garou fumar. Isto funciona maravilhosamente para impedir "trapacear" fumando um cachimbo desativado.

Receptáculo Puro

Nível Dois, Gnose 5

Durante a Idade das Trevas, era popular que um nobre tivesse um copo feito do chifre de um unicórnio. Tal copo seria a prova de qualquer veneno que um pretenso usurpador tentasse aplicar. Desnecessário dizer, o artigo genuíno era difícil de encontrar — chifre de rinoceronte era o mais próximo que alguém chegava — e muitos nobres morreram bebendo em copos que eles pensarem ser "chifre de unicórnio". No entanto, os Filhos de Gaia foram capazes de criar um similar razoável e com frequência o faziam para proteger os governantes que eles aprovavam de tentativas de assassinato.

O Receptáculo Puro é um copo feito de madeira conífera, com uma única conta de vidro colocada no ponto mais baixo no interior. Um espírito enviado pelo próprio Unicórnio é preso no copo e quando ativado ela tremerá violentamente caso uma única gota de veneno entre nele. Após ser ativado os efeitos do fetiche duram por um mês lunar.

Existe uma versão mais poderosa deste fetiche. Embora não seja exatamente único, os segredos de sua criação se perderam (apesar de ser possível que um espírito-ancestral Filho de Gaia ainda possa conhecê-lo), e não mais que cinco jamais existiram ao mesmo tempo. Estes são considerados Nível Cinco, Gnose 8. Água derramada nestes torna-se uma antitoxina ativa e remove o veneno em qualquer coisa que ela seja derramada. Estes têm que ser ativados todas as vezes que são utilizados.

Gerador de Ruído

Nível Dois, Gnose 6

Um Andarilho do Asfalto que descobriu sobre este dispositivo anormalmente tecnológico para os Filhos de Gaia, descreveu o Gerador de Ruído como "um apito de cachorro glorificado". A acusação é de certo modo precisa, mas e daí? Como um modo de separar brigas em uma emergência não existe nada melhor.

O Gerador de Ruído é um alarme pessoal onde é preso um Filho das Clareiras. Juntos, o Gerador de Barulho soa exatamente no tom certo em um volume impossivelmente alto para criar um ruído capaz de causar dor àqueles capazes d ouvi-lo: cães, certos outros animais, e o mais importante, Garou na forma Crinos. Mantido ativo, ele pode derrubar um Garou de qualquer maneira, exceto no calor do frenesi.

O que, no entanto, cria um problema com esta solução. Sucesso em um teste de Fúria contra dificuldade 8 permite a um Garou resistir aos efeitos do poderoso ruído. Um sucesso é o suficiente para resistir ao doloroso som e agir normalmente. Um fracasso força o Garou a mudar para forma Hominídea ou Glabro para evitar ser atingido pela dor. (Garou Lupinos também devem mudar para Hominídeo para evitar serem debilitados dessa maneira, o que é outro problema com o dispositivo na cabeça de muitos Filhos de Gaia). No entanto, caso obtenha sucessos o suficiente, então o Garou pode simplesmente entrar em frenesi, outra solução bastante simples e aplicável ao ruído.

Os efeitos deste fetiche duram por uma cena ou até ser desativado.

Espada Ecoante

Nível Cinco, Gnose 6

A maioria dos fetiches dos Filhos de Gaia é decorado de forma simples; uma parte forte na ética dos Filhos de Gaia é humildade, e decoração ostensiva não se encaixa bem nisto. Esta lâmina, no entanto, é perceptivelmente feita para desafiar esta idéia. Ela é exteriormente brilhante, feita de prata perfeitamente forjada, e apresenta runas entalhadas que então são pintadas para acentuar suas linhas. Ela chama atenção, o que é exatamente o ponto. Contendo um espírito-terremoto, todos que vêem a lâmina ***sentem*** as feridas causadas por ela. E uma deslumbrante demonstração de seu uso pode deixar um exército de joelhos.

Quando ativado, o fetiche pode forçar qualquer oponente ao alcance visual da lâmina a fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) sob uma das três circunstâncias: Sempre que o portador da lâmina atinge um oponente duas vezes em seguida sem ser atingido, sempre que a lâmina causa mais de quatro níveis de vitalidade de dano em um golpe, e sempre que a lâmina der um golpe fulminante. Qualquer oponente que falhe neste teste imediatamente se rende ou foge, incapaz de lutar contra um oponente tão óbvia e incrivelmente superior. No entanto, infelizmente, a lâmina é ineficaz contra aqueles de um posto mais alto que o usuário.

A Espada Ecoante causa dano normal para uma espada. Ela é feita de prata mas não contém um espírito-da-guerra, e assim causa dano agravado apenas a criaturas vulneráveis a prata.

Fianna

Jóia Sangrenta

Nível Dois, Gnose 6

Os Fianna são quem normalmente usa a Jóia Sangrenta, apesar de fetiches similares existirem entre os Crias de Fenris e os Presas de Prata. A Jóia toma a forma de um rubi, banhado no sangue de um oponente caído, cravejada em ouro; normalmente o fetiche aparece como um broche, apesar de funcionar perfeitamente como um colar ou bracelete. Após ativado, qualquer oponente que o usuário enfrente em combate achará muito difícil tirar seus olhos da Jóia, sofrendo uma penalidade de +2 à dificuldade de todos os testes de ataque e esquiva como resultado.

Adicionalmente, o espírito de Fúria dentro do rubi leva o oponente a ficar cada vez mais distraído. A cada rodada, o oponente faz um teste de Fúria. A dificuldade começa em 8, mas cai em um a cada rodada seguinte até o mínimo de 4. (Caso o oponente não possua Fúria, isto não ocorre.)

Empregar um destes fetiches não é para os fracos de coração, porque quase sempre resulta em combater uma criatura em frenesi. Mas para aqueles que são tanto confiantes quando determinados, é um adorno favorecido.

Anel Radiante

Nível Cinco, Gnose 8

Um dos fetiches mais preciosos para a tribo, o Anel Radiante concede ao usuário o dom da profecia. Feito de um único anel fino de outro, o Anel Radiante requer elaborada preparação e deve conter tanto os aspectos masculinos quanto femininos da criação; deve ser feito por uma mulher e usado pela primeira vez por um homem. No ouro derretido deve ser fundido um objeto do passado, um objeto do presente, e um objeto do futuro. Por último, mas não menos importante, ele deve ser tocado por um pássaro, um peixe, uma lebre e deixado em um campo de trigo por um dia e uma noite antes de finalmente ter um espírito preso a ele. O espírito que o dá poder pode ser o espírito de qualquer dos animais que o tocou: pássaro, lebre ou peixe.

Após colocado e ativado em uma noite clara, o usuário pode olhar as estrelas e fazer a elas uma pergunta. Enquanto ele o faz, o Anel Radiante brilha, emitindo uma luz quase cegante. O Narrador testa a Gnose do Anel em segredo contra uma dificuldade igual à Película local. O número de sucessos determina a clareza da resposta. Caso o teste fracasse, então o fetiche se torna imediatamente inútil para o usuário dali por diante — ele nunca mais receberá uma resposta dele.

Mesmo que o teste seja bem sucedido, o anel só responde a três perguntas de cada usuário. Muitos Fianna acreditam que mesmo com os usuários inevitavelmente perguntando sobre o que virá, o anel inevitavelmente responde a uma pergunta sobre o passado, uma pergunta sobre o presente, e uma pergunta sobre o futuro. Existem talvez três ou quatro destes fetiches nom total. Geralmente eles caem sobre a "regra dos cem anos" dos Fianna — qualquer espírito colocado dentro de um destes fetiches é libertado após um século.

Torcs

Nível e Gnose Variáveis

Um dos fetiches mais comuns para os Fianna, particularmente os da Irlanda, é o torc. Um torc é uma decoração corporal Celta criada com um pesado anel de metal retorcido usado à volta do pescoço, braços, cintura ou cruzando o peito. Para os Celtas, e os Fianna, eles representavam força, poder e majestade. Que eles se tornassem um objetivo preferido na criação de fetiches era inevitável. Numerosas variedades existem, algumas das quais listadas no **Guia dos Jogadores dos Garou**. Os seguintes são mais alguns exemplos:

- **Torcs do Mensageiro** (Nível Um, Gnose 5) são usados por emissários, diplomatas, ou outros mensageiros Fianna a outras tribos em tempos de guerra. Sempre feitos de outro ou algum outro metal brilhante e bastante visível, em um torc do mensageiro é preso o espírito de um filhote de lobo ou outro animal infante. Suas cabeças são modeladas na forma de glifos conotando "Viagem" e "Observador". Quando ativado, o torc manda uma mensagem empática para qualquer um que o vê, dizendo para não atacar o usuário do torc. Aqueles que desejam atacar o usuário devem fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 7; caso o usuário do torc esteja em combate ou de outro modo represente uma ameaça óbvia, nenhum teste de Força de Vontade é necessário.

Esta mensagem do usuário do torc não tem poder nenhum sobre aqueles que a recebem, mas em todas exceto pelas mais sangrentas guerras ela dá aos mensageiros uma chance de entregar uma mensagem em segurança e partir logo em seguida. Isto é especialmente verdadeiro em batalhas com outros Fianna; o torc do mensageiro é uma tradição orgulhosa que poucos escolhem quebrar. No entanto, ela funciona contra qualquer oponente, humano, animal ou outra coisa. Mesmo os servos da Wyrm são conhecidos por ocasionalmente honra a trégua temporário que um torc do mensageiro sugere, apesar de alguns proporem que isto é feito simplesmente para atrair outros Fianna a andar direto para suas garras.

- **Torcs de Batalha** (Nível Três, Gnose 7) são facilmente os torcs fetiche mais comuns entre os Fianna. Feito ao menos parcialmente de metais duros (muitos também incorporam um metal secundário mais macio, porém mais bonito) e contendo um espírito da Fúria, os torcs de batalha são particularmente favorecidos pelos Fianna que são proficientes e alternam entre combate armado, desarmado e de longo alcance. Frequentemente são usados em conjunto com armas que possam ser usadas tanto a curta distância quanto arremessadas, dando ao usuário uma enorme versatilidade que uma arma fetiche não pode conceder. Qualquer um usando um torc de batalha faz qualquer teste de Briga, Armas Brancas, ou testes de Esportes para atingir um oponente com objetos arremessados com -2 à dificuldade.

- **Torcs de Herança** (Nível Cinco, Gnose 8), são concedidos em linhas familiares entre os Fianna, uma

prática que inevitavelmente produz caos e intriga dado à ancestralidade casual dos Fianna. (Provar quem é o descendente Garou mais próximo em qualquer família sem altos níveis de Raça Pura pode se provar difícil). Neles é preso um espírito-lobo, e as cabeças são sempre na forma da cabeça de um lobo. Quando ativado, o fetiche envolve o usuário em uma aura de nobreza que emula todos os maiores herois em sua linhagem. Efetivamente, o usuário ganha Raça Pura 5 enquanto o torc está ativo.

Apesar de aparentemente ser uma tremenda vantagem para um jovem filhote tentando ganhar respeito, este aumento só dura enquanto ele usa o Torc, e qualquer um empregando este fetiche frequentemente faz diversos inimigos ansiosos por colocar suas mãos nele. Pior, inevitavelmente alguém que o usa cai em batalha a alguém que rouba o torc, forçando o jovem filhote a vingar a morte de seu ancestral para retomar seu manto de direito.

Espada da Morte (Amuleto)

Gnose 8

Na lenda celta, o heroi Cuchulainn morreu em um ato de incrível determinação, bravura e lealdade. Amarrado a uma árvore para mantê-lo erguido a despeito de seus graves ferimentos enquanto combatia sozinho o exército de Maeve, seu trágico sacrifício é um que conecta poderosamente aos Fianna, especialmente nestes últimos dias. Como resultado, cada vez mais dessas espadas são forjadas. Isto é trágico, já que elas são forjadas apenas quando o Fianna está completamente certo sobre sua própria morte. Existe uma lenda de uma Fianna que criou uma destas espadas e entrou em combate com ela, mas superestimou drasticamente as forças que opunha e facilmente as devastou. Mortificada por ter criado esta espada inadequadamente, ela viveu à tradição ao se empalar sobre ela.

Contendo um espírito de Fúria, a Espada da Morte ganha vida nas mãos do Fianna, extraindo sua paixão e determinação para continuar atacando muito depois que ele deveria estar morto. A espada causa Força +2 de dano agravado e tem dificuldade 6 para atacar. No entanto, a característica mais distinta da lâmina é que quem quer que a porte irá continuar a lutar até que a lâmina seja removida de sua mão ou seja despedaçado.

Após o usuário alcançar um nível abaixo de Incapacitado, ele não morre ou cai inconsciente e continua a lutar até que a lâmina seja de algum modo removida de suas mãos. Isto pode ser feito de diversos modos. Um golpe mirado contra a mão do usuário pode decepá-la do corpo, fazê-lo requer que o golpe mirado cause três níveis de vitalidade de dano após a absorção. Uma vez abaixo de Incapacitado, qualquer golpe que cause mais que cinco níveis de vitalidade de dano agravado após a absorção simplesmente parte o oponente ao meio. Adicionalmente, após o personagem atingir quinze níveis de vitalidade abaixo de Incapacitado, seu corpo presumivelmente foi partido em pedaços.

Finalmente, frenesi sempre fará com que o usuário solte a lâmina.

Crias de Fenris

Tocha da Verdade

Nível Dois, Gnose 6

Os Crias de Fenris tem pouco tempo para aqueles que os enganaria, e este fetiche significa que eles não precisam perder nenhum tempo com mentirosos. A Tocha da Verdade é feita de ferro e tem um espírito-água preso. O fetiche é aceso enquanto é ativado e caso alguém segurando a tocha conte ativamente uma mentira, a chama imediatamente se extingue. Embora este fetiche possa concebivelmente ser usado como um detector de mentiras, ele é normalmente usado por um líder para inspirar seus soldados. Ao segurar a tocha durante um discurso, ele assegura suas tropas de sua honestidade e franqueza.

Alguns líderes não tão sinceros já fizeram Tochas falsas e as usaram. É suficiente dizer que aqueles descobertos usando táticas tão enganadoras nunca recebem confiança novamente, se é que o permitem viver; isto é uma demonstração de fraqueza que os Crias acham enfurecedora.

Pele de Espírito

Nível Três, Gnose 7

A Pele de Espírito é um dos fetiches mais repugnantes que os Garou conhecem, e de fato os Crias de Fenris orgulhosamente se gaba de "possuir" o fetiche puramente por serem os únicos emocionalmente fortes o suficiente para fazê-lo. (Rumores dizem que existem algumas versões Uktena deste fetiche por aí; os Uktena não são o tipo que ignora uma boa idéia só porque ela é "repulsiva".) Criar uma Pele de Espírito é uma experiência cruciante — o recipiente usado é a pele do próprio Garou, delicadamente arrancada do corpo e então tratada adequadamente como couro. Devido à regeneração Garou, este não é um procedimento que traz risco à vida, mas a idéia de se esfolar ainda é uma que deixa muitos dos melhores de Gaia tremendo. Apenas aqueles com uma Força de Vontade 6 ou maior podem sequer tentar fazer uma Pele de Espírito.

Depois que o couro foi conseguido, ele é costurado em roupas de qualquer tipo que cubra a maior parte do corpo. (Casacos e mantos são os mais populares). Um espírito de osso é então preso nas vestes. Após completo, o fetiche forma uma segunda pele espiritual que os inimigos têm que perfuram além da pele normal do Garou. Quando ativado, o fetiche duplica a parada de dados de absorção do Garou contra ataques feitos por espíritos. Uma Pele de Espírito não funciona para ninguém além do seu criador.

Martelo de Pedra de Alvis

Nível Quatro, Gnose 7

O anão Alvis era renomado por sua sabedoria e julgamento, ainda assim foi horrivelmente enganado por Thor. A filha de Thor, Thrud, foi prometida a Alvis em troca da forja de muitas armas, mas a criatura deformada foi então enganada a se expor durante o nascer do sol. O primeiro raio da luz do sol a atingi-lo o transformou em pedra. De acordo com algumas lendas dos Crias de Fenris, Alvis criou o primeiro exemplo destes fetiches antes de morrer. De acordo com outros, o primeiro destes martelos foi feito ***com*** Alvis.

Sempre feitos de rocha sólida e com cerca de trinta centímetros de comprimento, no martelo é preso um espírito-urso. Um tabu que o espírito sempre exige durante a criação é: "Eu nunca serei tocado por alguém sem sabedoria." Ele não se ativará para ninguém sem pelo menos um nível de Renome em Sabedoria.

Quando ativado, atacar com o martelo tem dificuldade 4, causando Força +1 de dano agravado quando usado em combate corporal. Ele também pode ser arremessado a até trinta metros, com dificuldade 5, causando o mesmo dano. Mais impressionante, ele nunca acertará um amigo do portador, mesmo que o portador esteja em um frenesi selvagem.

Favor de Fenris

Nível Cinco, Gnose 7

A fortuna favorece o bravo. Fenris, no entanto, favorece o forte. Ele abomina aqueles que utilizam muletas, mas recompensa aqueles que se erguem sem ajuda. O Favor de Fenris reflete isto. Um amuleto de cobre marcado três vezes com a marca de Fenris e pendurado em uma corrente de ferro, no Favor é preso um servo de Fenris e é tratado como uma honra rara — Fenris favorece muitos poucos. Ao tentar fazer um Favor, todos os testes envolvidos no processo têm +1 na dificuldade, no entanto, qualquer um que possua um destes imediatamente recebe três pontos temporários de Honra e um ponto de Glória (Narradores podem desejar proibir estes itens para personagens iniciais).

Além das três marcas de Fenris, cada Favor tem gravado um símbolo significando "Guerra", "Dança" ou "Construção". Estes três símbolos representam cada um dos três grupos de Atributos. Guerra representa Físico, Dança Social, e Construção Mental. Para cada estatística dentro da categoria em que o usuário tenha 4, o Favor acrescente um para trazê-lo para 5 quando ativado. Para cada estatística em 5, o Favor acrescenta dois e a traz para 7. É assim que Fenris recompensa os fortes. Após ativado o efeito dura por uma cena.

Andarilhos do Asfalto

Pistola Resplandecente

Nível Três, Gnose 7

A pistola resplandecente é similar a qualquer outra pistola 9mm, mas dentro dela é preso o espírito de um falcão, coruja, ou morcego. O fetiche pode ser ativado ao puxar o ferrolho, e enquanto o ferrolho volta ao lugar uma nova bala não será carregada. Ao invés disso, a câmara fica livre e uma tênue luz emerge do cano. Quando disparada em seguida, esta tênue luz se torna um

brilho que segue da pistola até seu alvo. O usuário testa Armas do Fogo normalmente para atingir seu alvo, com qualquer modificador apropriado.

Caso o arco de luz atinja, ele não causa dano. Mas pelo restante da cena, a pistola irá constantemente apontar em direção à pessoa que a luz atingiu. Isto ocorre mesmo que uma parede ou outra cobertura oculte o alvo, e não importa a distância a que a outra pessoa esteja. O usuário do fetiche não pode apontar a pistola pra longe do alvo a menos que desative o fetiche. No entanto, todas as tentativas de atingir esta pessoa com a pistola resplandecente são feitas com -3 na dificuldade enquanto o fetiche está ativado, e rastrear a pessoa é moleza. Cobertura também é menos eficiente; a menos que a cobertura seja grossa suficiente para parar a bala, o atirador pode simplesmente atirar através dela.

Assistente Digital Umbral Pessoal (ADUP)

Nível Quatro, Gnose 8

Os Andarilhos do Asfalto têm, ocasionalmente, uma compulsão em criar dispositivos que poderiam ser descritos melhor como "fofos", e a maioria diria que o APUD se encaixa mais ou menos nesta categoria. Isto é porque a maioria das pessoas não foi alvo da devastadora quantia de forças que o APUD pode usar.

Efetivamente, o APUD é um computador palmtop onde é preso um espírito abelha. Este espírito abelha cria uma estrutura de arquivos de colméia em um espaço Umbral à volta do PDA, que pode armazenar e organizar vários ritos antes de serem completos e então "executar" o rito posteriormente. O Andarilho do Asfalto simplesmente tem que colocar o APUD em modo "Gravar" e colocá-lo cuidadosamente no meio do ritual. Quando encerrado, o ritual não tem nenhum efeito, mas (caso bem sucedido) é então armazenado no APUD e seus efeitos ocorrem com um toque no monitor sensível a toque a qualquer momento depois. Cada ativação pode executar um ritual, mas caso o teste falhe o ritual é perdido. Caso o teste do ritual dependa de fatores externos, então todos os testes são feitos quando o ritual é executado ao invés de quando ele é armazenado.

Os seguintes rituais funcionam com o APUD: Ritual de Purificação, Ritual de Contrição, Ritual de Compromisso, Ritual da Pedra Caçadora, Ritual da Dedicação do Talismã, Ritual de Iniciação, Ritual para Despertar Espíritos, Ritual de Conjuração, Voz do Chacal e A Laceração do Véu.

Cada ritual armazenado no APUD requer alguma energia espiritual para ser preservado, que é tirada do Andarilho do Asfalto na forma de um ponto temporário de Gnose. Esta Gnose não é restaurada do modo normal, mas retorna no momento em que um ritual é executado com sucesso. Caso a execução falhe e o ritual seja perdido, a Gnose se vai com ele, mas pode ser recuperada dos modos normais.

Por exemplo: Julia "Firewall" Spencer tem Gnose 3 e espera se encontrar com um espírito raivoso na noite seguinte. Pegando seu APUD, ela o coloca no chão de seu apartamento em Londres em modo de gravação e cuidadosamente executa o Ritual do Compromisso, gastando um ponto de Gnose no processo. O ritual é armazenado no APUD, que também toma um ponto de Gnose para manter o rito vivo. Quando Firewall confronta o espírito, ela está com seu último ponto de Gnose, então é melhor ela torcer para a sorte estar com ela quando ele tentar ativar o fetiche. Mas caso ele seja bem sucedida, seu Ritual do Compromisso não apenas se ativará instantaneamente, ela também irá recuperar o ponto de Gnose necessário para armazenar o ritual. Caso ela falhe, esta Gnose temporária irá embora com o ritual, e Firewall realmente estará em apuros…

Além de tudo isso, o APUD funciona como um PDA também. As maravilhas nunca acabam.

Pílula Espiritual (Amuleto)

Gnose 6

Uma das tradições tribais mais comuns ao redor do mundo é a jornada espiritual. Em alguns casos, estas são na verdade episódios psicóticos causados por diversos narcóticos rústicos. Naturalmente os Andarilhos do Asfalto não fazem isso. Eles trazem seus episódios de psicose com narcóticos muito confiáveis e industrializados. Além disso, seus narcóticos realmente cumprem o que prometem — eles ajudam em jornadas espirituais. Obviamente, a adição de Aranhas do Padrão junto a vários compostos químicos ajuda.

Quando tomado e ativado, a Pílula Espiritual carrega o aspecto espiritual do Garou, deixando mais fácil cruzar a película. Todos os testes de Gnose para cruzar a película têm a dificuldade reduzida em 3. No entanto, as drogas também tem seus efeitos colaterais. As drogas fazem o Garou se tornar ainda mais suscetível a raiva e agressão que o normal. Todos os testes de Fúria são feitos com dificuldade -2. Estes efeitos duram por uma cena.

A Lesma (Amuleto)

Gnose 8

Uma arma de assassinato que já foi muito imaginada, mas nunca construída é um rifle de precisão acurado, com visão telescópica que atire uma munição pesada em baixa velocidade. Isto permitiria rifles silenciosos como armas funcionais em assassinatos. (Na maior parte do tempo, a bala em alta velocidade faz barulho demais). O truque é conseguir precisão, peso e baixa velocidade no mesmo dispositivo — uma tarefa impossível, já que quanto mais lenta a bela menos precisão ela tem. Naturalmente, os Andarilhos do Asfalto têm uma opinião sobre isto.

A Lesma é uma bala amuleto que é tanto pesado quando disparada a baixa velocidade, mas é cercada por espíritos do vento ou espíritos-pássaro que ampliam seu alcance e precisão. Após disparada, ela literalmente plana em um vento invisível até seu alvo, terminando com uma súbita explosão de velocidade a uma polegada

do impacto. Os efeitos disto são atordoantes, e quase qualquer disparo com esta arma é fatal, pelo menos para humanos normais. Um tiro disparado com uma quando ativada tem +2 de precisão, o dobro do alcance, e caso seja bem sucedido causa quadro dados de dano a mais que o normal para seu calibre.

Existe também uma versão pistola fetiche mais rara deste amuleto, que, ao invés de aprimorar a precisão, simplesmente duplica o peso da bala após disparada. Ele tem Nível 4, Gnose 8, mas não confere bônus à precisão ou alcance e causa o dobro do dano, como se fosse uma Adaga de Dente com alcance. Como a Adaga de Dente, ele só funciona para um tiro por ativação.

Garras Vermelhas

Água Vazia

Nível Dois, Gnose 6

Entre lobos, olfato é o sentido dominante. Ele não apenas fornece informação sobre o ambiente para os lobos, mas sobre identidades. Perder o seu odor é tão perturbador para um lobo quanto perder sua face seria para um humano, mas algumas vezes é muito vantajoso. Ser incapaz de ser farejado significa que você não pode ser sentido mesmo quando o vento está atrás de você, e torna ser rastreado muito mais difícil. Água Vazia é criado para estas ocasiões.

A despeito do nome, Água Vazia é na verdade o recesso de uma pequena poça ao invés da água nela. É criado trabalhosamente ao arranhar em uma rocha grande, normalmente na forma Crinos. Após isso, um espírito-vento é preso na rocha. Após uma chuva, o fetiche pode ser ativado para "carregar" a água dentro e o usuário simplesmente se lava nela para remover seu odor. No lado positivo, a falta de odor torna o personagem quase invisível à maioria dos animais, fazendo todos os testes de Furtividade contra aqueles que julgam principalmente pelo fato com -4 à dificuldade. Tentativas de rastrear o personagem são feitas com +3 na dificuldade para animais e +1 à dificuldade para rastreadores humanos. (Espíritos podem cair sobre qualquer das duas penalidades, ou nenhuma, dependendo de sua natureza. Isto fica a critério do Narrador.)

No entanto, os efeitos psicológicos de não ter odor são um pouco perturbadores pra maioria dos lupinos. Aqueles que usam isto sofrem uma penalidade de -1 em todos os testes até que o efeito termine, o que normalmente ocorre em dois dias. Atividades particularmente bagunçadas (especialmente sangramentos) também encerrarão este efeito. Geralmente, ser reduzido a Ferido Gravemente é suficiente para restaurar um odor.

Ossos Vigilantes

Regras Especiais sobre Nível e Gnose

Ossos Vigilantes são uma criação incomum em diversos modos. Para começo, não é realmente um único fetiche mas uma grande coleção deles reunida. Cada um abriga um espírito diferente, cada um é feito de um item diferente, mas eles nunca são feitos separadamente. Basicamente, é um conjunto de ossos de animal, em cada um preso o espírito do animal do qual os ossos vieram. Criar um conjunto de Ossos Vigilantes exige que o Garra Vermelha improvise, primeiro completando com sucesso uma Oração pela Presa, e então logo em seguida um Ritual de Fetiche muito apressado. (O corpo ainda pode ser comido, apenas os ossos têm que ser mantidos intactos). Para os propósitos do Ritual de Fetiche, os Ossos Vigilantes são um fetiche de Nível 1, Gnose 5.

Depois que um conjunto de ossos é criado, ele é deixado empilhado em um local seguro. Com o tempo, o Garra Vermelha irá acrescentar a ele caçando um animal diferente, passando pelo Ritual de Fetiche novamente (novamente, o fetiche é criado como um fetiche de Nível 1, Gnose 5), e então acrescentando os ossos à pilha do primeiro. Isto pode então ser feito mais uma vez. Com um conjunto de ossos de animal, o fetiche é considerado Nível 1, Gnose 5 para os propósitos de ser comprado com pontos de antecedentes e ativação. Com dois conjuntos de ossos de animais, é considerado um fetiche de Nível 2, Gnose 6, e com três é considerado Nível 3, Gnose 8. Em todos os casos, ele é considerado um único fetiche após os ossos estarem empilhados juntos.

Quando ativado, os Ossos Vigilantes atraem quaisquer animais do(s) tipo(s) cujos ossos existirem na pilha. Isto torna a caçada mais fácil não apenas para o ativador do fetiche, mas para qualquer um que saiba que ele está operando. Para qualquer um presente quando o fetiche é ativado, diminua todas as dificuldades de caça em um número igual ao nível total do fetiche.

Pedra Morta (Amuleto)

Gnose 6

Um fetiche antigo criado pelos Garras Vermelhas, provavelmente datando dos primeiros dias de cidades e assentamentos humanos, a Pedra Morta funciona na estratégia de que impedir as fontes de alimentos da humanidade é um dos modos mais fáceis de impedir sua expansão. Mesmo hoje, este fetiche vê utilidade em tentar impedir o contínuo desmatamento de árvores ao convencer que o solo na área é inadequado para plantação. Ele é menos bem sucedido hoje contra fazendas massivas possuídas por corporações simplesmente devido à escala, mas tentativas são feitas.

A Pedra Morta é um pequeno seixo liso onde é entalhado o glifo para "Deserto" e "Terreno Devastado", e preso um espírito-sal. Após ativada, ela é enterrada no chão no centro de um campo. No mesmo dia, as plantas mais próximas de onde a rocha foi enterrada morrem. Cada dia seguinte, mais plantações morrem, estendendo cada vez mais da pedra. É possível que alguns contos de círculos em plantações sejam na verdade os resultados deste fetiche sendo utilizado, já que os padrões causados são ligeiramente circulares.

Cada dia após ser plantado, o amuleto testa sua própria Gnose contra dificuldade 7. Caso um ou mais sucessos sejam obtidos, o círculo de plantas danificadas aumenta em dez metros. Isto continua até que ele role

um fracasso. Note que a Pedra Morta não diferencie plantações de plantas naturais, então uma pedra particularmente problemática pode eventualmente precisar ser escavada novamente.

Dente de Fogo (Amuleto)

Gnose 8

O nome dos Garras Vermelhas por vezes é interpretado como o símbolo de um grupo cujos dentes e garras estão banhados no sangue de humanos, mas uma interpretação mais verdadeira interpretaria "Vermelhas" à luz do fogo da Fúria. Fúria pela dor de milhares de espécies, e com elas os espíritos, totens e ***vida*** que foram erradicadas em nome da expansão da humanidade. Com um Dente de Fogo, o nome não é nem um pouco figurativo.

O fetiche é feito de um dos dentes do próprio Garra Vermelha, arrancado de sua mandíbula e arranhado três vezes. Nele é então preso um espírito da Fúria. Quando ativado, o dente começa a ficar vermelho pelo calor, e finalmente explode oito turnos depois. Quando isto acontece, ele causa 8 níveis de dano agravado a qualquer um a um metro. Como são pequenos o suficiente para serem colocados dentro de maquinário e similares, eles podem ser empregados normalmente para destruir equipamento humano muito facilmente.

Senhores das Sombras

Labirinto de Espelhos

Nível Três, Gnose 5

Os Senhores das Sombras que conhecem os segredos deste truque têm pena dos Ragabash, ou até dos Corax, que costumam ser tão curiosos. Curiosidade mata muito mais que apenas gatos.

O Labirinto de Espelhos é um espelho minúsculo, normalmente menor que um terço de polegada onde é preso um espírito da Wyld e então colocado em outro objeto, normalmente uma réplica de outro fetiche. Quando ativado, o espelho instantaneamente prende os olhos e mente da pessoa que o ativa, se multiplicando em um número infinito de espelhos que parecem estar em todos os lugares e em todas as direções. Para os outros, a vítima da minúscula armadilha parece estar drogada, cambaleando presa em um labirinto inteiramente em sua cabeça.

A prisão criada sobre a vítima por este fetiche é bastante frágil; alguns bons tapas na cabeça vão quebrar o transe e trazê-la de volta à realidade. Mas, na maior parte das vezes, a pessoa administrando os tapas será, obviamente, o Senhor das Sombras que voltou à sua morada e encontrou alguém enfiando o nariz em suas coisas. O que se segue nunca é agradável.

Relâmpago da Meia-Noite

Nível Cinco, Gnose 8

No ano 1759, uma matilha de Senhores das Sombras de grande experiência, notoriedade e poder criou cada um para si uma klaive de poder mortal, cujas lâminas eram negras como o céu da meia-noite e cujo espírito detinha a fúria do próprio Avô Trovão. Estes cinco Garou foram o terror dos soldados da Wyrm na Europa Oriental por exatamente uma década até que em 1769 a Wyrm reuniu suas forças contra eles. A batalha ocorreu sobre um pico escarpado, por três dias e noites, sob a chuva incessante antes que o alfa da matilha caísse sob o poder da Wyrm. Enquanto morriam, cada membro da matilha arremessou sua lâmina na tempestade, e o Avô Trovão arremessou a todas para os quatro ventos, para serem dispersas pela Terra.

Os elos desta matilha entre si eram tão fortes que as klaives formaram uma parte da matilha. Qualquer um que porte uma destas grandes lâminas automaticamente sente a localização das outras quatro lâminas, quem a detém, e o estado de saúde (seja "Bem", "Ferido" ou "Quase Morto"), e emoções superficiais dos outros usuários. Adicionalmente, qualquer grupo de Garou armado cada um com um Relâmpago da Meia-Noite pode empregar táticas de matilha entre si, mesmo que não sejam companheiros de matilha. Como normal para grã-klaives, a dificuldade para atacar com a arma é 6 e ela causa Força + 2 de dano agravado. Apesar de polidas até ficarem negras, as espadas são realmente feitas de prata. Em cada uma é preso um espírito da guerra e um Corvo da Tempestade.

Por fim, cada klaive Relâmpago da Meia-Noite nunca causa nenhum dano visível. Apesar de infligirem danos normalmente (e os oponentes sofrerem penalidades por ferimentos), e sangue escorrer por onde a espada atingir, aqueles mortos por ela parecem ter simplesmente morrido por perda de sangue e choque. Em nenhum lugar sua pele será rompida.

Manopla da Tempestade

Nível Cinco, Gnose 7

Um dos símbolos que mais prende visualmente entre os Garou, a Manopla da Tempestade é um dos símbolos da autoridade e da aprovação do Avô Trovão de um Senhor das Sombras. A Manopla da Tempestade tem o tamanho ligeiramente exagerado (e caso ativada muda de tamanho para se encaixar nas patas do Garou durante a mudança), feita de ferro onde é preso um Corvo da Tempestade. O próprio Avô Trovão manda o Corvo da Tempestade preso a tal Manopla e só manda um quando está convencido da dignidade do recipiente. Normalmente ele envia aqueles que desejam fazer uma dessas manoplas em uma missão que alcance seus objetivos.

Após um Corvo da Tempestade ser enviado (e isto não assegura o sucesso na criação do fetiche, apenas permissão para tentar), a Manopla da Tempestade pode ser criada. Mesmo quando não está ativada, a Manopla da Tempestade é uma coisa assustadora de se observar. Qualquer um que use uma Manopla da Tempestade recebe três pontos de Honra por possuir a Manopla. (Ele, no entanto, perderá quatro pontos de Honra caso perca sua posse). Raios correm pelo ferro em arcos elétricos brancos pulsantes, e o ar a volta do usuário parece

Apenas para Olhos dos Narradores!

Seria terrivelmente apropriado ao Avô Trovão punir qualquer um que servilmente vá e complete a missão designada por ele informando-o que seus esforços foram insuficientes, sem dar mais explicações e não enviar um Corvo da Tempestade. Afinal, ele é o tipo que racionaliza que qualquer um que confia ***tanto*** obviamente não é sábio o suficiente nem capaz o suficiente para deter o poder uma Manopla da Tempestade. Ao invés disso, aqueles que são cuidadosos o suficiente para seguir com a missão de modo que possa "segurar o pagamento" até depois que o Corvo da Tempestade for enviado com risadas perplexas, mas de aprovação, do Avô Trovão. Estes Garou, apesar de irreverentes, são aqueles que realmente representam o Avô Trovão, que sabe que irreverência não é um pecado na batalha contra a Wyrm. Gaia ***precisa*** daqueles capazes de desafiar os deuses.

E além do mais, caso seus jogadores não tenham lido isso, seria um choque maravilhosamente rude para eles descobrir que esforço nem sempre equivale a recompensa.

quente. Quando ativada, no entanto, ela é incrivelmente dramática. O relâmpago salta da Manopla e atinge o chão, e cada golpe feito com a manopla é acompanhado pelo rugido de um trovão. Todos os presentes quando o fetiche é ativado devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para resistir a fugir imediatamente. (Garou que fracassem no teste entram em Frenesi Raposa).

Além de sua imagem impressionante, a Manopla da Tempestade pode tornar um Senhor das Sombras assustador em combate. Qualquer ataque com garra feito usando a Manopla causa três dados de dano agravado adicionais, e mesmo aparar um golpe utilizando a manopla causa um dado de dano agravado ao oponente do Senhor das Sombras. (Ambas as formas de dano podem ser absorvidas caso o oponente tenha algum meio de absorver dano agravado).

A maioria dos Senhores das Sombras mataria por um destes fetiches, ou pelo menos recorreria a métodos muito dissimulados para aliviar alguém dele. Obviamente, elas não podem ser compradas com pontos de Antecedentes durante a criação de personagem.

Braceletes de Maldição

Nível Variável, Gnose 5

Um problema que os Senhores das Sombras frequentemente encontram diz respeito à confiança. Embora eles rejeitem as noções intratáveis da Honra (qualquer coisa, incluindo escrúpulos pessoais, ***deve*** ser sacrificada se isto significa que vai ajudar Gaia), existem horas em que antigos inimigos devem trabalhar juntos pelo benefício de Gaia. Braceletes de Maldição são um modo de tentar restabelecer confiança entre aqueles que

anteriormente não detinham nenhuma. Embora muitos Senhores das Sombras detestem apaixonadamente estes fetiches, ninguém nega que eles são um exemplo notável de pensamento lateral na criação de fetiches.

Braceletes de Maldição são sempre feitos em conjuntos de dois (ou mais), e podem conter quase qualquer espírito, apesar de serem preferidos aqueles capazes de grande destruição. O poder do espírito determina o nível do fetiche, mas não a Gnose, que é sempre 5. Isto é porque o espírito tem o trabalho mais confortável de todos os tempos — ele é ordenado a se sentar nos braceletes sem fazer absolutamente nada. O que torna o fetiche útil é que um número de tabus também é ligado a ele durante a criação. O primeiro deles é muito simples: "Você nunca irá me tirar de seu punho." Todos os outros detalham a natureza exata da aliança, e o que constitui uma quebra. Caso os tabus sejam quebrados, o fetiche naturalmente se torna amaldiçoado e começa a se vingar de quem quebrou a aliança. (O Narrador pode julgar como isto ocorre.) Assim, ele é um poderoso incentivo para manter a confiança de seus aliados.

Esta também é a razão exata pela qual ele é tão detestado por tantos Senhores das Sombras, que acham que ele vai de encontra à própria natureza de sua cultura tribal. Se você descobre amanhã que deve trair os aliados que você fez hoje para salvar Gaia, eles argumentam, então você absolutamente não pode estar preso de um modo que o impeça. Nada, nem lealdade, nem orgulho, nem honra, nem amizade pode ser tido acima de Gaia. Estes Senhores das Sombras consideram que aqueles que buscam alianças devem simplesmente pesar os riscos com inteligência e fazer suas escolhas baseados nisso, ao invés de na esperança barata oferecida por bugigangas espalhafatosas.

Peregrinos Silenciosos

Manto da Tempestade

Nível Dois, Gnose 7

A Umbra Negra é um lugar infame e ameaçador, até mesmo para os Peregrinos Silenciosos que o conhecem melhor que qualquer outra tribo. Nos anos recentes isso é até mesmo mais verdadeiro — a Umbra Negra está mais tumultuada e turbulenta à medida que as tempestades dos mortos percorrem suas planícies estéreis. Embora o Manto da Tempestade seja um fetiche muito antigo, ele tem ganho popularidade em resposta a esse crescente distúrbio.

Manto da Tempestades são feitas como as tradicionais capas de deserto que cobrem o corpo da cabeça aos dedos do pés, apesar de que alguns Peregrinos Silenciosos modernos tem testado com sucesso capas de chuva e até mesmo casacos de couro. Dentro dessa veste está um espírito de uma coruja ou de qualquer animal encouraçado, tal como um espírito-tartaruga. Quando vestido, o Peregrino Silencioso dobra sua parada de absorção contra quaisquer espíritos da Umbra Negra ou contra qualquer fenômeno de lá.

Lâmina Espelho

Nível Três, Gnose 7

Os Peregrinos Silenciosos possuem um interesse constante tanto no mundo espiritual da Umbra Negra quanto do na Penumbra. A Lâmina Espelho surgiu como um meio de defesa contra os espíritos que normalmente seguem seus encalços. Uma longa e fina lâmina feita de um metal espelhado, a Lâmina Espelho é ligada a um espírito-chacal e mantida tão polida quanto possível sempre — nem sempre uma tarefa fácil estrada afora.

Quando ativada, a lâmina começa a projetar luz intensamente, mais que o normal. Contra inimigos de carne e osso ela é regularmente efetiva. Ela causa dano padrão para uma espada, bem menos do que um Garou é capaz de causar com suas garras e presas. Contra espíritos, no entanto, ela é impressiva. Quando ela brilha, ela revela espíritos na Penumbra que rodeiam aquele que a empunha e o usuário pode golpear os espíritos com ela. O primeiro golpe contra um espírito que não esteja materializado com a Lâmina Espelho tem como dificuldade a Película local. Caso seja bem sucedido, a Lâmina Espelho causa dano normal para uma espada ao espírito e automaticamente puxa o Peregrino Silencioso para a Umbra. Daí em diante, a maioria embainha a espada e confia mais em garras e presas.

Tubo Universal de Mensagem

Nível Três, Gnose 6

Um serviço comumente fornecido pelos Peregrinos Silenciosos, particularmente entre o Campo dos Caminhantes, é o de contrabando. Não importa se o que está sendo contrabandeado, seja informação, objetos preciosos ou até mesmo pessoas, os Garou tem contado repetidas vezes com os Peregrinos Silenciosos para transportarem as coisas de um lugar para outro quando eles não poderiam. Para ajudar nisso, o Tubo Universal de Mensagem foi criado, e tem se tornado não apenas uma ferramenta útil de contrabando como também uma das melhores armas de espionagem da tribo.

Criada a partir de couro enrijecido, o Tubo de Mensagem é recipiente para cartas pequeno e simples com uma tampa flexível, ligada a um espírito-tartaruga. Quando ativado, o Tubo de Mensagem pode guardar um único objeto que de tão pequeno o Peregrino Silencioso pode carregá-lo apenas na forma Hominídea, e uma vez ativado uma segunda vez o objeto pode ser extraído. Ele foi originalmente projetado para ajudar o contrabando de tesouros e similares, mas rapidamente tornou-se incrivelmente útil para contrabandear coisas para ***dentro*** dos lugares. Objetos guardados dentro do Tubo de Mensagem não aparecem em detectores de metal e normalmente são indetectáveis. Combinando com uma klaive ou um d'siah, o Tubo de Mensagem é um meio perfeito para ocultar a abordagem de um assassino.

Flechas de Atum (Amuleto)

Gnose 7

De acordo com uma lenda egípcia, o deus sol Atum dispara raios de sol como se eles fossem flechas. Apesar dos Peregrinos Silenciosos nunca terem disparado tantas flechas como ele fez, eles também são singularmente tão inventivos quanto ele foi. Projetadas para caçarem vampiros, as Flechas de Atum são feitas de madeira de acácia e ligadas a um espírito-sol. Elas também são distintas em dois pontos.

Quando ativadas e disparadas, a flecha torna-se infundida com luz solar, tornando-se fogo. No entanto, a rachadura na haste da flecha causa sua ruptura durante o meio do caminho em três pequenas bolas de fogo e cada uma delas mirando no mesmo alvo, como num efeito escopeta. Elas carecem de poder de penetração mas causam um dano consideravelmente maior contra criaturas vulneráveis ao fogo, com fomori e, é claro, vampiros.

Contra inimigos vulneráveis ao fogo, as Flechas de Atum causam oito dados de dano agravado e a dificuldade para acertar é de -1. No entanto, contra quaisquer outros inimigos elas causam apenas um dado de dano letal.

Presas de Prata

Broche dos Ancestrais

Nível Três, Gnose 5

Os Presas de Prata normalmente favorecem a prática da criação de peças de herança tradicionais fetiche, passadas através da família ou de mentor para aluno. No entanto, o Broche dos Ancestrais personifica essa noção melhor que qualquer outro. Passado durante a morte para seu novo proprietário, o Broche dos Ancestrais mantém uma conexão natural entre o portador e seus antepassados, personificando suas lendas na imagem do usuário. Apesar de pequenas mudanças físicas, linguagem corporal e instinto, o Garou assemelha-se aos ancestrais que ele está conectado.

Em termos de jogo, o Broche funciona de modo bem simples. Quando ativado, o nível do Antecedente: Ancestrais do Presa de Prata é adicionado ao seu nível de Raça Pura pelo restante da cena. Visto que isto é tanto um símbolo de memória e um guardião do submundo, um espírito-coruja é ligado ao fetiche.

Lança de Cristal

Nível Quatro, Gnose 8

A palavra do superior deve ser como a lei e os atos dos Presas de Prata soarão como o direito dos reis. A tribo do Falcão tem mantido seu poder e sua liderança através dos anos — não pela tradição, mas com a benção de Gaia, de Luna e do Falcão. Embora a grã-klaive permaneça com o maior símbolo do ofício, a Lança de Cristal preserva grande popularidade em muitos quartéis, particularmente entre aqueles dos descendentes dos Presas de Prata romanos que caminharam junto às famílias patrícias.

A despeito do nome, a maior parte do fetiche é feito de madeira, mas a ponta é feita de uma substância

transparente. A ponta da lança não precisa ser de cristal, alguns fetiches exibem pontas de diamantes puros enquanto outros são feitos de vidro. Em seu interior está aprisionado um Luno. Quando ativado, o Luno preenche a ponta com seu luar e a transforma em prata, passando a causar dano agravado não absorvível aos Garou e em várias Feras. Parecidas com grã-klaives, algumas estão ligadas a um segundo espírito, que nesse caso, quase sempre, é um espírito da Fúria ou da guerra. Aquelas ligadas a um segundo espírito causam dano agravado em todos, são de Nível Cinco e Gnose 8.

Além disso, a ponta da lança brilha ofuscantemente como o luar. Quaisquer tentativas de golpear alguém portando a lança são feitas com +2 na dificuldade. Caso arremessado, a lança descarrega uma rajada de pura luz branca quando atinge o chão e qualquer um na área que não for bem sucedido num teste de Raciocínio + Prontidão estará cego por um turno.

A Lança de Cristal causa dano como uma lança.

Elmo de Svyatogor

Nível Cinco, Gnose 8

Svyatogor, um gigante da mitologia eslava, serve como talvez a maior analogia triste (porém, talvez, conveniente) para tribo dos Presas de Prata de hoje — uma vez um grande guerreiro, hoje cansado, velho e definhando. Independente da validade da metáfora (na qual muitos Presas de Prata não ousam contestar), esse elmo ecoa até o passado de seus dias de glória e muitos Presas de Prata encontram conforto em sua presença. Quando usado, eles separam as nuvens por onde eles passam, ao menos metaforicamente. Luzes tremulam quando eles entram em salas, rajadas de vento sopram através das janelas durante a calmaria e todos que sentem a sua presença são preenchidos com uma sensação de grande poder e, caso eles sejam inimigos do Presa de Prata, de temor.

Uma vez ativado esse fetiche cria um efeito similar ao de Delírio até mesmo em outros Garou ou outras criaturas sobrenaturais. O fetiche testa sua própria Gnose (dificuldade 7) e qualquer um dentro do raio de visão do elmo precisa testar Força de Vontade (dificuldade 8 para aqueles que o Presa de Prata considera inimigo, dificuldade 6 para aqueles que ele considera aliados). Caso o defensor obtenha menos sucessos que o fetiche, ele sofre dos efeitos do Delírio. Comece com 10 ("Sem reação") e desça um nível na tabela para cada sucesso que o fetiche obter a mais que o defensor. Naturalmente, o elmo é capaz de mudar de forma para adaptar-se as mudanças na cabeça do Garou.

Esse fetiche algumas vezes é ligado a um espírito-ancestral dos Presas de Prata, ou mais normalmente a um espírito de uma grande besta da Wyld, derrotada durante um combate pelo criador do fetiche. Elmos de Svyatogor são consideravelmente raros.

Bolsa de Soldado

Nível Cinco, Gnose 7

Existe uma antiga lenda russa sobre um soldado que possuía uma bolsa que podia capturar qualquer coisa. Com um simples comando, qualquer criatura, não importa quão desonrada fosse, se veria indefesa contra o instinto de correr para o interior da bolsa. É possível que o "soldado" tenha sido um dos guerreiros de Gaia ou algum deles que tenha ouvido a história e se inspirado a fazer uma bolsa como aquela para si mesmo. Caso a lenda mencionada seja verdadeira, então o lobisomem que escolheu seguir os passos do soldado devesse ter ouvido a história por inteiro. Em sua arrogância, o soldado fez a Morte temer e se recusar a levá-lo, o Inferno a rejeitá-lo e o Paraíso a nunca perdoá-lo. Nenhum Garou até hoje se amaldiçoou tanto para caminhar eternamente na Terra, mas ninguém tinha tentando capturar a Morte em si. O primeiro a tentar (e com certeza alguém está guardando um fetiche desse para o dia em que eles se encontrarem) estará despreparado para a dolorosa eternidade de não morrer nas mãos vingativas das garras da Wyrm.

Um Garou que porte a Bolsa de Soldado pode ativá-la com um comando vociferante para qualquer coisa que ele possa ver, e poucos são capazes de resistir à força que se segue. Outros metamorfos podem desafiar a bolsa (com um teste bem sucedido de Gnose, dificuldade 7), devido a eles serem espírito e carne, como os fomori, Drones e górgonas. Criaturas sem Gnose precisam testar Força de Vontade dificuldade 9. Espíritos testam Gnose, mas a dificuldade é 9.

O uso mais comum da bolsa é o de capturar um espírito e forçá-lo para prestar um simples favor. Isso pode ser sob a forma de Encantos do espírito ou pode contar para uma demanda de interesse do personagem. Mas aqueles que exortam favores desse modo devem ser cautelosos. Para coagir um espírito a ajudá-lo o Garou precisa testar Carisma + Intimidação. A dificuldade é apenas 4, visto que a bolsa garante uma considerável quantidade de influência.

Mas se o teste falhar ou, pior, tiver falha crítica, então o Garou precisa escolher entre nunca mais abrir a bolsa ou abrir a bolsa e enfrentar a ira do espírito aprisionado dentro dela. Narradores devem se sentir livres para imaginar meios criativos para isso acontecer, e também não devem se sentir temerosos a ter espíritos que sejam forçados a executar demandas e que também procurem meios para obterem vingança em algum ponto a frente. Como efeito, qualquer jogador com esse fetiche está dando a você uma licença para introduzir novos antagonistas sempre que ele o usar, por isso agarre a oportunidade.

A Bolsa de Soldado é ligada a um espírito de qualquer animal predador. Lobos são particularmente favorecidos.

Uktena

Os fetiches dos Uktena e dos Wendigo desfrutam de popularidade entre ambas as tribos na maioria dos casos. Eles estão organizados pela tribo na qual eles encontram a maior popularidade, mas ambas as tribos compartilham

seu conhecimento sobre fetiches uma com a outra (apesar de, evidentemente, esses representarem apenas aqueles segredos que os Uktena estão ***dispostos*** a compartilhar).

Bolsa d'Água de Malditos

Nível Três, Gnose 7

A Película é, de certo modo, uma benção confusa. De fato, você não pode atacar Malditos a menos que você seja capaz de cruzar a Película, mas também eles não pode atacar ***você*** a menos que sejam capazes de materializar-se. Esse truque é convenientemente cogitado quando é seguro percorrer atalhos e quando você está mais seguro em permanecer no mundo material. A Bolsa d'Água de Malditos é projetada para ajudar nessas decisões.

Bolsas d'Água de Malditos são criadas a partir de praticamente qualquer tecido poroso, com longos cordões de amarrar em sua abertura e são ligadas a um Maldito. Uma vez preenchidas com água (normalmente perfumada com várias plantas), a Bolsa é ativada e delicadamente balançada ao redor do corpo e segurada pelas amarras de maneira parecida a um incensário. A medida que a água goteja e cai da bolsa até o chão, o chão ondula do mesmo modo como gotas de água ondulam na superfície de um lado. Caso haja um Maldito na área do outro lado da Película, então o chão irá ondular todo o caminho entre o usuário do fetiche e o Maldito, além do chão irá rachar numa onda, atingindo o alvo. Isso não revela Malditos além de onde estejam e uma aproximação vaga de quantos eles sejam.

A Bolsa d'Água de Malditos possui um alcance de vinte metros.

Machados Espirituais

Nível Quatro, Gnose 6

Uma das armas mais frequentemente feitas entre os Garou, esse machado de batalha entalhado ou clava de guerra laminada é uma das favoritas entre alguns Uktena. A lâmina é entalhada em três lâminas separadas e o machado, então, é ligado com o espírito de qualquer animal predador.

Quando usada contra a maioria dos inimigos, o machado funciona normalmente. Entretanto, quando usada contra um inimigo possuído por um espírito ou fantasma, o machado ataca o espírito diretamente, passando completamente através do hospedeiro e não o ferindo nem de leve.

Essa arma pode até mesmo curar fomori através da destruição dos Malditos dentro deles, no entanto, quanto mais tempo a vítima tiver sido um fomor mais difícil será. Para cada mês que a vítima for um fomor, ela sofre um nível não absorvível de dano de qualquer ataque feito com o Machado Espiritual, até o limite de dano obtido. Visto que o Maldito entrelaça a si mesmo firmemente na alma do hospedeiro com o passar do tempo, menor a capacidade do Machado Espiritual de distinguir entre os dois. Fomori que tiverem sido amaldiçoados por mais de um ano estão provavelmente impossibilitados de salvar-se usando um Machado Espiritual, visto que o hospedeiro morre antes que o Maldito.

Por outro lado, um Machado Espiritual não pode exorcizar um espírito possuído por um Drone. Diferente da combinação relativamente grosseira de um espírito e um mortal que é um Fomor, um Drone é um reprocesso altamente eficiente de um mortal pelas mãos de um espírito. A partir do momento da fusão dos dois, eles são unos e o Machado Espiritual não pode visar o espírito diretamente.

Flecha de Gelo (Amuleto)

Gnose 4

A Flecha de Gelo é uma das armas mais infames entre os Puros. Tanto os Uktena quanto os Wendigo afirmam tê-la inventado, ambos com algum mérito, mas o assunto é irrelevante — hoje ambos a usam abertamente. E como qualquer amuleto, a Flecha de Gelo é uma maravilha de simplicidade.

Essencialmente, a Flecha de Gelo é simplesmente um pedaço grosso de gelo esculpido na forma de uma flecha e ligado a um espírito do gelo. Visto que a familiaridade entre o objeto e o espírito ser tão estreita, fazer isso é extremamente fácil, o Ritual de Fetiche necessário para criá-las faz pouco mais que despertar o espírito dentro do gelo. E o amuleto em si tem o poder que a maioria consideraria frívolo: uma Flecha de Gelo, uma vez ativada, nunca derrete enquanto ela estiver a trinta centímetros da pessoa que a ativou.

No entanto, na qualidade de uma arma de assassino, a Flecha de Gelo é formidavelmente efetiva. O gelo endurecido é tão afiado quanto o aço ou a rocha, e após livre da magia em seu interior, ele derrete em segundos após encontrar o alvo. Nenhuma impressão digital pode ser encontrada, a arma do assassinato em si é difícil de ser diagnosticada e, em resumo, é um inferno para os investigadores humanos.

Pasta de Milho (Amuleto)

Gnose 8

De acordo com a lenda Maia, após Hurakan inundar o mundo, ele criou quatro humanos a partir de uma pasta branca e amarela de milho. Os Uktena não podem rivalizar esse feito, mas criar animais menores está dentro de seus poderes usando sua própria versão da Pasta de Milho. Feita a partir de milho moído misturado com farinha e água, e ligada a um espírito da Wyld ou um espírito-jaguar, cada dose de Pasta de Milho representa uma pequena quantidade dessa substância que pode ser modelada na forma de uma pequena criatura e, quando ativada, ganha vida.

Quando uma porção é ativada, uma criatura com dois Níveis de Vitalidade pode ser elaborada. Porções também podem ser misturadas e ativadas de uma só vez para criar criaturas maiores, cada porção permite adicionar dois Níveis de Vitalidade. O **Lobisomem Companheiro do Narrador** possui estatísticas para vários animais, os quais podem ser usados como referência para tais criações. Animais criados a partir da Pasta de Milho

parecem ser completamente naturais ao invés de criações estúpidas; uma vez ativados, esses animais possuem couro, escamas ou plumas, olhos vívidos e todas as características naturais associadas a animais vivos. Os animais permanecem ativos pela duração da cena ou até serem destruídos, onde serão dissolvidos num pó de farinha fina de milho seco que rapidamente voa pelo vento.

Wendigo

Pedra de Pássaros

Nível Dois, Gnose 6

De acordo com a lenda dos Wendigo, uma grande batalha durante a guerra contra os Estrangeiros da Wyrm foi decidida com ajuda dessa pedra. Em desvantagem numérica de três para um, os Wendigo estabeleceram-se no meio de um leito seco de um rio e esperaram pelo ataque do inimigo. Quando o inimigo avançou, um Ragabash de uma matilha Wendigo lançou a Pedra de Pássaros no meio de uma matilha e os atacantes foram subitamente afligidos por uma revoada de corujas, falcões, urubus e outras aves. As outras matilhas, surpreendidas pelo ataque, viram-se divididas entre atacar os Wendigo e ajudar seus aliados. Com seus inimigos distraídos, os Wendigo cercaram as três matilhas e os massacraram com flechas, machadinhas de arremesso e, finalmente, presas e garras.

A Pedra de Pássaros é um seixo polidamente plano marcado com dois glifos, um em cada lado. O primeiro indica "Presa" e o segundo "Predador". Dentro dela está preso um espírito de uma presa animal; camundongos, ratos e gambás são os prediletos. Quando ativada, a pedra torna-se um ponto inconfundível para quaisquer aves na área (não apenas aves predatórias), no qual reúnem-se em bandos ao redor da área. No entanto, as aves não atacarão quem quer que tenha ativado o fetiche, que avisa às aves que o usuário é um predador, não uma presa. Aqueles em combate ***com*** o usuário, entretanto, não possuem tal proteção e perdem 4 dados em todos os testes enquanto na presença do dono do fetiche.

Colar da Tartaruga

Nível Quatro, Gnose 8

Quase inexistentes. O Colar da Tartaruga era uma raridade na época do Oeste Selvagem e você contar os Colares da Tartaruga restantes no mundo de hoje com seus dedos, sem usar seus polegares. Apesar disso, cada um permanece muito útil. O Colar da Tartaruga é feito de uma conjunto de discos de madeira, cada um pintado para relembrar um casco de uma tartaruga. Quando usado e ativado, o colar fornece um dado extra para absorção contra todos os ataques, até mesmo contra prata, durante uma cena.

Talvez esse fetiche exemplifique melhor que qualquer outro como um fetiche não é simplesmente o fato de fundir um espírito aleatório em qualquer receptáculo. O princípio básico de um Colar da Tartaruga é bem conhecido; é um colar ligado a um espírito-tartaruga. E ainda, ninguém tem sido apto para criar um desde o desaparecimento dos Croatan. Aqueles que ainda restam são os raríssimos presentes deixados pelos Croatan para os Uktena e os Wendigo antes deles terem sido destruídos. E quando eles morreram, eles levaram consigo quaisquer segredos que permitiam a criação de um Colar da Tartaruga.

Cajado-Trovão

Nível Cinco, Gnose 7

Os Wendigo são os guardiões dos Ossos da Wyld e nenhum fetiche personifica melhor isso que o Cajado-Trovão, uma arma que surpreendeu e confundiu os Estrangeiros da Wyrm mais, talvez, que qualquer outra quando eles primeiro entraram em conflito com os Wendigo. Um longo cajado de apoio decorado, o Cajado-Trovão é marcado vinte e quatro vezes com o glifo "Tempestade". Ele é ligado com um raríssimo espírito encontrado apenas no olho de um tornado, um espírito sem nome e puramente da Wyld. Apenas os Wendigo mais experientes sabem como encontrar um.

Quando ativado, o Cajado-Trovão invoca uma tempestade crescente ou algum outro desastre natural. O fetiche ***apenas*** pode ser ativado através do gasto de um ponto de Gnose. Um teste de Gnose não ativará. Durante a ativação, o usuário posiciona-se em perfeito silêncio e testa Gnose (dificuldade 9) em adição ao gasto de Gnose para ativá-lo; ele precisa testar Gnose a cada dez minutos. Cada sucesso obtido nos testes cria um nível de desastre natural cada vez maior. O jogador pode fazer esses testes até o Wendigo ser forçado a mover-se.

Com um sucesso, um pé d'água começa a cair. Dois sucessos invocam uma tempestade de raios com finos relâmpagos. Com três sucessos, a tempestade de raios torna-se uma pequena tromba d'água e com quatro sucessos a enchente é devastadora. Finalmente, com cinco sucessos, o vento torna-se um furacão, a inundação varre tudo aos seus pés e os raios atingem objetos próximos a cada três minutos.

Após isso, a tempestade não piora, porém sucessos adicionais podem invocar outras condições ambientais, como terremotos ou erupções vulcânicas, dependendo do terreno. O Narrador possui o melhor julgamento a respeito desses desastres impressionantes.

Bolsas Medicinais

Nível e Gnose variáveis

Um dos fetiches mais comuns entre os Uktena e os Wendigo são as Bolsas Medicinais. Fetiches muito simples, as Bolsas Medicinais são pequenas bolsas de couro ou de tecido abastecidas com plantas especialmente tratadas e moídas. Nem a bolsa nem as plantas são o fetiche em si, mas os dois em conjunto com o espírito aprisionado. Caso a bolsa seja rasgada, o fetiche é destruído. A maioria das bolsas medicinais é guardada ao redor do pescoço.

Bolsas Medicinais são usadas para uma ampla variedade de fins. Uma Bolsa Medicinal contendo mescal e ligado a um espírito da água ou a um Filho da Clareira

Ei, Cadê os Fetiches dos Portadores da Luz Interior?

Não esquecemos da antiga tribo da Nação Garou. Mesmo quando meio as treze tribos, os Portadores da Luz Interior tinham uma atitude profundamente antifetichista (refletida em suas restrições de Antecedentes, você deve lembrar). Essa atitude possui raízes em uma desdém pelo materialismo, guiada pela Gnose para o que os humanos considerariam níveis extremos. A profunda ligação a vida que a Gnose criou fez com que a tribo abandonasse quantas ferramentas fosse possível, as quais não ressonavam com o pulsar da vida. Diferente das outras tribos, pouco havia dentro da cultura da ***tribo em si*** para encontrar solução para esse assunto. (Embora culturas asiáticas façam amplo uso de várias engenhosas ferramentas e trabalhos de arte, esse ponto é um excelente exemplo de como as tribos Garou são influenciadas pela cultura humana, embora não seja reflexo dela.) Fetiches foram, de fato, uma forma de ferramenta obviamente indesejável nesse aspecto — em suma, coisas vivas ligadas a ferramentas mortas.

Agora, meio as Cortes Bestiais, existe até mesmo uma menor necessidade de uma cultura fetichista dentro dos Portadores da Luz Interior. A ênfase dos Hakken e dos Zhong Lung como criadores de fetiches dos hengeyokai os isenta de qualquer responsabilidade ou pressão para criar fetiches e a maioria da tribo felizmente aceita a situação.

Isso não é universal, é claro, e um pequeno número de Portadores da Luz Interior desenvolve, de fato, fetiches por conta própria e normalmente os usam como armas, ferramentas divinatórias asiáticas, como moedas de I Ching, e obras de arte budistas. Esses tendem a ser aqueles que permaneceram com a Nação Garou ao invés daqueles que se juntaram as Cortes Bestiais. Visto eles serem uma minoria de uma minoria dentro de uma minoria, eles são serão comentados aqui além dessa caixa de texto.

pode ser usado para induzir um estado de calma ao usuário (aumentando a dificuldade de todos os testes de Fúria em 3; Nível Um, Gnose 5). Preenchido com vulnerária e ligado a um espírito-aranha, ela reduz o tempo de cura (Nível Quatro, Gnose 8), enquanto uma abastecida de caniço moído e um Luno induz ao usuário ser convenientemente ignorado (reduzindo as dificuldades dos testes de Furtividade em 2 — Nível Três, Gnose 6). Finalmente, uma Bolsa Medicinal preenchida com milho e ligada a um espírito-gralha reduz a dificuldade para todos os Testes Físicos, exceto de ataque, em 2 (Nível Quatro, Gnose 6).

Na maioria dos casos, os efeitos das Bolsas Medicinais dura por uma cena.

Dançarinos da Espiral Negra

Estaca Sádica

Nível Quatro, Gnose 6

A temida Estaca Sádica é discutida no Capítulo Um, página 34. O fetiche precisa ser confeccionado de uma madeira dura, deixada irregular e sem acabamento, apesar dela normalmente ser entalhada com glifos que a tornam mais atraente aos Malditos. Um espírito da dor é preso a ele. Personagens que tenham sido afetados pelo fetiche precisam testar Força de Vontade (dificuldade 5 + seu próprio Instinto Primitivo) para resistir ao impulso de violentamente causar dor a quem quer que esteja mais próximo a ele. Cada sucesso detém o impulso por dez minutos.

Cada ponto de Força de Vontade gasto permite a vítima resistir ao impulso por uma hora.

Perfuratriz Mental

Nível Cinco, Gnose 8

Esse odioso fetiche possui a forma de uma pequena broca curta feita de osso, vidro ou metal com uma grande empunhadura de vidro maciço. O vidro precisa ser

Legal, Mais Saques

Seja cauteloso ao armar seus inimigos. Lembre-se de manter a mística dos fetiches viva — os Dançarinos da Espiral Negra possuem ***exatamente*** as mesmas dificuldades para criar fetiches que as tribos de Gaia. Quando seus jogadores se confrontam com uma matilha de Espirais Negras, não dê a cada um uma klaive. Isso não faz sentido.

O que é pior, os jogadores tem o costume divertido de pegar armas dos corpos mortos de seus inimigos. Esteja ciente de que os jogadores irão encher seu saco depois para permitir a eles encontrar um meio de purificar as klaives dos Dançarinos da Espiral Negra para que eles mesmos possam usar. A menos que isso seja a sua boa ideia de bom jogo, seja cauteloso em não dar aos seus jogadores essa chance. Anciões podem não aprovar a ideia de trazer esses objetos maculados para dentro da seita ou algo como "Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern".

Caso seus jogadores estejam inflexíveis quanto a usar os espólios obtidos dos Dançarinos da Espiral Negra mortos e igualmente inflexíveis a respeito de purificar os fetiches sem que sofram quaisquer inconvenientes, ponha o fardo do esforço sobre eles. Faça com que eles descrevam o que querem fazer, detalhando exatamente como eles pretendem substituir ou purificar o espírito no interior do objeto para que ele seja fiel a um usuário seguidor de Gaia. Caso seus planos pareçam razoáveis, você pode construir uma história em torno da possibilidade, fazendo com que eles trabalhem pelas recompensas e recompensando-os por serem mais proativos. Todo mundo sai ganhando.

perfeitamente confeccionado, sem imperfeições ou bolhas de qualquer tipo. O Espiral Negra então aprisiona um espírito-aranha em sua própria teia e prende ele dentro do fetiche, tornando-o pura estase. O fetiche é ativado antes de ser cravado no crânio e em direção ao cérebro da vítima, no qual drena seu estado de consciência e reproduzindo aquele momento para sempre, sepultado dentro da empunhadura de vidro. O que torna essa cena aterrorizante é que a vítima normalmente é emocionalmente e fisicamente torturada nos meios mais dolorosos possíveis no momento do dreno e ela é condenada a permanecer naquele momento pela eternidade. O fetiche permanece ativo por uma hora, tempo no qual a vítima precisa ser morta caso sua consciência esteja capturada.

Não há meios de resistir ao inferno vítreo desse fetiche, exceto morrer antes dele ser usado. Entretanto, caso a empunhadura de vidro seja quebrada, o espírito da vítima será libertado e, caso o fetiche seja ativado novamente, ele irá libertar sua vítima anterior para abrir espaço para a nova vítima. Os Dançarinos da Espiral Negra raramente usam uma perfuratriz mental duas vezes.

Perfuratrizes Mentais raramente são feitas com tabus, devido ao modo incomum que elas são criadas. No entanto, visto que a broca precisa ser criada a força, existe sempre a perspectiva do fetiche ser amaldiçoado. E pode o espírito-aranha não ser aprisionado estático, no qual ele poderia tentar vingar-se. Algumas são conhecidas por sussurrarem pensamentos para aqueles que tocam o fetiche, sugerindo alvos para seu uso.

Videiras Espinhais (Amuleto)

Gnose 8

A aparência pode ser enganosa. A Videira Espinhal parece ser nada mais que uma simples semente de videira. Aprisionada com um Maldito de doença, como o câncer, ela existe para nada além de crescer e destruir aquilo que tocar. O fetiche é ativado através da incisão das costas da vítima e inserido diretamente na coluna vertebral. Ao ser plantado na espinha da vítima, ele começa a crescer numa videira ao longo da medula espinhal, distorcendo e curvando a mesma, gerando uma dor inacreditável para a vítima. Apesar de terrivelmente doloroso, a videira possui vida curta. Ela causa oito níveis de dano letal, porém após isso ela imediatamente murcha e, caso a vítima sobreviva, ela é expelida de seu corpo, como qualquer outro corpo estranho. Caso a vítima morra, a videira permanece alojada em sua medula. Essas videiras produzem sementes de si mesma durante seu curto período de vida e os Dançarinos são dedicados em trabalhar para que essas sementes produzam mortes para que tornem-se mais videiras espinhais.

Fetiches dos Parentes

Alguns fetiches de Parentes funcionam com Força de Vontade, não com Gnose; assim, Parentes sem Gnose podem usar um Chifre do Perigo, mas não um Martelo de Klaive. Mesmo que um fetiche Parente possa ser ativado com um teste de Força de Vontade, apenas um Parente vivo pode usá-lo; aqueles sem sangue Parente em seus corpos, ou mortos vivos, carecem do elo tênue ao espírito interior necessário para sua ativação.

Chifre do Perigo

Nível Um, Gnose 3

Esses chifres são destinados a serem tocados apenas em tempos de dificuldades extremas. Eles variam em aparência de acordo com a cultura e normalmente carregam as marcas da tribo do criador. Quando ativado com sucesso, um Chifre do Perigo alerta todos os lobisomens, independente da tribo, dentro de um quilômetro e meio de raio. Eles podem optar por responder o chamado ou não, mas eles sabem que o chifre significa "Parente em problema". Esses chifres normalmente contém um espírito do pavão, do ganso ou do ar.

O Chifre do Perigo é um dos fetiches dos Parentes que, como descritos no Capítulo dois, é mais difícil para criar; é destinado a ser ativado com um teste de Força de Vontade, não de Gnose. Essa exigência consome um esforço extra por parte do espírito e, desta forma, requer mais esforço por parte do criador do fetiche.

Amuleto do Parentesco

Nível Dois, Gnose 5

Diferentes dos outros fetiches dos Parentes, esse não é ativado pelo Parente em questão, mas pelo lobisomem que dá o amuleto a ele. O Garou precisa fazer um teste de Gnose normal ao colocar o amuleto em torno do pescoço do Parente; após isso, nenhum outro teste é necessário. O amuleto não funciona caso seja usado por outro além daquele no qual foi dado.

Qualquer lobisomem que encontre um Parente usando esse amuleto irá instantaneamente saber que ele não é apenas um Parente, mas um Parente notável. O amuleto não carrega compromisso imediato de ajudar o portador, mas muitos Garou saber que o usuário possui ao menos um tratamento ímpar. Lamentavelmente, os Dançarinos da Espiral Negra também reconhecem o portador como Parente, com resultados potencialmente danosos.

Um Amuleto do Parentesco pode ser confeccionado a partir de qualquer material, normalmente com um glifo da tribo afiliada. Um espírito-ancestral ou algum espírito associado com Honra confere poder ao fetiche.

Martelo de Klaive

Nível Três, Gnose 5

Embora apenas um Garou possa executar os rituais necessários para criar uma klaive, alguns habilidosos Parentes ferreiros são treinados para forjar a futura arma para ser o receptáculo do espírito. Um Martelo de Klaive é um fetiche projetado para ajudar os Parentes para criar armas tão perfeitas em forma que irão agradar o espírito, ou espíritos, que forem solicitados para dar poder a elas. Um Martelo de Klaive requer um ferreiro com Gnose para usá-lo de forma adequada, visto que o ferreiro

precisa investir um ponto de Gnose quando usar o martelo para criar uma klaive. Esse gasto é parte do processo que endurece a prata de uma klaive para ser tão forte quanto o aço, permitindo a klaive ser usada em batalha com mais confiança que qualquer outra arma comum de prata poderia ter.

Um Martelo de Klaive precisa ser ligado a um espírito do Equilíbrio, da Luz ou do Fogo. Cada martelo é harmonizado com seu dono e apenas pode ser usado por um novo dono se doado espontaneamente.

Fetiches das Feras

Ajaba

Falsa Garganta

Nível Dois, Gnose 6

Esse fetiche peculiar foi originalmente feito como uma forma rápida para levar uma caça para os filhotes de um clã Ajaba, mas foi desde então usado na função dupla de coletar corpos. Em sua forma comum, a Falsa Garganta parece como um grande cantil com o bocal em uma extremidade e a outra extremidade segura por fios. É investido por um espírito da hiena.

Para usar a Falsa Garganta, o Ajaba ativa o fetiche enquanto abre os fios. Uma ativação bem sucedida faz com que o fetiche cresça até o tamanho de uma sacola grande para corpos, com a abertura ampla o suficiente para colocar a carcaça de um touro ou um gnu em seu interior. Até quatro corpos humanóides cabem na sacola nessa forma, onde o Ajaba pode fechar os fios e reduzir o fetiche para o tamanho de um cantil novamente. Uma vez que a Falsa Garganta tenha encolhido com um ou mais corpos em seu interior, ela começa a dissolvê-los, reduzindo-os a uma forma líquida. Isso toma cerca de um minuto para cada corpo de tamanho humano, ou quatro minutos para um corpo do tamanho de um boi; o fetiche gorgoleja durante o processo, então não é recomendável usar o cantil ao redor de curiosos durante esse momento.

Essa "carne líquida" é na verdade uma bebida altamente nutritiva — todas as toxinas ou doenças carregadas pelos corpos são removidas e o fluido não estraga desde que fique dentro do cantil — e, além disso, é um bom fertilizante. Qualquer coisa não orgânica nos corpos simplesmente desaparece durante a liquefação, a menos que seja um fetiche ou outro objeto sobrenatural, que permanece no fetiche até que seja removida pela extremidade dos fios. O fetiche não pode ser ativado novamente até que seja esvaziado do fluido; alguns Ajaba preferem beber o líquido ou alimentar seus filhotes, outros simplesmente jogam o líquido fora em uma privada.

Couro de Carcaça

Nível Três, Gnose 6

Assim com as hienas são efetivas caçadoras que não tem medo de comer carcaças, os Ajaba não se importam de equilibrar suas habilidades de luta com esperteza. O Couro de Carcaça é um fetiche que funciona com o talento natural dos Ajaba para a magia de morte, dando a eles uma opção extra para a furtividade. Esse fetiche é feito a partir de uma capa ou outra peça similar feita do couro de uma presa animal (zebras ou gnus sendo as escolhas mais comuns), e imbuída com o espírito de um animal carniceiro. O usuário ativa o couro enquanto se põe ao chão, cobrindo-se com o fetiche; o couro então faz com que o Ajaba pareça com a carcaça de sua escolha.

A carcaça ilusória pode parecer ser de qualquer tamanho grande o suficiente para conter o corpo do Ajaba e pode ser de qualquer animal ou até mesmo forma humana, até o ponto de imitar características humanas específicas. O Ajaba pode escolher fazer com que a carcaça pareça fresca ou altamente decomposta. A ilusão atinge a visão, olfato e até mesmo tato (atrai moscas em condições apropriadas); sentidos sobrenaturais devem fazer um teste resistido contra a Gnose do fetiche para atravessar a ilusão. Alguns Ajaba usam esse fetiche para "fingir de morto" em combate com um teste de Raciocínio + Lábia, atraindo seus inimigos para perto antes de revelar que sua morte era uma ilusão.

Azagaia Matadora de Leões

Nível Três, Gnose 7

Criada durante o auge da guerra entre os Ajaba e os Simba, essas lanças de lâmina larga são poderosas armas na maioria das situações, porém absolutamente letais contra Simba. Uma Azagaia Matadora de Leões causa Força +2 de dano agravado e pode ser arremessada como uma lança. Entretanto, caso o usuário acertar um Simba e ativar a lança, a arma escava o ferimento como uma Adaga de Dente faria, dobrando os dados de dano. A tênue paz recente entre os dois grupos e o estabelecimento do Ahadi, entretanto, tornaram as Matadores de Leões uma relíquia não desejada de uma época horrenda, e poucos Ajaba as portam em público hoje. Porém, a maioria das Azagaia Matadora de Leões não foi destruída, mas escondidas como garantia contra outro ataque dos Simba — ou, em alguns casos, como preparação por parte do dono para um momento derradeiro e secreto de vingança.

Ananasi

Luk'aathihko

Nível Quatro, Gnose 7

Luk'aathihko é uma palavra sem tradução na língua das Aranhas Tecelãs (Ananasi alinhadas com a Weaver), que criaram esse fetiche e muitos outros com esse. Externamente, ele aparenta ser dois objetos. O primeiro é um longo cilindro metálico de exatamente 38 cm de comprimento e 5 cm de diâmetro, sendo perfeitamente circular. No topo desse cilindro há um pequeno furo com cerca de 2 cm e menos que meio centímetro de profundidade, afunilando até o fim. Isso comporta o outro objeto: uma fina agulha. Na base do cilindro existem três pequenos furos, cada um com cerca de 0,7 cm de diâmetro. Internamente, o cilindro é preenchido

com um curioso sistema de bombas e tubos abastecidos com três líquidos diferentes. O primeiro deles é vermelho, o segundo é azul e o terceiro é verde.

Para ativar o fetiche, o Ananasi primeiro precisa picar a vítima desejada com a agulha, sugando seu sangue. Então, a agulha é inserida no topo do cilindro e o fetiche é ativado. Ao colocar dois dedos em dois dos buracos da base do cilindro, a aranha pode drenar um dos líquidos do fetiche (esse líquido é misteriosamente reposto dentro de exatas vinte e quatro horas). À medida que o líquido é drenado, fluidos corporais como saliva ou sangue imediatamente vertem do nariz, orelhas e boca da vítima. À medida que esses fluidos vertem do corpo, drena-se Fúria, Gnose ou Força de Vontade. Um sucesso é perdido para cada sucesso obtido no teste de ativação.

Esse fetiche apenas pode ser usado uma vez a cada vinte e quatro horas, e ele é ligado a um espírito da pedra calcária.

Teia Inundante

Nível Cinco, Gnose 8

Essa imensa teia fetiche é primariamente uma criação das Kumoti, as Ananasi alinhadas com a Wyld. Ligado com um espírito-coelho ou um espírito-videira, uma Teia Inundante faz uma coisa muito bem — ela cresce. A teia desenvolve novos fios uma taxa assustadora, disparando em direção ao objeto mais próximo para fixar-se. Em espaços abertos, isso é de pouca utilidade. Objetos como árvores fazem a teia crescer de forma irregular, deixando buracos e espaços na teia. Porém, contra inimigos vagando em cavernas ou túneis, é uma arma de grande poder. A teia encontra objetos em todas as direções para grudar-se e facilmente ocupa tais túneis quase que por completo, não deixando espaço para mover-se, até mesmo para respirar.

Uma vez ativado, o fetiche testa sua própria Gnose contra uma dificuldade de 7. Cada sucesso significa que a teia cresce incontrolavelmente por um minuto. Um único sucesso preenche uma área fechada do tamanho de uma casa suburbana. Três sucessos preenchem uma pequena galeria de um shopping. Cinco sucessos poderiam facilmente preencher uma grande parte de um sistema de metrô.

Aqueles engolidos pelo rápido crescimento da teia precisam testar Raciocínio + Esportes (dificuldade 9) ou serem instantaneamente esmagados e sofrerem 8 Níveis (não dados) de Vitalidade de dano agravado. Humanos são mortos instantaneamente, apesar de alguns seres sobrenaturais poderem, explicavelmente, sobreviver. Abrir caminho através da teia é uma ação prolongada de Força + Esportes com dificuldade 8; para cada cinco sucessos é aberto caminho de um equivalente a um minuto de crescimento. No entanto, se os personagens apenas querem abrir caminho de onde estão para outro local, isso pode levar menos tempo. Uma vez que a teia tenha atingido seu tamanho máximo, ela pode ser cortada ou incinerada. Cada fio possui a consistência de uma corda viscosa e é inflamável.

A parte mais difícil desse fetiche é criar a teia em si. Visto que ela precisa ser tecida no lugar de um ataque, isso torna um processo inconveniente. Tecer a teia em si leva vinte e quatro horas completas e não pode ser acelerado por várias aranhas ajudando. Os intrincados padrões exigem que apenas uma única Ananasi execute esse ritual. Assim, inimigos esperando por tal estratégia podem atacar aquelas que tentem criar a teia com constantes ataques.

Psicotrópico (Amuleto)

Gnose 7

Um amuleto estranho mais frequentemente empregado pelas Hatar, as Ananasi que estão do lado da Wyrm, os Andarilhos do Asfalto cunharam o termo Psicotrópico em conjunto — as aranhas usam uma palavra em sua própria linguagem para descrever esse truque infame. Uma grande estaca de aço presa a uma vesícula preenchia por um líquido, o Psicotrópico é imbuído com um Maldito do medo. A estaca é ligada com o espírito e, então, montada em forma de armadilha que permite a estaca atingir e perfurar sua vítima (ela é ocasionalmente usada como uma arma, porém mais usada em armadilhas).

Quando isso ocorre, o corpo e os sentidos da vítima são distorcidos e alterados pelas drogas amplificadas pelo Maldito, causando alucinações e sintomas físicos como crises de transpiração, câimbras e dores. O efeito pleno é angustiante. O amuleto testa sua Gnose contra uma dificuldade igual a Percepção + Enigmas da vítima. Cada sucesso remove um ponto de Força da Vontade da vítima. Uma vez reduzida sua Força de Vontade a zero, a vítima cai perante as alucinações geradas pelo amuleto e o Narrador está totalmente livre para descrever cenas distorcidas e maneiras errôneas. A Força de Vontade perdida através desse instrumento é recuperada normalmente. Quando um ponto de Força de Vontade for recuperado, as alucinações não terminam, mas podem ser vistas através delas e distinguidas da realidade. Após toda a Força de Vontade perdida ser recuperada, as alucinações terminam.

Uma vez ativado, esse amuleto permanece ativo até ser esgotado.

Bastet

Lança Óssea

Nível Dois, Gnose 6

A despeito do nome, a Lança Óssea não é feita de osso. Ao invés disso, o nome é devido onde o fetiche é mantido quando não está em uso — dentro do próprio osso do Bastet. A Lança Óssea é feita de uma vara de madeira e uma ponta de pedra. A ponta precisa ser unida ao bastão com um dos próprios tendões do Bastet, arrancados de seu corpo (o tendão pode regenerar-se normalmente, mas o processo de criação do fetiche ainda é altamente doloroso).

A lança ataca normalmente como seu tipo de arma (**Lobisomem**, página 210), porém quando ativada, ela automaticamente desaparece e é guardada dentro do

corpo do Bastet. Ela permanece ativa dentro do corpo até ser retirada dentro do próprio corpo e puxada para fora. Mais impressionante é que a Lança Óssea pode ser ativada sem ser tocada, enquanto ela permanecer dentro da linha de visão. Assim, é possível matar alguém com essa arma em longa distância e, assim, imediatamente convocar a arma de volta para dentro do corpo do proprietário. Ela é uma extraordinária ferramenta de espionagem.

A Lança Óssea é ligada com um espírito-borboleta ou espírito-cigarra.

Escudo de Sombras

Nível Quatro, Gnose 7

O clássico escudo africano é destinado a ser percebido. Pintado com padrões chocantes e expressões assustadoras, o escudo é destinado para assustar e fragilizar um inimigo antes mesmo que o combate comece. Porém, tal propósito não é tão útil para um guerreiro que não quer ser visto. Assim, o Bastet desenvolveu o Escudo de Sombras.

O Escudo de Sombras é ligado a um espírito-camaleão ou espírito-sombra e o escudo em si precisa ser pintado três vezes. A primeira camada de tinta precisa ser toda preta e sobre todo o escudo. A segunda precisa ser de branco puro (normalmente, é difícil pintar sobre o preto e por isso duas camadas de tinta branca são usadas; isso não interfere na criação do fetiche). A camada final retrata um padrão tradicional.

Quando ativado, o fetiche imediatamente assume a exata aparência de suas redondezas. Normalmente o Bastet se esconde por trás dele com suas costas para uma parede ou outra barreira. Descobrir um Bastet usando esse fetiche desta maneira exige um teste bem sucedido de Percepção + Prontidão (dificuldade 8).

O fetiche também pode ser usado como um escudo estandarte. Usado em combate, aumenta a dificuldade dos testes do atacante em Briga e Armas Brancas em 1. Ele também aumenta a dificuldade de ataques a distância de arcos, pedras e projéteis similares em 1, mas não é resistente o suficiente para suportar balas.

Hakkar

Nível Cinco, Gnose 7

Aos olhos dos Garou, o hakkar é a arma clássica dos Bastet. Uma forma de hunga-munga (uma lâmina de arremesso africana), ela é composta de um grande cabo, projetada para ser empunhada por uma garra de Crinos, preso a uma haste central metálica. Uma série de lâminas curvas se estende pelos lados opostos a essa haste. A haste inteira e as lâminas são tão planas quanto possível, projetadas para o arremesso ao invés do combate em punho, apesar do hakkar ser usado para ambos os fins.

Entretanto, entre os Bastet, a arma não é tão comum ou respeitada quanto aos Garou creem. O que tem ocorrido é um caso de projeção cultural — os Garou, como uma cultura guerreira, presumem que a maior, mais beligerante arma que outra cultura detenha, seja sua arma dominante. De fato, muitos Bastet desdenham o hakkar visto que é grande, rude e qualquer coisa, menos sutil.

Entretanto, o hakkar é uma parte integral da cultura fetichista Bastet. O cunho de arma de prata dos Baastet, o Hakkar, é uma relíquia da Guerra da Fúria, projetada para lutar contra outros metamorfos — especificamente, os Garou. Visto que os Bastet também são vulneráveis a prata, ele preenche o mesmo papel que a klaive preenche na cultura Garou. Ela é a arma escolhida para duelar, especialmente até a morte. Ela também é um símbolo da inimizade com os Garou. Muitos Bastet carregam uma pequena representação do hakkar no pescoço para lembrá-los da Guerra da Fúria.

O Hakkar é ligado a um espírito da Fúria ou da Guera e pode ser considerado como sua versão da grã-klaive. Ela causa Força +2 de dano agravado e, por ser de prata, Garou e outras Feras não podem absorver esse dano (lâminas de arremesso de ferro comuns causam Força +1 de dano letal). A maioria é ligada a um segundo espírito, do vento ou do pássaro; esse espírito faz o fetiche retornar para a mão do Bastet após o arremesso. Arremessar um hakkar requer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7), podendo essa dificuldade ser afetada por modificadores de cobertura.

Corax

Favor do Corvídeo

Nível Um, Gnose 5

Talvez o fetiche mais simples entre quaisquer Raças Metamórficas, o Favor é feito de uma das penas do próprio Corax, arrancadas de seu corpo na forma Corvídea e usada em seu cabelo enquanto na forma humana. Ligada a um espírito-pássaro (que não precisa ser um de corvo), quando ativado permite o Corax usar Dons exclusivamente da forma Corvídea enquanto na forma Hominídea.

Brilho Supremo

Nível Um, Gnose 6

Via de regra, os fetiches Corax tendem a ser coisas opacas, deliberadamente sujas e escuras, feitas assim para não distraírem a mais facilmente distraída das Raças Metamórficas. Entretanto, o Brilho Supremo é uma exceção a isso. Ele é um pedaço de folha de estanho ou celofane, ou ainda outro pedaço de material brilhante, porém sem valor, ligado a um espírito-luz do sol. Quando ativado, ele brilha intensamente para os Corax, até o próximo pôr-do-sol ou nascer do mesmo, o que vier primeiro. Qualquer outra pessoa não percebe qualquer mudança no objeto, mas os Corax não serão capazes de perdê-lo de vista nem com quilômetros de distância.

O fetiche tem uma variedade de usos. Colocado em alguém suspeito, ele torna-se um excelente sinal de rastreamento. Ele pode ser usado para sinalizar outros Corax para um Parlamento. Caso o proprietário possua outro Corax como rival ou inimigo, ele confere uma diversão excepcional, apesar de não garantir maior segurança para seu usuário.

Falsificação

Nível Dois, Gnose 6

Indiana Jones teve a grande ideia de carregar uma mochila com areia. Você não pode levar nada sem repor com alguma coisa para enganar aqueles que querem protegê-la. Infelizmente, humanos são muito mais difíceis de serem enganados que uma base de pedra, então você possui uma das duas opções. A primeira delas, você pode percorrer léguas para buscar sua prova e criar uma réplica exata. Por outro lado, você pode improvisar e empregar o astuto truque com o fetiche Falsificação. Os Corax são renomados por sua natureza aquisitiva, não pela sua premeditação. Entre os metamorfos corvos, a última opção tende a possuir maiores chances de uso.

A Falsificação é um bloco de argila branco com aproximadamente oito centímetros de comprimento e três de largura, apesar de algumas dessas dimensões variarem para mais ou para menos. Um dos lados é cunhado com uma representação de um corvo e o bloco é ligado a um espírito da metamorfose, como um espírito-lagarta ou um espírito-borboleta. Quando ativado, o Corax gasta um ponto adicional de Gnose e a Falsificação imediatamente assume a forma e o peso de qualquer pequeno objeto. Normalmente um que o Corax tenha acabado de roubar.

Entretanto, ele assemelha apenas o tamanho e o peso, não a função, do objeto. Assim, alguém enganado pela Falsificação ao tentar disparar sua arma de fogo perceberá que o gatilho não se move, as teclas do celular não são pressionadas e por aí vai. Isso pode ser bom ou ruim. Por um lado, oponentes astutos podem perceber que isso é uma farsa e imediatamente começar a procurar o verdadeiro item. Por outro, muitos oponentes quando enfurecidos podem desfazer-se da Falsificação, justamente onde o Corax pode voltar e usá-lo mais uma vez...

Lasca de Hélios

Nível Dois, Gnose 6

Esqueça fachos de luz. A Lasca de Hélios é muito mais útil, é quase que um pedaço real do sol que você pode carregar dentro do bolso. Dados os laços que os metamorfos corvos possuem com Hélios, esse fetiche é algo natural. Feito de um pedaço muito bem polido de metal (apesar de que mais um Corax presunçoso tenha afirmado que isso é simplesmente um pedaço do sol que ele voou até lá e pegou), a Lasca normalmente é guardada dentro de trapos ou de papel. (Novamente, muitos Corax afirmam que isso serve para ele parar de brilhar como um farol o tempo todo e a maioria sabe que o real motivo é fazê-lo mais sujo e menos propenso a distraí-lo ou ser roubado.)

Quando ativado e descoberto, a Lasca ilumina até 10 metros de raio com pura luz solar. Isso é realmente luz do sol, logo vampiros começam a sofrer dano agravado imediatamente como esperado. Entretanto, ao lado desse efeito, a Lasca é uma lanterna muitíssimo forte. Não é possível ofuscar a luz, a Lasca de Hélios ou funciona com efeito máximo ou não funciona. Como pode-se esperar, ela é ligada a um espírito-luz do sol.

A Lasca não pode ser usada como uma adaga, a despeito de sua aparência e construção. Quaisquer tentativas deste uso automaticamente o estilhaçarão, destruindo o fetiche inteiramente.

Espirro (Amuleto)

Gnose 7

O nome "Espirro" é bem recente para esse antigo amuleto, mas o nome tem se espalhado. Ele veio de um Corax de Chicago que apelidou o amuleto como "Ditchu" ou "Ditch you". O nome soa como um espirro e agora todos simplesmente o chamam de Espirro. A despeito do nome irreverente, esse é um amuleto muito útil e que o Corax mencionado anteriormente tem um bom motivo para chamá-lo assim — ele é feito com o intento expresso de livrar-se daqueles que poderiam tentar e ferir o Corax.

Espirro não é exatamente feito de material deslumbrante — ele é imundo. Mas essa imundície é ligada a um espírito-jaritataca e, após o Corax ativá-lo e lançá-lo no rosto de seu oponente, a poeira automaticamente causa cegueira e seus olhos ardem furiosamente, deixando-o sem ação por um único turno. Isso não é muito, mas é suficiente para dar ao Corax uma vantagem crucial em combate... ou, normalmente, uma chance para voar feito louco. Uma única dose pode cegar até três oponentes.

Gurahl

Prato da Vida

Nível Um, Gnose 5

A despeito dos problemas que os metamorfos ursos como um todo sofrem, eles não privaram a si de inovações de fetiches. Tal inovação é isolada, individual e raramente passada através da raça como um todo — porém, algumas vezes isso contagia rapidamente. Um exemplo dessa inovação pode ser encontrado num fetiche bem recente chamado de Prato da Vida. Guerras modernas separam os soldados feridos em três grupos diferentes: aqueles que irão viver até mesmo se não forem tratados, aqueles que provavelmente morrerão até mesmo ser forem tratados e aqueles que irão viver caso forem tratados e morrer se não forem. Esse último grupo é aquele que os Gurahl se preocupam mais. Um Gurahl ousado criou o Prato da Vida com o interesse de ampliar a precisão desses prognósticos.

O Prato da Vida, uma tigela rasa de madeira, funciona ao ser colocada sobre o peito do ferido e ativado. Se a pessoa ferida morrerá na próxima hora, o espírito-girassol dentro da tigela tornará a água gelada. Se ele irá viver, a água tornar-se-á fervente. Se as circunstâncias é quem determinarão a vida ou a morte, a temperatura da água será ambiente.

Amuleto da Mente Única

Nível Três, Gnose 6

Esse fetiche poderia ter sido muito útil vários anos

atrás. Um adorno feito de casca de árvore lavada em água de chuva, o adorno é usado como se fosse uma fita em torno da cabeça, pendurada entre os olhos. Quando o ativada, o fetiche lampeja imagens bem diante dos olhos dos Gurahl, permitindo a ele saber o que outro Gurahl dentro de um quilômetro e meio de distância está fazendo e está vendo. Ele foi útil para coordenar esforços entre vários Gurahl em épocas de grande necessidade.

E poderia ser útil hoje se vários Gurahl não tivessem deixado de usá-lo. Porém, visto como são, as situações nas quais esse adorno poderia se mostrar útil são raras, de fato. A única época onde mais que um Gurahl são encontrados juntos é quando um filhote está sendo protegido, onde nesses casos o ancião não quer deixar o filhote longe de sua vista. Porém, muitos Gurahl ainda possuem fetiches dessa natureza, como uma espécie de símbolo de esperança. Na cultura fetichista mais vibrante, um fetiche similarmente ultrapassado poderia ter sido aposentado. Mas entre os Gurahl, dispersos e sem recursos que auxiliem a encorajar a cultura fetichista, eles simplesmente não podem dar-se ao luxo de substituí-lo.

Pedra Idêntica (Amuleto)

Gnose 5

Alguns fetiches retém sua utilidade através das eras. A Pedra Idêntica é um truque muito antigo dos Gurahl para despistar perseguidores, confundir atacantes e, normalmente, complicar bastante seus inimigos. Ele possui a forma de uma pedra comum, ligada a um espírito do ar dentro dela. Para ativar o fetiche, o Gurahl (escondido e à distância) aponta a pedra para o grupo que ele deseja confundir e então a coloca em sua trilha. A pedra instantaneamente cresce até ela tornar-se exatamente a mesma pedra distinta que eles haviam visto anteriormente. Ela atrai a atenção para si, deste modo pouquíssimos alvos conseguem ver as outras marcas geográficas que claramente indicam uma localização diferente. Como resultado, as vítimas normalmente se confundem, mudam suas direções e perdem-se completamente.

Aqueles alvos da Pedra Idêntica precisam fazer um teste de Inteligência + Sobrevivência (dificuldade 8) para evitar serem enganados.

Kitsune

Leque Encantado

Nível Dois, Gnose 5

Esses fetiches foram altamente populares em épocas antigas, quando um leque de uma dama era um acessório comum para funções sociais. Mesmo hoje, Kitsune ocasionalmente fazem uso de Leques Encantados quando o momento é apropriado. Esses leques são feitos de papel, com desenhos complexos de paisagens ou de imagens similarmente relaxantes, ligados a espíritos-salgueiro ou das flores. Quando ativado e abanado durante uma conversa polida (normalmente de modo sutilmente galanteador), o Leque Encantado adiciona um dado a todos os testes Sociais do Kitsune. Apesar de ser inútil em situações hostis, esses leques são valorizados devido a serem sutis; quaisquer tentativas de detectar que o leque é um fetiche ou para detectar a dom sobrenatural de charme são feitos contra uma dificuldade +3. É considerado um golpe menor entre os Kitsune usar um Leque Encantado para o benefício de alguém num encontro de uma corte hengeyokai sem que ninguém, exceto um colega Kitsune, perceba - algo perigoso e, por essa razão, louvável.

Casaco de Mangas à Sua Vontade

Nível Três, Gnose 6

Mitos chineses falam sobre magníficos itens "à sua vontade" que mudam seu tamanho e forma ao comando do usuário. O mais famoso deles é o porrete do Rei Macaco em ***Jornada ao Oeste***, mas os Kitsune adaptaram o princípio para muitas ferramentas que não são armas. Um exemplo é o casaco (ou kimono, ou outra veste com mangas) com mangas à sua vontade. Essas vestes são sempre da mais alta qualidade, duráveis e bordada de forma elegante, ligadas a um espírito-macaco.

Ao ativar o fetiche, o Kitsune pode esticar uma ou ambas as mangas até uma distância de três metros, comandando-as mentalmente para torcer ou esbofetear como se fossem os próprios braços da raposa. As mangas podem envolver o oponente, golpear tão forte quanto um soco ou até mesmo serem usadas para tirar um Kitsune de uma encrenca. As mangas são tratadas como se possuíssem Força 6.

Agulhas da Maldição (Amuleto)

Gnose 5

Essas pequenas armas inofensivas podem assumir uma variedade de formas — elas podem ser agulhas de costura, agulhas de acupuntura, grampos de cabelo e até mesmo usadas como piercings por uma eventual metamorfa raposa. Elas geralmente são armas de arremesso (Destreza + Esportes para acertar, dificuldade 7), apesar de que um Kitsune pode certamente manter uma na mão. Quando ativada e cravada na carne de um oponente, a Agulha da Maldição não causa dano, porém obstrui a atividade nervosa da vítima até ser removida. Enquanto a agulha estiver em sua carne, a vítima age como seu nível de ferimento fosse um a mais do que realmente é; assim, uma pessoa Escoriada perde um dado em todas as suas ações como se estivesse Machucada, assim como uma pessoa Aleijada está imobilizada se afetada por uma Agulha da Maldição. Esse efeito é cumulativo para cada agulha enfiada na vítima.

A ameaça real que as Agulhas da Maldição apresentam é que elas não causam dor algum, sequer qualquer sensação, quando elas penetram a carne. Um Kitsune suficientemente furtivo poderia colocar três Agulhas da Maldição nas costas de um inimigo sem que ele percebesse. A menos que a vítima veja a agulha sendo arremessada, atirada ou até mesmo colocada (alguns Kitsune carregam uma Agulhas da Maldição debaixo da língua) neles, isso leva um teste de Percepção + Medicina , dificuldade 9, para perceber o impacto da

agulha. Agulhas da Maldição não penetram armadura sólida, porém até mesmo a menor das lacunas (como as entre as escamas de um Mokolé) são suficientes para uma agulha fazer efeito.

Mokolé

Bumerangue Observador

Nível Dois, Gnose 6

O papel de um Mokolé é ser a Memória de Gaia. Mas para recordar de algo, você precisa ver antes. O Bumerangue Observador auxilia nisso, especialmente quando você está cercado.

Ligado a um espírito-coruja, o Bumerangue Observador é construído para ser leve e de voo firme. Projetado para retornar facilmente, ao contrário de um instrumento de caça, possui dois olhos grandes pintados em sua face inferior. Quando ativado e arremessado, o bumerangue envia uma imagem do solo abaixo dele diretamente para o campo visual do Mokolé, permitindo a ele ter uma visão aérea da área adjacente.

Para arremessar o Bumerangue Observador teste Destreza + Esportes, contra uma dificuldade de 6. Cada sucesso confere ao Mokolé uma visão aérea abrangendo 3 metros de raio ao seu redor.

Eco das Eras

Nível Quatro, Gnose 8

Os Mokolé tem boa memória; é seu trabalho. Mas não existem tantos deles para estarem em todos os lugares ao mesmo tempo. Inevitavelmente, existem lacunas na Memória de Gaia em diferentes locais. No entanto, o Eco das Eras pode ajudar a preencher essas lacunas.

O Eco das Eras é um sino dourado, inscrito com pequenas runas gravadas em torno de sua boca. Esse sino é ligado a um espírito - tartaruga. Muitos Mokolé tem experimentado tamanhos e modelos diferentes para o sino, e descobriram que praticamente qualquer configuração pode funcionar — um incomum Mokolé interessado em moda usa o seu fetiche como um pequeno sino preso em uma gargantilha preta. Muitos são consideravelmente maiores.

Quando ativado e tocado, o sino ecoa dentro do passado da área, recriando fantasmagoricamente imagens e sonos de eventos que ocorreram ali no passado. Quanto mais alto o sino é tocado, mais o Eco das Eras recobra o passado. Supostamente, alguém pode estar em Londres e tocar o sino tão alto que ele pode ver como a área parecia antes dos primeiros vestígios da cidade serem construídos.

Quando ativado, o jogador testa Força + Performance, contra dificuldade determinada por quão para trás você quer ver. Ver um único dia passado é dificuldade 5. Voltar a menos de um ano é 6. Menos que uma década é 7, enquanto voltar um século é 8. Mais que isso a dificuldade é 9.

Cinco sucessos são necessários para calibrar exatamente o quão alto o sino precisa ser tocado para alcançar um período específico. Se menos sucessos forem alcançados o sino ecoa uma parte apenas de tempo no passado. O Narrador deve arbitrar isso.

Atirador de Lança do Sol

Nível Cinco, Gnose 7

Um atirador de lança, também chamado de atlatl, é um dispositivo muito simples. Um pedaço curvado de madeira é preso ao longo do antebraço e sacudido de modo correto pode disparar uma lança a distâncias inacreditáveis com velocidade e precisão. O único problema nisso é a necessidade de um bom número de lanças para serem disparadas. O Atirador de Lança do Sol carrega as lanças com ele. Ou melhor, ele pede a Hélios que as forneça.

Ligada a um espírito do sol, uma vez ativado, o Atirador de Lança do Sol produz uma lança de pura luz solar. Essas lanças alcançam até 100 metros e causam Força+2 de dano agravado (com dois dados extras de dano agravado contra vampiros, caso possam ser encontrados durante o dia). Quando a lança atinge (ou erra), ela desaparece numa explosão de luz poucos instantes depois.

Esse fetiche não pode ser utilizado durante a noite, é claro.

Nagah

Reflexo da Realidade

Nível Quatro, Gnose 7 (regras especiais de ativação)

Sempre faça parecer um acidente. Sem corpo, sem crime. E proteja o Segredo Sagrado a qualquer custo. Quanto menos evidências deixadas na cena de um crime, melhor, porém algumas peças de evidência não podem ser removidas e levadas embora. Além do que, é sempre melhor se a evidência simplesmente não existir. Por isso, o Reflexo da Realidade, um espelho fetiche que pode ajudar a conseguir isso.

O Reflexo da Realidade é sempre feito por um Nagah Kamsa, por eles serem os únicos a terem a esperança de convencer um elemental do ar necessário para esse fetiche funcionar. Uma vez o espírito esteja ligado ao espelho, o Nagah o ativa testando Gnose contra uma dificuldade igual a Película local. Ele olha para o espelho, refletindo o objeto que ele quer que suma e soprando sobre o espelho, embaçando-o. Quando a bruma desaparece, o reflexo daquele objeto some. Assim como o objeto.

O Reflexo da Realidade normalmente remove o objeto do mundo físico e o lança na Umbra. Assim, se o Nagah precisar do objeto mais tarde, ele pode recuperá-lo. (Apesar de que ele pode nem sempre estar lá. No tempo que leva para o Nagah retornar ao seu Ananta e recuperá-lo, seus inimigos podem já tê-lo levado). Isso também significa que três sucessos são necessários para fazer o objeto sumir instantaneamente, menos sucessos retarda o processo, exatamente como percorrer atalhos. Por fim, o espelho não funciona em criaturas vivas, apenas em objetos inanimados.

A despeito das limitações, este é preferido entre os Nagah. Ele funciona para alterar cenas de crime, altera as investigações e com um pouco de precaução pode até mesmo salvar o Nagah se ele foi descuidado o suficiente para ser pego. ("Não, nenhuma arma assassina com ela, chefe".)

Lâmina de Sangue

Gnose 8

Amuletos são consideravelmente mais fáceis de serem criados. A Lâmina de Sangue é uma exceção. Uma das mais poderosas armas possuídas pelos Nagah, ela é ligada a um poderoso espírito de um dos servos mais próximos dos Wani. A lâmina em si é um intrincado padrão de osso e sangue, gravado com detalhes inscritos. Ao adquirir esse amuleto, ele conta como um Fetiche de Nível Dois, o mesmo acontece ao confeccioná-lo. Para alguns, o preço é simplesmente alto demais para ser desperdiçado num amuleto. Mas para os Nagah, quem já considera que criar um fetiche já é um preço alto demais a ser pago, a Lâmina de Sangue é, talvez, perfeita. Ela não remove permanentemente um aliado espiritual em potencial, ela é poderosa, e perfeita para aqueles que não querem ser descobertos.

Quando ativada, os efeitos da lâmina duram por uma única cena. A lâmina causa Força +2 de dano agravado e golpeia com dificuldade 5. Uma vez encerrada a cena e todos os oponentes derrotados, no entanto, a lâmina se dissolve em pó de osso e um pequeno esguicho de sangue, uma amostra sem valor sequer para um teste de DNA. Mas para a maioria dos Nagah, isso não é um defeito, é uma função. A lâmina é projetada para ser uma arma de assassinato, permitindo entrar silenciosamente, matar o alvo e, então, descartar a arma instantaneamente.

Nuwisha

Bocal

Nível Um, Gnose 5

Um clássico fetiche Nuwisha que tem sido amplamente reinventado através dos anos, a Bocal pode ser qualquer objeto associado com a fala. Os mais antigos destes são bastões de oratória do tipo associado com certas culturas nativas americanas, alguns são feitos de antigos auto-falantes e os mais recentes tendem a ser feitos de microfones sem fio. Uma vez ligado a um espírito-sapo e ativado, o fetiche permite o Nuwisha a projetar sua voz até qualquer lugar que ele possa ver. Além disso, a voz será três vezes mais alta que o normal.

A única desvantagem desse fetiche é que o Nuwisha ***precisa*** falar, assim caso ele esteja visível, ele pode parecer estar se movendo. Até mesmo se o coiote estiver escondido, aqueles que ouvem a voz projetada podem testar Inteligência + Prontidão (dificuldade 9) para descobrir de onde a voz ***verdadeira*** está vindo.

Coisa Morta (Amuleto)

Gnose 6

O senso de humor dos Nuwisha, é sem dúvida, tendente ao "negro". Coisa Morta é um exemplo primordial de como os metamorfos coiotes mesclam gargalhadas com lições estranhas e perturbadoras. Esse amuleto é feito de qualquer material em decomposição, preferencialmente de algo animal que vegetal, e ligado a um espírito menor da morte.

Quando ativado, esse amuleto permanece latente até alguém cheirá-lo. (A maioria dos Nuwisha o coloca cuidadosamente para garantir que sua pretensa vítima seja alguém que tenha a honra de fazê-lo). Quando isso acontece, a armadilha distorce alguns circuitos da mente da vítima (teste a Gnose do amuleto, resistida pela Força de Vontade). Se o amuleto for bem sucedido, a vítima subitamente é convencida que está morta. De fato, ela ainda pode se mover, ainda pode caminhar, pode falar e ainda todos os aspectos físicos parecem ser os seus. Mas ela também está certa que está morta.

A experiência é compreensivelmente desagradável. Todos os testes feitos enquanto esse efeito durar são feitos com dificuldade + 2. Muitos daqueles que sofrem com esse truque evitam a luz do sol. A presunção geral é que esse truque seja planejado para ensinar a vítimas particularmente sanguinárias e, de fato, a maioria que é afetada possui algum tempo para refletir a respeito de suas vidas e do valor da vida. Por parte dos Nuwisha, eles

permanecem reticentes quanto a suas intenções.

O efeito desse amuleto dura por três horas, e termina após o primeiro raio de sol que a vítima testemunhar. A vítima sente uma intensa dor, como se a luz do sol o queimasse, mas após isso ela se sente viva mais uma vez. Toda a experiência geralmente é lembrada como uma estranha alucinação ou uma experiência extracorpórea, e nem sempre é facilmente ignorada.

Amuleto Fantasmagórico (Amuleto)

Gnose 4

Os Nuwisha que investem a maior parte do tempo nos reinos físicos são aqueles que ainda são muito jovens, não estando prontos inda para passar pelo Ritual da Dança. E visto que os Nuwisha possuem uma reputação como "coiotes espirituais", bem, às vezes, você tem que avivar as expectativas para fazer bem seu trabalho. Para essas horas, o Amuleto Fantasmagórico funciona perfeitamente.

Ele funciona de forma muito simples. Um colar pequeno ligado a um espírito-luz, ao ser ativado, o amuleto torna o usuário translúcido. Não que um ***verdadeiro*** Nuwisha Dançarino Fantasma fosse se parecer dessa forma, mas isso incomoda poucos Nuwisha. Geralmente o tipo de pessoas com quem eles lidam não pode identificar um Nuwisha verdadeiro se eles não tiverem um guia. O Amuleto também ajuda na furtividade e na ocultação, reduzindo a dificuldade para todos os testes de Furtividade em 1.

Ratkin

Mapa Automático

Nível Dois, Gnose 6

Os Ratkin tendem a se orgulhar muito de seu conhecimento do submundo. Mesmo assim, eles ainda são falíveis. Eles se perdem, especialmente em territórios desconhecidos. Um mapa realmente bem vindo, mas os locais onde os Ratkin vão tendem a não terem mapas. Assim eles fizeram seu próprio mapa.

O Mapa Automático é uma folha de papel em branco, ligada a um espírito-inseto de qualquer espécie. Quando ativado, o mapa começa a desenhar por si mesmo em lápis carvão. Ele cobre uma caverna inteira ou uma estrutura de túneis em torno do Ratkin em cerca de um quilômetro e meio, incluindo quaisquer falhas estruturais ou obstruções. Entretanto, ele não mapeia quaisquer animais ou humanos dentro das cavernas, logo não pode ser usado para rastrear aonde as pessoas estão. Ele é projetado meramente para fins de navegação. Uma vez ativado, o efeito é instantâneo, e assim, se o Ratkin mover-se de seu raio, ele precisará reativar o fetiche. Quando o fetiche é ativado após a primeira vez, o carvão na página sopra como poeira. Ratkin espertos empregam esse efeito para lançar carvão no rosto de seus inimigos, no qual funciona tão bem quanto fosse possível imaginar para um último recurso: Algumas vezes dá certo, outras nem tanto.

Alguns Ratkin projetaram uma versão de superfície para esse fetiche, usando um espírito-pássaro ao invés de um espírito-inseto, mas essa variante é considerada mais rara.

Lâmina Vodu

Nível Quatro, Gnose 6

O propósito dos Ratkin é eliminar pessoas em larga escala. Eles podem ter sido forçados a abandonar esse papel inicialmente, mas não significa que uns poucos remanescentes de seu verdadeiro propósito não tenham encontrado seus meios através das eras. Um desse é a Lâmina Vodu. Quase certo que era chamada por outra coisa originalmente, o efeito dessa espada é que deu seu nome atual.

Ligada a um espírito-cobra, a Lâmina Vodu é uma espada curta que se divide em duas em sua ponta, como a língua bífida de uma cobra. O Ratkin ativa a espada após golpear um oponente em batalha, na qual haja mais que um oponente envolvido no conflito. Se a ativação for bem sucedida, a espada fere outro oponente (o mais próximo do que foi atingido, a lâmina pode distinguir aliados de inimigos), exatamente no mesmo local. Ambos oponentes sofrem exatamente o mesmo dano (Força +2, agravado). Atingir um oponente com uma Lâmina Vodu tem dificuldade 6.

Bolsa Cheia de Qualquer Coisa

Nível Cinco, Gnose 7

É verdade que não parece ser muita coisa. Uma bolsa de tecido grosseiro sustentada com meio metro de corda. Porém, ligado a essa coisa está um espírito-rato fêmea, e ratos são especialistas em reproduzirem-se rápido demais. Qualquer coisa colocada nessa bolsa faz exatamente a mesma coisa — ela começa a se multiplicar numa taxa assombrosa. A cada minuto, o número de objetos na bolsa dobra. Ponha um único pedregulho dentro da bolsa e dentro de dez minutos você terá milhares deles, exceto que eles provavelmente não caibam todos na bolsa. Quando a bolsa estiver cheia o efeito cessa.

Existem vários usos para ela e os Ratkin gostam disso. Mesmo que a bolsa não possa duplicar gemas, metais preciosos ou moedas mais valiosas que as de 25 centavos, colocar uma moeda de 25 centavos dentro da bolsa é uma grana ainda mais fácil que trabalhar num fast food da O'Tolley's. Como uma algibeira de munição é realmente do caralho.

Mas a possibilidade que pode assustar o resto das Raças Metamórficas de longe não é nenhuma dessas. A bolsa ***carrega*** coisas realmente bem também, você pode colocar água dentro de ela e não gotejar. Nem mesmo ar escapa dela.

E assim, a possibilidade realmente assustadora é que algum dia, um Ratkin seja bem sucedido em fabricar uma dessas e encontre um doente terminal em algum lugar, morrendo de uma misteriosa doença transmissível pelo ar. E ele vá atrás do paciente para que ele tussa na bolsa. O fato de que existem muitos Ratkin loucos o suficiente para fazer isso faz com que algumas pessoas agradeçam o

fato de que eles são mais propensos a roubarem fetiches do que fazer os seus próprios.

Rokea

Capuz Negro

Nível Um, Gnose 7

Poucos Rokea são bonitos, pelo menos não se eles forem Longas Barbatanas esportistas. Apesar de alguns Entre Mundos terem dominado alguns truques para parecem toleráveis durante um longo período de tempo, alguns não tem a paciência e os outros simplesmente não alcançaram a perfeição ainda. Ambos fazem grande uso de um Capuz Negro. Pouco menor que um bolso de tecido (sem quaisquer buracos para os olhos) ligado a um espírito-mariposa marrom, o Capuz Negro parece ineficaz.

Entretanto, quando usado sobre a cabeça e ativado, o Capuz Negro desaparece e imediatamente torna o Rokea completamente indistinto. Apontar o usuário meio a uma multidão requer um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8), e tentar lembrar do que ele viu depois é totalmente impossível.

A máscara não altera realmente a aparência do personagem, ela simplesmente a confunde diante da observação alheia, tornando ele insignificante. Nem o torna invisível ou faz com que os ouros parem de prestar atenção no que ele faz — tentar desativar uma câmera de segurança descaradamente e você não será mais indistinto. Os efeitos da máscara permanecem ativos até ela ser retirada ou até que o Rokea faça alguma coisa impossível de não ser notada.

Pedra da Luz

Nível Um, Gnose 6

Na maioria das vezes, os tubarões não operam com a visão. Seu olfato e sua capacidade de detecção através do movimento compensam precisamente quaisquer crenças visuais, assim eles raramente preocupam-se com ambientes muito escuros. Se você estiver trabalhando com termos "achar e destruir", realmente não é necessário ver detalhes — se está morto, então está morto. Porém, às vezes, um pouco mais de planejamento é necessário. Nesses casos, estar apto para enxergar pode ser de grande ajuda e as Pedras da Luz auxiliam.

Pedra da Luz é bem auto explicativa: É uma grande pedra ligada a um Luno (preferido pela maioria) ou um espírito-sol (mais eficaz, porém pouco confiável). Quando ativado, a rocha começa nadando atrás do Rokea, o seguindo e mantendo-se perto. Ela brilha ao seu redor, mas com um movimento pode ser distanciada do Rokea, permitindo a ele esconder-se nas sombras enquanto ainda enxerga a sua frente.

O lado negativo é que as Pedras da Luz são de fácil destruição, visto que são alvos óbvios e nunca estão seguradas pelo Rokea. Defender uma Pedra da Luz pode ser uma prioridade importante em algumas batalhas. Uma vez acionada, elas permanecem brilhando por um dia completo e uma noite completa.

Lâmina Estripadora

Nível Cinco, Gnose 7

Uma arma singular e devastadora, existem pouquíssimas Lâminas Estripadoras existentes. Elas simplesmente são complexas demais para a maioria dos tubarões compreendê-las, manufaturadas de forma solitária. Dizem que a primeira Lâmina Estripadora foi criada pelo mais raro dos raros entre os Rokea — um Entre-Mundos das Águas Escuras. Assim, ela foi copiada não mais que meia dúzia de vezes, caso tenha sido.

Apesar de consideravelmente complexa para os padrões Rokea, a Lâmina Estripadora é bem grosseira para os padrões das outras Raças Metamórficas. Duas lâminas de pedra uniformes são presas a um cabo de madeira comprido. Nesse apetrecho rudimentar está preso um espírito da guerra.

O espírito da guerra torna quaisquer problemas de manufatura irrelevantes. Uma vez ativado, a lâmina causa Força + 4 de dano agravado e sua dificuldade para golpear é de 8. Porém, o aspecto mais impressionante da arma é que ela pode ser usada em todas as formas, em maior ou menor grau. Nas formas Hominídea, Glabrus e Gladius, a lâmina é portada em duas mãos e usada como uma grande lança de ponta em cada extremidade. Nas formas Chasmus ou Squamus, ela pode ser carregada na boca e usada em investidas ou viradas rápidas com a cabeça para causar dano o bastante. Em nenhuma situação isso é particularmente gracioso (em razão da alta dificuldade para acertar), mas é uma arma poderosa que é muito versátil para a raça.

Fetiches Hengeyokai

Lança de Lâmina Dupla

Nível Três, Gnose 7

A Lança de Lâmina Dupla é um shuang tao quiang (uma espécie de lança de duas lâminas) ligada a um espírito do vento. No centro exato do bastão da lança (que precisa ser feito de madeira de lei) está um anel de bronze com um yin yang inscrito. Quando ativada, a lança subitamente se divide em duas lanças menores, o yin yang a separa em duas metades perfeitas. Entretanto, as duas metades ainda permanecem unidas pela energia espiritual (em alguns desses fetiches, essa energia pode ser vista como um movimento luminescente tênue de vento que deixa uma nuvem de poeira suspensa no ar). O usuário pode arremessar uma das lanças e conttestar sua direção através do manuseio correto da outra metade.

O usuário da lâmina pode usar ações múltiplas para atacar tanto com a lâmina em suas mãos quanto com a metade voadora. A metade em mãos ataca usando Destreza + Armas Brancas (dificuldade 7) e causa Força +2 de dano agravado. No entanto, a metade voadora pode apenas atacar qualquer um dento de 10 metros do atacante; ela também causa Força +2 de dano agravado.

Lâmina Silenciosa

Nível Quatro, Gnose 7

Ligado a um espírito-lagarta, a Lâmina Silenciosa é projetada especificamente para ser esquecida. Quando ativado, esse fetiche wakizashi passa através dos oponentes como se fosse um fantasma. Ferimentos causados assim devem ser anotados ao invés de marcados — eles contribuem para penalidades por ferimentos, curam antes que os danos contusivos e até mesmo podem deixar oponentes inconscientes, mas nunca matá-los. Após uma cena, todos os danos fantasmas são curados imediatamente e, a menos que a vítima seja bem sucedida num teste de Força de Vontade (dificuldade 8), ele esquece até mesmo ter sido golpeado por uma espada. Se a vítima sofreu danos apenas da Lâmina Silenciosa e falhar no teste de Força de Vontade, ele esquece até mesmo que foi atacado.

Outro efeito acontece quando o portador da espada encontra a vítima posteriormente. Embora ela não lembre do conflito, a dor é lembrada de forma subconsciente na presença da espada. Essa dor súbita confunde e assusta facilmente a vítima. Para cada Nível de Vitalidade causado com a Lâmina Silenciosa quando ativada, o portador recebe um dado extra em todos os testes de Intimidação realizados contra a vítima. O benefício máximo é de cinco dados.

Amuleto de Equilíbrio

Nível Cinco, Gnose 8

O yin yang é um símbolo do equilíbrio dinâmico. Duas forças opostas de potência idêntica que se encontram. Elas não repousam em fronteiras estritas, mas cada uma empurrando a si para dentro da outra, sem nunca ganhar supremacia sobre a outra. Essa é a verdadeira força e a fonte real do poder. Aqueles que buscam ser fortes investem suas vidas trazendo todas as suas forças em perfeito equilíbrio. E aqueles impacientes ou precipitados demais para fazer isso trapaceiam e usam o Amuleto de Equilíbrio.

O Amuleto de Equilíbrio é pequeno e feito de metal, inscrito com um yin yang em ambos os lados e usado em torno do pescoço com uma corrente. Ele, então, é unido a um espírito de uma ave. Quando ativado, o espírito traz o equilíbrio na alma daquele que está usando, aumentando a Fúria, a Gnose e a Força de Vontade temporárias ao mesmo nível, aquela com valor temporário maior. Isso pode fazer com que os valores temporários dessas estatísticas fiquem acima de seu valor permanente. No fim da cena, o usuário perde todos os pontos temporários menos um em cada categoria, exausto devido ao estresse de comportar energia interna demais. Se o personagem não tem pontos temporários restantes em qualquer categoria ele recebe um ponto temporário em cada categoria. O equilíbrio é mantido.

BRIDGES 03

Ligado a um espírito-lagarta, a Lâmina Silenciosa é projetada especificamente para ser esquecida. Quando ativado, esse fetiche wakizashi passa através dos oponentes como se fosse um fantasma. Ferimentos causados assim devem ser anotados ao invés de marcados — eles contribuem para penalidades por ferimentos, curam antes que os danos contusivos e até mesmo podem deixar oponentes inconscientes, mas nunca matá-los. Após uma cena, todos os danos fantasmas são curados imediatamente e, a menos que a vítima seja bem sucedida num teste de Força de Vontade (dificuldade 8), ele esquece até mesmo ter sido golpeado por uma espada. Se a vítima sofreu danos apenas da Lâmina Silenciosa e falhar no teste de Força de Vontade, ele esquece até mesmo que foi atacado.

Outro efeito acontece quando o portador da espada encontra a vítima posteriormente. Embora ela não lembre do conflito, a dor é lembrada de forma subconsciente na presença da espada. Essa dor súbita confunde e assusta facilmente a vítima. Para cada Nível de Vitalidade causado com a Lâmina Silenciosa quando ativada, o portador recebe um dado extra em todos os testes de Intimidação realizados contra a vítima. O benefício máximo é de cinco dados.

Amuleto de Equilíbrio

Nível Cinco, Gnose 8

O yin yang é um símbolo do equilíbrio dinâmico. Duas forças opostas de potência idêntica que se encontram. Elas não repousam em fronteiras estritas, mas cada uma empurrando a si para dentro da outra, sem nunca ganhar supremacia sobre a outra. Essa é a verdadeira força e a fonte real do poder. Aqueles que buscam ser fortes investem suas vidas trazendo todas as suas forças em perfeito equilíbrio. E aqueles impacientes ou precipitados demais para fazer isso trapaceiam e usam o Amuleto de Equilíbrio.

O Amuleto de Equilíbrio é pequeno e feito de metal, inscrito com um yin yang em ambos os lados e usado em torno do pescoço com uma corrente. Ele, então, é unido a um espírito de uma ave. Quando ativado, o espírito traz o equilíbrio na alma daquele que está usando, aumentando a Fúria, a Gnose e a Força de Vontade temporárias ao mesmo nível, aquela com valor temporário maior. Isso pode fazer com que os valores temporários dessas estatísticas fiquem acima de seu valor permanente. No fim da cena, o usuário perde todos os pontos temporários menos um em cada categoria, exausto devido ao estresse de comportar energia interna demais. Se o personagem não tem pontos temporários restantes em qualquer categoria ele recebe um ponto temporário em cada categoria. O equilíbrio é mantido.

Capítulo Quatro: Poder Incorporado

Então os ferreiros foram convocados para forjarem armas. Para Liu Bei eles fizeram um par de espadas antigas; para Guan Yu fizeram uma longa e curva lâmina chamada de Sabre do Dragão-Verde, que pesava cento e cinquenta libras; e para Zhang Fei eles criaram uma lança de dez pés chamada Alabarda da Serpente.

— Romance dos Três Reinos

O Que São Fetiches Lendários?

Muitos jovens Garou cometem o erro de imaginar que fetiches lendários são puramente uma linha traçada na areia pelos anciãos. ***Essa*** grã-klaive é um fetiche muito impressionante, mas não poderoso o suficiente para ser lendário, enquanto que ***aquela outra*** supera os limites. O pressuposto é o que separa fetiches normais a partir de fetiches lendários é o simples poder. Eles ainda são essencialmente o mesmo tipo de ***coisa***, afinal.

Esses jovens Garou estão muito, muito enganados. Os Garou anciões não classificam os fetiches como lendários, eles reconhecem fetiches lendários pelo que eles são. Os fetiches feitos pelos Garou de forma "normal", todos seguem algumas regras básicas. Cada um é um objeto ligado a um espírito que faz alguma coisa específica. Cada um é criado por um indivíduo (Garou ou Fera) que projeta e trabalha sobre o fetiche. Apesar de que um fetiche pode se rebelar e tornar-se amaldiçoado, geralmente ele obedece o comando da pessoa que o possui e está em harmonia com ele.

Em contrapartida, não existem leis ou preconceitos consistentes que se aplicam igualmente a dois fetiches lendários diferentes. Um será feito por desígnio, mas o próximo simplesmente parece ter acontecido por acidente. O primeiro fará apenas uma coisa, mas o próximo terá vários truques bem definidos nele e outro ainda parecerá fazer qualquer coisa que quiser. A maioria ainda é produto de um espírito que se uniu a um objeto, mas em alguns casos o espírito simplesmente decidiu se ***tornar*** um objeto. E enquanto um ficará mudo e obediente como uma klaive, o segundo irá demonstrar uma personalidade clara e agir mais como um parceiro do seu "dono" do que uma ferramenta.

Em resumo, fetiches lendários são casos que Garou (ou Fera) não sabem resolver. Eles são aqueles que rompem com a lógica padrão dos fetiches e se tornam algo mais. Ele são coisas que poderiam moldar o destino

de toda a Nação Garou, se não o Apocalipse. Eles não devem ser usados levianamente.

Criando Fetiches Lendários

Ninguém tem um projeto para fetiches lendários. Não há procedimentos que alguém deva seguir. Embora um personagem possa decidir que quer fazer um fetiche lendário é como acordar pela manhã e decidir que quer ganhar na loteria. Não que você não possa andar em direção de um objetivo (comprar o bilhete de loteria já é um começo), mas mesmo com esse passo, não há muito progresso real feito. Um velho lobisomem proferiu certa vez: "Os pequenos fetiches são feitos pelos Garou usando espíritos. Os grandes fetiches são feitos pelos espíritos usando Garou". Existe muita verdade nisso — apesar do Garou frequentemente forjar e construir os materiais que compõem um fetiche lendário, o processo só parece acontecer quando o espírito envolvido no processo decide que deve acontecer. Quando artefatos tão poderosos são feitos, sempre há uma história envolvida e normalmente a história será contada através das eras mesmo não havendo nenhum fetiche envolvido. Na verdade, se há uma ameaça comum envolvida na criação de fetiches lendários, é de que eles aparecem no meio de tempos terríveis.

O espírito envolvido não é crucial para o poder ou o status de um fetiche lendário. Enquanto a maioria parece possuir um Incarna ou mesmo um Celestino com eles, a maioria não possui mais do que Jagglings ou Gafflings consigo. Esse é o tipo de enigma que dá dores de cabeça aos Theurges, mas a maioria teoriza que cada espírito metamorfoseia para algo mais poderoso no momento em que se une a um objeto, ou que um espírito muito mais poderoso está de alguma forma ajudando o espírito menor. Ambos são possíveis e ainda pode ser verdade em casos distintos.

Em seguida estão cinco formas conhecidas para que alguém possa criar um fetiche lendário, ou melhor, que o fetiche possa vir a tornar-se lendário.

Criado Por Um Mestre Artesão

O mito dos Garou para muitos fetiches lendários sempre possuem um artesão tão espetacular que seriam capazes de inventar e forjar objetos que nenhum outro homem poderia se igualar, e cujo renome entre os Garou e os espíritos seria inigualável que até mesmo os Celestinos carinhosamente desejariam ser agraciados por sua atenção. Esses são os fetiches lendários mais próximos dos fetiches "normais", embora sua forma final possa ser completamente diferente. Eles são, entretanto, feitos da mesma forma que a maioria dos fetiches, criado e forjado por um Garou que tem uma ideia para começar.

O maior problema com essa forma de tentar criar um fetiche lendário é que o artesão pode tornar-se tão sublime que seus esforços fariam os deuses sentarem-se e prestar atenção. A menos que você possa fazer a própria Luna, a própria Lua Sempre-em-Mudança, corar com a honra de ser requisitada para fazer parte de um fetiche que você está criando, então você não estará fazendo nenhum fetiche lendário dessa forma. Francamente, nada menos irá servir.

Em termos de jogo, um mestre artesão dessa magnitude deverá ter no mínimo Carisma ou Lábia 5, e o que não for 5 deverá ser pelo menos 3. Ele também deverá ter Destreza 5, Raciocínio 5, Ofícios 5, Enigmas 5, Etiqueta 5, Expressão 5 e Instinto Primitivo 5. Alguns conhecimentos podem ser requeridos dependendo do que pretende criar, tal como Armas Brancas 5 para espadas e outras armas de combate corpo a corpo, Armas de Fogo 5 para pistolas, Performance 5 para instrumentos musicais, etc. Muitos terão Raça Pura e Ancestrais também. O aspecto espiritual também não poderá ser negligenciado, ele deve saber o Ritual de Purificação, Ritual de Contrição, Ritual de Compromisso, Ritual da Dedicação do Talismã, Ritual de Iniciação, Ritual Para Despertar Espíritos, Ritual de Conjuração, Ritual do Fetiche, e provavelmente mais alguns. (o Ritual de Abertura do Caern e A Toca do Texugo não seriam ruins) Os Dons de Comunicação com Espíritos, Comandar Espíritos, Percepção do Invisível e Moldar Espírito são todos que um mestre artesão deveria saber. Ele também deveria ter pelo menos Fúria 5, Gnose 8 e Força de Vontade 10. Finalmente, deve possuir Posto 5, e ter 10 permanente em Honra e Sabedoria.

Ter essas estatísticas é o suficiente para "atravessar a porta", por assim dizer. Depois disso, você precisa criar uma obra de arte, ou arma, ou algo de tamanho esplendor que os Celestinos fiquem sabendo. Os Narradores são livres para decidir como definir, mas 80 sucessos em uma rolagem estendida de Raciocínio + Ofícios (dificuldade 9) com cada rolagem representando um dia, uma semana ou mesmo um mês, não é injusto. Depois de isso tudo ser feito, você pode tentar fazer seu fetiche lendário. O Narrador deve encenar isso completamente.

Criados Por Si Próprios

Do outro lado do espectro, alguns fetiches lendários simplesmente parecem ***existir.*** Um tema comum entre eles é o de armas que foram empunhadas por e contra os Garou em situações de desespero. Ao se deparar com medidas desesperadas, o bravo heroi brande sua lâmina em um gesto fútil... e então assiste em um encanto assustador enquanto sua espada invoca raios do céu para esmagar seus inimigos.

Por outro lado, deve ter havido um monte de herois Garou que tenham tido seus braços arrancados ao fazer movimentos fúteis em desespero, e então sido espancados até a morte com seus próprios braços logo em seguida. Fetiches lendários que criam a si próprios dessa forma são raros ao extremo, a vontade de um espírito que decide intervir de forma espetacular, forçando-se em um objeto e criando um fetiche puramente por decisão própria. Em resumo, os Garou não deveriam confiar nesses métodos para achar fetiches lendários mais do que eles deveriam confiar em quedas de meteoros que coincidentemente aniquilem seus inimigos.

É desnecessário dizer, quaisquer fetiches lendários

introduzidos dessa forma estão inteiramente sobre o controle do Narrador.

Criados Em Uma Demanda Épica

De muitas formas, uma busca épica é, de certa forma, uma criação lendária mítica similar ao mito do mestre artesão. Em ambos, o que faz a lenda é a atenção dos espíritos mais poderosos. No caso da busca épica, entretanto, a atenção pode ser colocada até mesmo sobre o mais improvável dos herois, e os Garou amam mitos sobre lobos que não passam de filhotes sendo levados a atos de grandiosidade e desespero.

Geralmente as buscas épicas não são ***sobre*** criar o fetiche. Ao invés disso, elas começam como uma resposta a uma crise que força a matilha para longe de sua seita, onde eles viajam mais profundamente rumo ao desconhecido e a escuridão. Durante essa crise, a existência ou a ideia do fetiche torna-se conhecida. O que começa como uma mera fuga ou uma reação a uma crise torna-se uma busca por um (talvez literal) Santo Graal, com a matilha procurando o ouro de Hélios, a prata de Luna e a sabedoria dos próprios espíritos.

Um mito alternativo com linhas parecidas enxerga os protagonistas como "aspirantes a mestre artesão". Aqui, eles genuinamente têm a visão de um fetiche lendário, mas falta a eles a habilidade para criá-lo. Enquanto eles se aventuram para tentar juntar os pedaços deste fetiche, eles são "adotados" (normalmente com relutância) por uma força que tenta conduzi-los ao longo de sua aventura para criar o fetiche lendário. Este espírito invariavelmente tem um forte aspecto traiçoeiro e alternativamente conduz a matilha ao seu objetivo, e então são terrivelmente enganados. Às vezes a matilha rejeita o espírito, às vezes o segue, e tenta achar as partes do fetiche lendário. Inevitavelmente, um aspecto do fetiche se encontra fora do alcance da matilha, podendo ser achado apenas com algo que esteja relacionado à identidade da matilha, ou descobrindo a verdadeira natureza do espírito que os ajuda, sendo esses os únicos meios de ganhar a última pista. Frequentemente, mesmo com esta pista, a surpresa final se encontra no próprio fetiche lendário.

Produtos de Loucura ou Genialidade

Uma das lendas mais perturbadoras é a do tipo que um fetiche lendário é criado por alguém que se intitula "gênio", ou mais comumente considerado, um louco. Tais tipos de fetiches lendários são vistos com frequência nos limites da Wyrm, principalmente por causa da insana qualidade dos fetiches dos Espirais Negras, mas a insanidade da Weaver pode corromper mentes facilmente com grandeza, e a metamorfose constante da Wyld pode enlouquecê-las também. A desordem não tem de ser relacionada à Tríade — há contos de criadores descontrolados pelo excesso de Fúria ou Gnose, levados a completar as visões estranhas que recebem em sonhos. Em todos os casos, alguém sucumbe e a loucura resultante leva o criador a produzir um fetiche lendário, geralmente após um longo período de solidão.

O entendimento mais comumente aceito deste mito é que a "loucura" é de fato o resultado de quando se é, de alguma forma, possuído ou guiado por um espírito. Desta forma, esses fetiches lendários são, de fato, muito similares àqueles que simplesmente "acontecem". A única diferença é que ao invés de um espírito entrar por conta própria em um objeto, aqui o Garou é empregado como uma ferramenta para criar o fetiche lendário. Talvez seja esta qualidade acima de todas as outras que tendem a transformar estas lendas em histórias de terror — os Garou nem sempre gostam de serem lembrados de que todos os fetiches envolvem transformar uma vida em uma ferramenta para o uso deles, e mais raro ainda que eles gostem da ideia dos papéis serem invertidos.

Cumprimento de Profecia

Finalmente, há muitas profecias entre as várias tribos e seitas de grandes armas que seriam criadas durante os dias que antecedem o Apocalipse. A maioria delas tem um forte aspecto celestial ou ambiental, com muitos critérios estabelecidos sobre onde, quando e como este fetiche lendário será criado. Um bom exemplo existe em uma seita de Fianna ingleses que continua a acreditar que: "Ao encarar o mais escuro dos dias, o heroi ergue-se nos ventos frios circuncidado pelas pedras. Ele fita o céu para observar toda a glória de Luna e o único olho de Mitanu, Nerigal, Zarok e Lu-Bat. Com três selos acima e quatro versos mantidos guardados, o heroi apanha a espada que será levada ao coração da Wyrm das mãos de Rorg e Eshtarra".

De muitas formas, este mito se assemelha aos da busca épica. Aqui, porém, não são os esforços da matilha ou dos Garou que produzem o fetiche, mas sim as forças que estão ao redor deles. Eles são apenas condutores para as forças incríveis da natureza, Gaia e os espíritos. A despeito da natureza ampla destas profecias, este não é um meio garantido de se responsabilizar pela criação de um fetiche lendário. Eles tendem a atrair ***muitas*** matilhas diferentes com ambições similares, então várias competições de honra ocorrem. Estas profecias tendem a ser terrivelmente interpretativas e vagas, então pode ser difícil de fazer certo, e você quase sempre tem apenas uma chance pra conseguir. Por fim, um número perturbador das profecias são simplesmente falsas e não possui poder algum por trás, além das palavras em si.

Usando Fetiches Lendários em Crônicas

Fetiches lendários são ótimos ganchos para histórias, especialmente em uma última história dos Garou, uma história dos dias finais, onde o Apocalipse respira na nuca dos personagens. Fetiches lendários devem sempre ser crucialmente importantes. Apesar de que não decidirão o caminho do Apocalipse (bem, a ***maioria*** não irá), eles são muito poderosos para ser usados e perigosos para serem deixados nas mãos dos inimigos e aproveitar a

Pode Ser Feito?

Fetiches lendários não parecem existir muito nos dias de hoje. Geralmente existem muito mais ***antigos*** fetiches lendários que são encontrados do que novos criados. Poderia algo tenha mudado e agora as ligações espirituais que permitem os fetiches lendários a serem criados foram finalmente destruídas?

Pode ser que sim. É o seu jogo e existem muitas razões as quais que seja inevitável que os fetiches lendários sejam agora algo do passado. Talvez a Película tenha se fortalecido ao ponto de que a conexão entre a Umbra e o mundo físico tenha se tornado tão fraca que os fetiches lendários não possam existir. Talvez o problema seja ainda mais antigos e na verdade todos os fetiches lendários tenham surgido nos primeiros dias do mundo, quando espírito e carne eram um só.

Oficialmente, no entanto, é possível que os fetiches lendários possam existir e ainda serem feitos no mundo moderno. Os fetiches lendários criados em tempos atuais são ainda uma minúscula porcentagem do já pequeno número de fetiches lendários existentes, claro. Isso era para ser esperado, uma vez que existiu muito mais dos dias antigos do que o nosso mundo moderno. E a taxa à qual são criados também diminuiu — uma vez que a maioria não se cria sozinha, os números em declínio dos Garou e as Feras também significam um declínio similar nesses objetos de adoração. Mas eles podem ser feitos e muitos Garou estão desesperadamente tentando criar um no qual eles imaginam ser a busca pela arma para vencer a guerra.

oportunidade de pegar um deles é sempre o curso de ação apropriado. Independente das adversidades, fetiches lendários são importantes o suficiente para que vidas sejam dignas de serem arriscadas por eles.

Introduzir um fetiche lendário na sua crônica deve aumentar o risco para todos no jogo, tanto para as forças de Gaia quanto da Wyrm. Eles nunca devem ser "apenas outro fetiche", principalmente um ótimo saque, mas devem sim virar cabeças simplesmente por sua aparição ou mudança de posse. Quando a matilha dos jogadores recupera a Espada do Sol de sua tumba no Egito, o jogo não deve continuar como antes. Ao invés disso, os vampiros que os jogadores se opuseram devem lançar um ataque massivo à seita usando seus escravos humanos, porque os vampiros estão com ***medo***. A partir desse momento, o jogo deve alcançar um momento de tenso e caso os jogadores decidam empunhar a Espada do Sol, então eles chamarão a atenção dos vampiros. Dê ao inimigo um sentimento de desespero e os jogadores verão quão importante a lâmina em suas mãos é, de maneira muito mais dramática do que simplesmente dizer a eles sobre isso. E, caso os vampiros capturem a Espada do Sol, os jogadores ficarão tão desesperados quanto seus inimigos antes estavam.

O Que É Fetiche Lendário?

A primeira pergunta para qualquer crônica que inclua um fetiche lendário: O que ele é? Já foi criado ou está esperando para ser feito? Caso não tenha sido criado ainda, os jogadores irão criá-lo ou tal tarefa cairá nas mãos de outra pessoa? (Jogos onde os personagens jogadores criam fetiches lendários possuem todo um grupo de dificuldades por si próprio; mais sobre isso a seguir). Que poder o fetiche lendário possui e a quem ele afeta em particular? Uma vez que a introdução de uma relíquia desse poder irá claramente moldar a crônica, a natureza de seus poderes é um elemento vital. Por exemplo, não é aconselhado introduzir um fetiche lendário com grande poder contra os mortos-vivos a menos que você tenha um grande entusiasmo em colocar vampiros, carniceiros, fantasmas e tudo mais contra os jogadores e sua seita.

Outras perguntas dignas de serem feitas são: Quem vai querer o fetiche? Quem será afetado por ele e existe uma razão em particular porque ele irá afetar um grupo de maneira adversa, não importando quem o empunhe? A lenda ao redor do fetiche possui grande interesse religioso ou ideológico a um grupo específico? Existe alguém que possa querer o objeto destruído? Ele pode ser destruído? Já existe uma grande porção de interação política em uma boa crônica de **Lobisomem** e você pode apostar que a introdução de um fetiche com esse nível de poder irá arremessar a politicagem às alturas.

Quando o Fetiche Lendário Será Apresentado?

Apesar de ser um ponto óbvio, existem três partes de uma história nas quais você pode introduzir um fetiche lendário: no início, no fim ou em algum lugar do meio da trama. Onde você coloca a apresentação do objeto de poder afetará a forma da história e o papel do fetiche lendário nessa história.

No Fim

Provavelmente o lugar mais óbvio para se colocar um fetiche lendário é no fim ou em direção a ele. Isso dá um grande número de estruturas para a história. Um dos mais óbvios é a clássica corrida contra os outros (por exemplo, a matilha dos jogadores e uma matilha dos Espirais Negras descobrem sobre a existência de um fetiche lendário e cada uma inicia uma busca desesperada por pistas e, claro, pelo fetiche. Veja ***The Silver Crown*** para tal história). Igualmente apropriada é a corrida contra o tempo (por exemplo, uma força gigantesca cerca a seita dos jogadores e ao menos que algo seja feito para alterar a balança, a seita cairá em uma semana. Um dos jogadores descobre histórias que colocam um fetiche lendário ligado ou ao caern ou à força sitiante em algum lugar na área....). Outra escolha óbvia é a história de criação, onde os personagens estão tentando colocar seus nomes na histórias ao criar um fetiche lendário.

Em todos os casos, o ponto principal da crônica não é sobre o que o fetiche lendário pode fazer. Ao invés disso, é sobre a existência de um fetiche lendário em primeiro lugar. O fetiche lendário torna-se um McGuffin — todos o querem, mas ninguém se importa com o que ele é. Uma vez que a crônica acaba com o fetiche sendo encontrado, (a parte de, talvez, uma conclusão com o fetiche lendário sendo usado para destruir tudo e libertar a seita) as propriedades do fetiche lendário podem acabar sendo irrelevantes. Você não precisa gastar muito tempo montando em si o fetiche lendário, apenas crie um mito evocativo que atice a curiosidade dos jogadores. Em tal história, o McGuffin normalmente termina saindo de cena no final da história — seus poderes são gastos, ele é perdido ou confiscado, ou algo do tipo. Os filmes de Indiana Jones, especificamente ***Caçadores da Arca Perdida*** e ***Indiana Jones e a Última Cruzada***, são exemplos perfeitos dessas histórias. Os herois gastam a maior parte do eu tempo procurando um artefato importante para a trama, que é encontrado ou usado pela primeira vez no final da história, mas que no fim de tudo, os herois não estarão carregando o McGuffin como parte de seu inventário — ele foi perdido novamente, possivelmente para sempre.

Ao invés disso, gaste todo aquele tempo em outros detalhes. Se você está fazendo uma corrida contra uma matilha de Espirais Negras, então gaste a maior parte do seu tempo com os Espirais Negras. Faça os antagonistas memoráveis e interessantes, afinal, seus jogadores farão o trabalho de tornar o fetiche lendário interessante para você (apenas dê a eles dicas suficientes para começarem a se perguntar o que exatamente ele é e o que será capaz de fazer. Deixe-os especulares). Da mesma forma, faça a trama o mais elegante e complexa quanto possível. Novamente, tome o exemplo de ***Caçadores da Arca Perdida***. A melhor parte do filme não é quando a Arca da Aliança (inspiração para um fetiche lendário como nenhuma outra) está presa em um lugar esperando para ser encontrada, mas no final, com a Arca sendo misturada com outras e transportada para qualquer lugar. Dê a sua histórias as mesmas mudanças e mantenha seus jogadores se questionando.

E enquanto você estiver nos vídeos, assista ***Tubarão*** também, e observe a forma como o filme cria uma tensão desde o início. O tubarão quase não é visto, nunca revelado mas comentado infinitamente. Faça o mesmo com seu fetiche lendário. Crie a tensão e suspense. Se você vai colocar o fetiche no final da história, então se aproveite do longo tempo que terá para estimular a antecipação dos seus jogadores sobre ele.

No Início

No outro extremo, colocar um fetiche lendário no começo de uma história reverte a maioria desses fatores. O que o fetiche faz torna-se importantíssimo e pode, de fato, ser usado como base de uma crônica inteira. Como o surgimento desse fetiche lendário pode alterar o mundo da história? Quem se beneficia? Quem perde? Como ele

ajuda os Garou (ou as Feras), ou os efeitos gerais acabam ferindo-os? Colocar um fetiche lendário no início da sua história lhe permite examinar a função social dos fetiches levada ao extremo. Ganância, ódio e brigas internas podem aumentar consideravelmente e os efeitos agravantes do fetiche lendário sobre a Guerra do Apocalipse podem ser vistos completamente.

Por exemplo: A Seita dos Carvalhos Sagrados perde a matilha dos personagens jogadores enquanto está sitiada. Incapazes de voltar porque as forças da Wyrm estão cercando a seita, a matilha se aventura até a seita mais próxima para tentar encontrar uma ponte da lua de volta e durante a jornada os personagens são desviados. Nessa oportunidade, eles recuperam a lendária espada "Braço do Trovão" e usam-na para destruir as forças da Wyrm que sitiam a seita. São proclamados como herois. E ao faz isso, eles fazem uma inimizade com o líder de guerra da seita, que acha que eles estragaram seu momento de glória. A notícia sobre o Braço do Trovão se espalha e as forças da Wyrm agora fazem da destruição da seita uma prioridade. Um ancião da seita torna as coisas piores reivindicando que a Litania dá a ele o completo uso do fetiche e o líder de guerra fica do seu lado. Lentamente, pouco a pouco, a seita começa a se despedaçar... tudo porque o Braço do Trovão está lá. Vale a pena protegê-lo?

Esse exemplo apenas cita as consequências "normais" que um grande fetiche pode ter. Não tenha medo de oferecer crises mais sobrenaturais também. O que acontece quando um fetiche lendário torna-se amaldiçoado? Teriam alguns membros da seita razões para temer os efeitos do fetiche lendário? Por que?

O principal problema em colocar um fetiche lendário no começo de uma história é que você rapidamente perde qualquer mistério que o fetiche possa ter e você não vai ter tempo para criar a lenda também. Assim, gaste seu tempo no fetiche em si. Resista ao impulso de dizer exatamente aos seus jogadores o que o fetiche faz exatamente quando o encontrarem — é brega e não dá o respeito apropriado. Ao invés, apresente-o como outro fetiche qualquer (a menos, claro, que um dos personagens tenha uma boa razão para reconhecê-lo), e deixe que as reações daqueles que o virem (assim como o dano que ele causa nos inimigos dos personagens) falar por sua reputação. Você pode explicar os detalhes a seus jogadores depois. Alternativamente, considere em permitir que outra pessoa o encontre. Ocasionalmente, outras matilhas podem fazer boas coisas também e você terá muito tempo para deixar que seus jogadores assumam os holofotes mais tarde. Você pode também querer dar a si mesmo um pouco mais de tempo (algumas sessões de jogo ou algo assim) antes de introduzir o fetiche lendário para estabelecer como a seita é sobre circunstâncias "normais" antes de puxar o seu tapete.

Na Virada da Maré

Por último, há a opção de colocar o fetiche lendário no meio da história. É importante perceber que se fizer isso, então você não criará um cenário de "corrida contra o tempo". Se a história que você criou para a crônica está prestes a encontrar o incrível fetiche lendário antes que seja tarde demais, então encontrar o fetiche efetivamente termina a história. O objetivo é alcançado e nada depois disso é uma conclusão. Porém, é possível montar uma história em que encontrar o fetiche represente uma ***virada*** na história ao invés de seu fim. A principal diferença é a reação do inimigo.

Se encontrar o fetiche lendário termina com a história, então o inimigo é destruído. O poder do fetiche é tão grande que ninguém pode ficar contra ele. E essa não é uma forma ruim de conduzir uma história, de jeito nenhum — ao confirmar a arma como o centro e fim da história, você pode dar à crônica uma tensão incrível, pois não há segundas chances. Se eles o encontrarem primeiro, acabou.

Por contraste, permitir que o inimigo tenha uma chance contra o fetiche lendário questiona seu poder de alguma forma. Não é uma arma conquistadora de mundos (e, francamente, tais coisas estariam fora de seu lugar na gélida luta de **Lobisomem**). Porém, essa opção permite a você criar um fetiche lendário dentro do contexto de uma guerra em andamento, na qual pessoas morrem, batalhas são vencidas e perdidas e o valor de um fetiche lendário pode ser visto em seus poderes e limites.

Uma forma potencial na qual isso pode ser atingido é um ataque de duas forças pelas forças da Wyrm. Como a matilha está armada com o Fio Nodoso (veja abaixo), as forças da Wyrm estão caindo repetidamente em batalhas diretas. Eles simplesmente não suportam o poder desse fetiche lendário. Mas, então, eles desistem de batalhas diretas e começam a empregar novas estratégias para ganhar terreno novamente. Tentativas de assassinatos começam na matilha, principalmente em quem empunha o fetiche lendário. A Pentex vem à proa, não com Grupos Avançados, mas com grupos de advogados retomando as casas dos Parentes, dizendo possuir a terra em que a seita está. A Wyrm começa a tentar possuir seus inimigos com Malditos e usá-los para atacar a seita internamente. Encoraje os jogadores a desenvolverem novas estratégias para anular o inimigo a todo o momento, e então coloque uma nova ofensiva. Faça os jogadores suarem um pouco — esses caras nunca desistem?

Outra forma de se criar um cenário de "virada da maré" é dar ao inimigo um fetiche lendário, ou contrabalanceando a relíquia dos herois ou como o único fetiche lendário em sua crônica. Os Dançarinos da Espiral Negra definitivamente possuem suas próprias lendas, por mais sombrias que possam ser. Os Garou de Gaia começam na defensiva, forçados a recuar. Os jogadores agora jogam no cenário oposto ao de cima — tentando desesperadamente encontrar formas de neutralizar o poder da arma do inimigo. Talvez eles sejam capazes de recuperar um fetiche lendário de poder equivalente. Talvez encontrem uma forma de capturar ou

destruir a grande arma do inimigo. A guerra se aproxima de um empate e a batalha começa a ser encontrar um buraco nas defesas do outro.

A maior armadilha que esse tipo de crônica enfrenta é a síndrome do "Desenho de Sábado de Manhã". As lutas não devem parecer como batalhas perdidas até que os jogadores recuem e clamem o imenso poder do fetiche lendário, episódio após episódio. Faça o fetiche lendário uma constante — é um fato da batalha e toda manobra deve levá-lo em conta de alguma forma. Ironicamente, ao colocar o fetiche lendário no meio de uma crônica, você tira o foco do fetiche. A história é sobre os eventos que cercam o descobrimento do fetiche lendário e sobre as personalidades que o usam.

Exemplos de Fetiches Lendários

O Fio Nodoso

A Lenda: As Moiras é o correto nome para as Fates, as três deusas que controlavam as vidas de todos em todos os mundos. Nem mesmos os outros deuses e deusas eram poupados — enquanto Clotho tecia os fios de suas vidas, Lachesis julgava o cumprimento de cada fio e de cada vida e Átropos cortava o fio, para empurrar a alma e vida de cada indivíduo em direção à morte.

De acordo com a Lenda do Fio Nodoso, uma mulher, uma donzela Ragabash das Fúrias Negras chamada Ianeira encontrou as Moiras e observou e tremeu enquanto Átropos colocava cada fio de lado. Porém, Ianeira, corajosa e irreverente, pegou para si os fios e deu um nó em cada um deles, criando uma corda feita dos fios das almas de cada pessoa. Quando a corda ficou grande demais para segurar, ela deu ainda mais nós, para encurtá-la, até que não havia nada mais a não ser nós. Ninguém nunca mais saberia quantos fios fizeram a corda antes que fosse descoberta e Átropos ergueu o cumprimento do fio diante de seus olhos. Ianeira, segundo as Fúrias Negras, chorou com medo diante da corda que havia criado, mas permaneceu corajosamente. Átropos cortou o fio e Ianeira morreu. Mas as Moiras não podiam tocar na corda porque suas lágrimas estavam nela e então elas a colocaram longe delas, onde ninguém a possuiria.

E ainda assim ela foi possuída através das eras, algumas vezes por Fúrias Negras, outras por Garou de outras tribos e algumas vezes pela Wyrm. Agora ela reside em uma ilha não nomeada próxima à Grécia, uma que existe apenas na Umbra. Não está perdida, mas ninguém pode tocá-la, pois existe uma guerra eterna ao redor da ilha. Cinco dos maiores servos do Pégaso pisam e mordem um monstro da Wyrm feito de cinco corpos sem cabeças, cada um com um sentido e suas mãos unidas, para que todos possam ver, ouvir, tocar, cheirar e provar. Enquanto uma força golpeia a outra caso se aproximem da ilha, uma grande aranha os observa, para ver se ela consegue roubar o Fio Nodoso enquanto a guerra acontece. Qualquer um que se aventurar próximo demais é destruído por uma das três forças.

O Fetiche: Como descrito, o Fio Nodoso é uma corda com nós em si. Qualquer um que a segure segura o destino cortado de milhões que viveram e morreram e pode comandá-los como quiser. Ao desamarrar um nó, quem quer que esteja segurando o fetiche pode liberar os espíritos de um número desconhecido de almas mortas sobre seus oponentes. Após a ativação, o usuário imediatamente gasta um ponto de Gnose (além de qualquer um gasto para ativar o fetiche) e testa 8 dados com dificuldade 7. Para cada sucesso, uma alma morta é conjurada e causa um número de dano agravado não-absorvível igual ao número de sucessos obtidos em uma quantidade igual de oponentes (assim, se cinco sucessos são obtidos, cinco oponentes sofrem cinco níveis de vitalidade de dano). Após isso, outro ponto de Gnose é gasto e todos os dados que tiveram sucessos são novamente rolados, dificuldade 7. O mesmo efeito ocorre, após o qual os dados que foram bem sucedidos ***no último*** teste são rolados de novo e outro ponto de Gnose é gasto, até que nenhum dado obtenha sucesso. O usuário ***não*** pode interromper o efeito e parar o gasto de Gnose. Assim como a Caixa de Pandora, uma vez aberta, não pode ser controlada.

Se em qualquer momento uma falha crítica é obtida, então todos os dados rolados são considerados sucessos e causam o dano, mas de maneira randômica, ferindo oponentes e amigos. Pior, isso não termina o efeito, e todos os dados são testados novamente como se fossem sucessos e todos os testes seguintes irão atacar de forma aleatória.

Ganchos: O Fio Nodoso é único no fato de que todos que sabem de sua lenda sabem onde ele está, ainda que ninguém possa tocá-lo. Caso dois lados se unam na Guerra da Ilha, a batalha terminaria imediatamente, sendo o terceiro lado destruído. Na confusão que se seguiria, o Fio Nodoso poderia ser agarrado. Mas dos três a Aranha é a mais enganadora e astuta. Iria, no desespero de trazer tal arma para o lado de Gaia, algum de Seus guerreiros estar disposto a tentar a fazer uma aliança entre a Wyrm e Wyld?

O Centro de Babel

A Lenda: Em 53 a.C., Oppius Memmius Gala enlouqueceu. Um Garou na Roma Antiga que pertencia à tribo que eventualmente se tornaria os Andarilhos do Asfalto, um dia começou a balbuciar incoerentemente e nada parecia curá-lo. Ele estava prestes a ser morto por seus companheiros de tribo quando percorreu atalhos na Umbra e desapareceu. É bastante especulado que ele tenha, de alguma forma, contatado a Máquina, que é tanto o que o tornou louco como o que o levou a um ato de criação tão profundo e colossal que quando ele emergiu e levou sua matilha até o que ele havia feito, eles o mataram ainda assim, com medo de que ele pudesse criar outro.

O que ele havia criado era um espírito na forma de uma torre, feita de aço e vidro. Antes de morrer, Oppius Memmius Gala profetizou "Em um ano errado, nossas

próprias ferramentas se virarão contra nós e a Torre encontrará seu parceiro". Alguns Andarilhos do Asfalto Theurges sugerem que 2000 é o "ano errado" — erroneamente considerando o começo do milênio e também o ano do Bug do Milênio, que esses mesmos Theurges sugerem poder ser as ferramentas voltando-se contra a humanidade. É um esforço, mas o que assusta os Galliards dos Andarilhos do Asfalto é que esse é o ***primeiro*** esforço já sugerido — em mais de dois milênios, nenhuma declaração de que a profecia de Gala tornou-se verdade foi feita. E essa falta é justamente o que faz muitos da tribo levá-la tão a sério.

Então, se é verdade, então o que significa "encontrar seu parceiro"? As opiniões são mais divididas, mas mais de alguns Theurges chegaram à conclusão correta — a torre de aço e vidro se ligou a algum arranha-céu, em algum lugar do mundo. O azar é que ninguém sabe a qual. O Centro de Babel pode ser qualquer arranha-céu em qualquer cidade do mundo. Atualmente ele está dormente e há um projeto na rede de computadores dos Andarilhos do Asfalto tentando encontrá-lo. Desnecessário dizer que até o momento, nada foi encontrado.

O Fetiche: Até hoje, nenhum Garou sabe de verdade o que o Centro de Babel faz. Porém, a verdade é que o Centro age como um para-raio, um quadro de distribuição e um ponto de cruzamento. Quando ativado, qualquer pessoa no Centro de Babel com Gnose começa a experimentar vários sentimentos de estar em diferentes pontos da Umbra, desde a Penumbra até os Reinos da Umbra Negra. Um Garou irá pisar em uma sala de reuniões administrativas e ver imagens de fantasmas sem descansos, outro ouvirá conversas do outro lado do planeta e um terceiro ***sentirá*** o Reino da Atrocidade em sua pele. Para encontros particularmente perturbadores, o Narrador pode pedir um teste de Força de Vontade para evitar surtos temporários de insanidade — a combinação da vivacidade aguçada do Centro de Babel e os confrontos sensitivos que se resultam podem ser angustiantes.

Além disso, passar por algumas portas envia o visitante para locais incomuns, que podem ser em qualquer lugar na Umbra. Não há um sentido claro sobre quais portas levam aonde e quais são apenas portas para outras salas do arranha-céu.

Por fim, o Centro de Babel não possui uma segurança contra a Umbra. Uma vez ativado, os espíritos podem entrar no lugar também. E uma vez que eles podem vir de qualquer lugar da Umbra, eles podem ser, literalmente, qualquer tipo de espírito. No geral, eles não entram — o Centro de Babel os assusta. Mas, ocasionalmente, um entrará no Centro por algum motivo.

Apesar desses problemas, o Centro de Babel é também o posto de inteligência mais incrível do mundo, se você o fizer funcionar. ***Existe*** uma forma de saber onde todo sinal está e onde toda porta leva. Não é uma compreensão lógica, nem sequer instintiva. Garou hominídeos, impuros e lupinos estão em níveis iguais ao tentar compreender como o Centro de Babel funciona.

Para tentar encontrar um sentido específico de localização no Centro de Babel, o jogador testa Percepção + Enigmas. Encontrar um local muito genérico (por exemplo, um Reino Próximo ou a Umbra de uma cidade específica) tem a dificuldade igual a 5. Tentar encontrar um local específico que é, de alguma forma, único na Umbra (como um caern) é dificuldade 7. Tentar encontrar um local especifico que é como todos os outros (como um quarto específico em um apartamento no centro de Manhattan, ou o escritório no andar de cima de uma fábrica na Cicatriz) tem dificuldade de 9. Se o personagem não se importar qual o sentido encontrado e quiser apenas experimentar uma localização específica, a dificuldade diminui em dois. Quanto mais sucessos, mais clara a compreensão.

Encontrar uma porta para um local é feito da mesma forma, com um teste de Percepção + Enigmas, com as mesmas dificuldades.

Ganchos: Usar o Centro de Babel como um cenário para uma crônica de fantasmas no dia moderno é o natural. Se você optar por fazer do arranha-céu que o Centro de Babel se ligou um bloco de escritórios abandonado em uma parte má da cidade, então você pode facilmente jogar com a ideia em grande escala, com nojentos Malditos encontrando a entrada para o Centro à medida que os personagens o exploram (se você for particularmente cruel, então você pode facilmente fazer com que o Centro se ative no momento em que alguém ativar ***qualquer*** fetiche).

Porém, outras oportunidades existem. Colocar o Centro de Babel como um prédio ativo e próspero arma todo tipo de sabotagem para usá-lo (lembre-se, aqueles sem Gnose não são afetados pelo Centro de Babel, então humanos normais não perceberiam nada). Não seria difícil encaixar um jogo de intriga e guerra global com o Centro de Babel, com a matilha dos jogadores fornecendo inteligência em situações cruciais ao redor do mundo com o fetiche lendário. Ou, para um pouco de diversão séria, combine as histórias de fantasmas com um jogo de espionagem e enlouqueça com os temas de ambos.

Espada do Sol

A Lenda: Durante o reino de Mentuhotep, o Terceiro, uma jovem Ahroun Peregrina Silenciosa com o nome de Inihue retornou às terras de seu nascimento no Egito. Seu marido e filho viviam ali, aqueles cujo ela via apenas uma vez a cada nove luas. Quando ela partiu, ela deu a eles um amuleto marcado com os glifos de Hélios, Luna e Coruja, prometendo que aquilo os manteria a salvo dos monstros que vinham com os ventos da noite. Infelizmente para eles, não cabia a ela decidir isso.

Ao voltar, ela caminhou sobre as areias ensanguentadas em vida e em seus sonhos. Ninguém de sua tribo dormia bem em suas terras natais durante aquelas noites, mas Inihue dormia menos à medida que

se aproximava da casa de sua família — cujos corpos sem sangue ela encontrou rasgados pelas presas de uma serpente da Wyrm. Eles lutaram sob a lua cheia, até que Inihue enterrou sua d'siah no pescoço da serpente, tão fundo que seu próprio pulso foi enterrado junto com a arma. A serpente não morreu, mas não se movia, pois qualquer movimento faria com que a lâmina afiada da d'siah a cortasse. Então paralisada, Inihue carregou o demônio assassino para a Umbra.

Inihue era uma viajante entre uma tribo de viajantes e ela conhecia os caminhos para qualquer lugar que ela quisesse ir. Então, primeiro ela buscou e encontrou Luna e se curvou diante dela implorando para que ela matasse a serpente que assassinara sua família. Mas Luna não sabia como matar uma serpente como essa e balançou sua cabeça. Inihue agradeceu e partiu.

Ela então encontrou a Coruja, e se curvou diante dela, implorando para que ela matasse a serpente que assassinara sua família. A Coruja sabia como matar serpentes e voou sobre a serpente com suas garras. Mas por mais que tentasse, ela não conseguia matar a criatura, então ela jogou a vil serpente no chão e a declarou derrotada. Inihue agradeceu e partiu.

Então ela foi ver Hélios e se curvou perante ele, pedindo para que ele matasse a serpente que assassinara sua família. Hélios olhou para a serpente e então a serpente se transformou em cinzas. Inihue, agora reconhecendo a serpente como um vampiro, retirou sua d'siah das cinzas e viu que ela tinha se transformado em ouro. Hélios havia abençoado a lâmina com seu fogo, para que os Sanguessugas a temessem. Inihue agradeceu e partiu.

A lenda diz que após isso Inihue pegou a Espada do Sol e com ela exterminou duzentos vampiros em vingança pela morte de sua família e, então, partiu para a Umbra Negra na esperança de encontrá-la novamente. Desde então existiram vislumbres de Inihue repetidas vezes e a Espada do Sol ressurgiu. A lenda diz, no entanto, que nove luas após passar a Espada do Sol, Inihue retorna para buscá-la. Aqueles que se recusam sofrem mortes horríveis, algumas vezes horas ou anos após o incidente.

O Fetiche: A Espada do Sol é nomeada de maneira errônea; ela era antes uma faca de pedra, não uma espada. O fetiche é uma d'siah dourada, ligada a uma porção do próprio Hélios. Quando ativada, a lâmina se torna a pura luz do sol. Causa Força + 3 de dano agravado e, contra vampiros, esse dano é dobrado. Ela também irradia a luz do sol e ferirá vampiros simplesmente por estar na presença dos mesmos. Num raio de trinta metros, a luz emitida pela Espada do Sol é considerada tão forte quanto o sol do meio-dia, para propósitos de afetar criaturas com vulnerabilidade à luz do sol.

Ganchos: A Espada do Sol funciona muito bem como um instrumento para virar a maré de uma guerra, pelo menos uma guerra contra os vampiros. Porém, o tempo limitado imposto sobre a posse da Espada cria um dilema interessante — os jogadores precisam travar a guerra de uma forma que a resolve permanentemente, ou que os coloca em uma posição em que a Espada do Sol não é necessária após ser retomada. Do contrário, todo o bom trabalho que fizeram nas últimas nove luas se perderá tão rápido quanto veio.

O limite de tempo também cria a possibilidade para uma crônica de "corrida contra o tempo" com uma diferença. Nesse cenário, a Espada do Sol é roubada e deve ser encontrar porque Inihue não irá (ou pode não ir) atrás daquele que porta a Espada, e sim atrás daquele a quem ela a entregou. Uma falha em recuperar a Espada a tempo significa a morte do seu dono anterior através da maldição. Narradores que estejam se sentido maléficos podem também permitir que os jogadores falhem nessa missão sem destruir uma crônica no processo, uma vez que a morte pode vir muito tempo depois da maldição ser colocada no alvo (a propósito, esse é um bom Futuro Negro para cair sobre um azarado Garou com o tal Defeito).

Martelo das Pragas

A Lenda: Um dos maiores armeiros que os Garou já conheceram, Sava Garras-do-Trovão criou o Martelo das Pragas para um grande líder dos Senhores das Sombras em tempos imemoriáveis. Ele criou o martelo a partir de chumbo trazido das profundezas da terra, ligou a ele vinte e sete espíritos de tipos desconhecidos, e então o forjou com uma faísca de raio enquanto se encontrava no pico de uma montanha.

Armado com essa arma, o ancião Senhor das Sombras era mais temido do que antes. O Martelo das Pragas, era sabido, não simplesmente tocava aqueles que golpeava, mas qualquer vítima de seus golpes não perceberia. Séculos depois, a família da vítima original do Martelo ainda seria isolada, pois eram amaldiçoados e imundos.

Supostamente, apenas o Senhor das Sombras e sua linhagem eram permitidos a tocar o Martelo, com grave consequências para todo o mundo caso isso fosse violado. Porém, essa parte da lenda foi desconsiderada por muitos tempo nos milênios que seguiram sua criação e agora é tida como uma adição falsa ao mito. Certamente muitos Senhores das Sombras ***esperam*** que seja.

O Fetiche: O Martelo das Pragas é um gigantesco martelo de guerra que os Crias de Fenris se orgulhariam de chamar de seus. Porém, seu design é completamente ligado aos Senhores das Sombras: chumbo impassivelmente cinza, gravado com grandiosas imagens de dois Corvos da Tempestade em cada lado do martelo e um grupo de glifos marcados na empunhadura do cabo. É sóbrio em cor, mas altamente ameaçador, pretendido para enviar um cruel aviso ao coração de todos aqueles que o vêem. O Martelo das Pragas, de fato, executa essa tarefa com precisão.

Quando ativado (dificuldade 8), qualquer um golpeado pelo Martelo deve fazer um teste de Gnose (dificuldade 7) ou sofrer os efeitos da maldição que o

Martelo possui. Aqueles que não possuem Gnose não têm como resistir à maldição. Dentro de uma semana após o golpe, a vítima começa a sangrar pelos ouvidos, nariz e ânus, bolhas começam a surgir nas mãos e pés da vítima, furúnculos irrompem em todos os locais e dores excruciantes atacam o estômago da vítima. A partir daí a vítima afligida perde um nível de vitalidade que nunca pode ser recuperado a não ser que a maldição seja desfeita. Não há nenhuma maneira conhecida para desfazer a maldição, e ela nunca foi desfeita em toda sua história.

O que aterroriza a maioria daqueles que conhecem a lenda é que qualquer um afligido pelo Martelo transmite a praga com apenas um toque (aqueles que são tocados fazem o mesmo teste de Gnose para resistir, como a vítima original). Como tal, as relações entre famílias quebram, os afligidos tornam-se párias sociais e a praga pode passar através de gerações de uma família sem ser questionada.

O Martelo das Pragas também causa Força + 3 de dano agravado.

Ganchos: A forma mais óbvia de introduzir o Martelo das Pragas é nas mãos de um antagonista, abrindo a possibilidade de um dos personagens ser afligido e enviar a matilha para tentar encontrar uma cura para a maldição. Caso o faça, assegure-se de interpretar os ângulos emocionais da história. O personagem atormentado se preocupa com o fato de talvez ***não*** encontrar uma cura? Quando surge o desespero? E a solidão? Até mesmo fatores físicos podem ser considerados — a perda de sono seria um problema bastante lógico.

Outra forma seria ter os personagens em posse do Martelo das Pragas contra outros adversários Garou. Trate o Martelo como uma forma de criar algo como uma política nuclear no seu jogo — a ameaça em usar o Martelo está sempre presente, mas de fato utilizá-lo é uma declaração de guerra total. Impasses e diplomacias combinam com espionagem e disputas limitadas para criar um ambiente ainda mais tenso e contido que a maioria dos jogos de **Lobisomem**.

Por fim, claro, você poderia sugerir que o Martelo das Pragas realmente ***foi*** criado para ser usado apenas pela linhagem dos Senhores das Sombras, da qual a família Konietzko diz descender...

A Primeira Klaive

A Lenda: Assim como contado no começo desse livro, a Primeira Klaive foi criada supostamente por Uivo do Vento, uma Galliard que ligou a prata retirada da lua com um Filho da Clareira. Ela se arriscou para impor vingança àqueles que haviam torturado-a e foi morta. Antes de morrer, ela arremessou a Primeira Klaive em um rio e o fetiche foi levado pelas águas, para nunca mais

ser visto novamente.

O Fetiche: Diferente dos outros exemplos de fetiches lendários aqui, a Primeira Klaive é apresentada sem um grupo de regras sugerido. A Primeira Klaive é, claramente, de maior importância que até mesmo os outros fetiches lendários, e pode ser empregada de várias maneiras diferentes.

Se você quiser fazer da Primeira Klaive um artifício para enganar os jogadores, você pode fazê-lo facilmente. Perceba que a lenda de sua criação não credita a ela a morte de um único fomor. Não é sobre prender um espírito da guerra, e sim um Filho da Clareira. Em resumo, não há nada na lenda ou na construção da Primeira Klaive que sugere especificamente que ela deve ter propriedades especiais. Se você quiser fazer isso, então a Primeira Klaive é uma lâmina de prata sem propriedades especiais, causando dano letal, como uma espada. É feita de prata e causará dano agravado aos Garou e outros Fera afetados pelo metal lunar, mas não é um ferimento sobrenatural a não ser por isso.

Porém, se você preferir colocar a Primeira Klaive no mesmo nível que os outros fetiches lendários nesse livro, você então pode jogar com o Filho da Clareira que dá base ao fetiche e sugerir efeitos botânicos. A Primeira Klaive traz consigo as forças da natureza e faz com que as plantas da área ataquem junto com a Primeira Klaive. Em um deserto, a Primeira Klaive não faz nada mais que uma Klaive comum. Em uma área levemente arborizada (tal como um parque da cidade) a Primeira Klaive pode fazer três ataques em um alvo por turno. E em uma área completamente arborizada a Primeira Klaive pode fazer cinco ataques em um alvo por turno. Isso transforma a Primeira Klaive em uma arma devastadora contra oponentes individuais e a equipara com a maioria dos fetiches lendários.

Por fim, você pode ter a Primeira Klaive como um quase literal Cálice Sagrado para a Nação Garou: possua a Primeira Klaive, vença a guerra. A Primeira Klaive carrega consigo a lealdade de todos os espíritos naturais do ***planeta***, que não se esqueceram do nobre sacrifício que Uivo do Vento e sua matilha fizeram para um deles e como eles pagaram por sua honra com dor, tortura e morte. Com tal interpretação, a Primeira Klaive pode causar Força x 3 de dano agravado e, contando que um alvo seja golpeado pela lâmina, o resto do teste de dano pode ser distribuído entre os oponentes que o usuário do fetiche pode enxergar. Exércitos cairão diante da Primeira Klaive e o retorno de arma tão potente certamente anunciará o começo imediato do Apocalipse.

Ganchos: A Primeira Klaive é, provavelmente, o objeto perfeito para uma história do tipo "Busca pelo Santo Graal", na qual a matilha dos jogadores se dedica a encontrá-la. Não há uma pressa desesperada (pelo menos no começo), mas as recompensas em encontrá-la são tão altos que coloca de lado os outros objetivos. Se você fizer isso, então existe uma grande lógica em empregar a Primeira Klaive como um engodo, uma vez que arma alguma possivelmente conseguiria cumprir com as expectativas das lendas ao redor do fetiche. Caso isso seja um anticlímax, então use-o. Empregue a lenda nos primeiros estágios do jogo e então, quando ela for encontrada, deixe bastante claro o quão erradas estão as lendas. Seu problema aqui será encontrar uma forma de recompensar os jogadores por seus esforços mesmo quando você puxa o tapete sob seus pés. Uma forma de fazer isso é trocar levemente o foco da crônica, dando a eles um inimigo (que ainda precisa ser derrotado após a fraca Primeira Klaive ser encontrada) ou um fardo (que precisa ser ajudado de alguma forma).

Alternativamente, mude o foco (e poderes) da Primeira Klaive em si. Não faça dela uma destruidora de exércitos e sim apropriada unicamente para um problema mais pessoal. Uma explicação que pode ser oferecida é que a Primeira Klaive não possuem, de fato, um grupo de poderes singulares, mas que ainda existe através das eras e possui qualquer poder que precisar possuir para aqueles Garou destinados a possuir o fetiche. Uma vez que esse destino é completado, a Primeira Klaive torna-se simplesmente uma faca de prata novamente e seu dono sente-se compelido a deixá-la ir (normalmente arremessando-a em um rio). Uma progressão alternativa para essa campanha seria perguntar porque ela não fez isso por seu primeiro dono. Havia uma razão mais profunda, não registrada pela história, para que Uivo do Vento retornasse àquele campo de batalha?

Por fim, você poderia também jogar com os poderes múltiplos apresentados aqui e sugerir que a Primeira Klaive desperte com o tempo. A razão para isso pode ser qualquer coisa e, as linhas de direção em que ela desperta podem também ser adaptadas a qualquer crônica. Talvez certos inimigos devam ser mortos por ela para que o fetiche acorde (talvez até mesmo os fomori que mataram Uivo do Vento, ainda vivos nos dias de hoje). Talvez a Primeira Klaive aumente seu poder à medida que seu dono sobe de posto. De qualquer forma, com o tempo a Primeira Klaive pode começar como uma faca de prata, tornar-se uma arma poderosa e terminar como uma força da natureza nas mãos de seu dono.

Carruagem do Cervo

A Lenda: Existem alguns fetiches entre os Garou nascidos em meio à tragédias, como a Carruagem do Cervo. A lenda é contada sempre muitas vezes, o momento e o lugar mudam. Os Andarilhos do asfalto juram que ela aconteceu na Roma Antiga, os Fianna dizem que foi na Gales Medieval e um Roedor de Ossos continua a dizer que aconteceu na semana passada em New Jersey. Nada disso importa. O que importa são os nomes. Ira do Crepúsculo, a corajosa matilha. Golpeia-como-Raio, sua brava alfa. E Wylot, o fomor que assassinou sete irmãs Parentes após atrair a Ira do Crepúsculo para longe de sua seita.

Golpeia-como-Raio conhecia as sete irmãs desde que era uma filhote, uma vez que ela era a oitava filhote em sua família antes da Mudança. E ela queimou em fúria enquanto liderava sua matilha atrás do rastro covarde de

Wylot, que não enfrentaria os guerreiros sagrados de Gaia e sim fugiria em uma carruagem feita de ferro. Mas sua morte era inevitável, assim como sua dor nas garras de Golpeia-como-Raio. Mas ela não estava satisfeita. Suas sete irmãs estavam mortas. Com a morte do fomor, ela renunciou sua vida e agarrou parte da carruagem em seus dentes e passou com ela através da Película.

E ela buscou na Umbra para cima e para baixo, mas não encontraria um espírito tão poderoso para trazer de volta suas irmãs dos locais sombrios. Luna chorou por elas e colocou prata em sua carruagem, mas isso não ajudaria. E Hélios a abraçou com um abraço caloroso e colocou ouro na carruagem, mas também não ajudou.

Então ela encontrou o Cervo, que era repleto de vida e luxúria. Ele ouviu Golpeia-como-Raio e ficou mortificado. Não porque elas morreram, mas porque morreram antes de encontrar parceiros, uma vez que eram jovens e não tinha encontrado parceiro também Golpeia-como-Raio, pois era a mais nova. E ele concordou em trazer de volta suas irmãs, mas não podia fazer isso de graça; ninguém dá cartas marcadas para a Morte e vive para deixar a mesa. Em troca das sete irmãs, sete outras virgens deveriam assumir seu lugar. E com tristeza em seu coração, Golpeia-como-Raio aceitou a oferta do Cervo e ele disse a ela para encontrar as sete virgens para lavar a carruagem e isso traria de volta as irmãs.

Então Golpeia-como-Raio encontrou seis jovens garotas e as levou até um lago junto com a carruagem e então, ela lavou a carruagem primeiro.

O Fetiche: A Carruagem do Cervo é feito de ouro, prata e ferro e está localizada em algum lugar no mundo, em um lago profundo. A Carruagem só pode ser ativada uma vez por ano, e para ativá-la sete virgens devem lavar a Carruagem em um lago e então ser sacrificadas ritualisticamente. As virgens devem concordar com isso e ser Parentes ou Garou (desnecessário dizer que mesmo que a Carruagem seja encontrada, ela raramente será ativada e Garou fêmeas quase nunca serão usadas como sacrifício).

Porém, os efeitos da Carruagem são consideravelmente poderosos. Ao dirigir a carruagem ao redor de uma área em círculo, a área no interior do círculo é abençoada com fertilidade. Qualquer vida vegetal dentro da área cresce em cinco vezes sua taxa normal por um ano, tornando-se incrivelmente fértil e abundante. Isso não exaure o solo. A vida animal também crescem em números, apesar de que não na mesma taxa. E, por fim, (e mais importante aos Garou), qualquer Parente ou Garou grávida dentro do círculo quando a Carruagem é ativada tem 50% de chance de gerar um Garou, um aumento impressionante diante dos 10% normais.

Ganchos: A Carruagem do Cervo é um caso interessante para um fetiche lendário em que a lenda notavelmente se difere do que o objeto realmente faz. Você pode usar esse fato de várias formas para uma crônica.

Usar como isca é uma opção. Apresente seus jogadores à lenda e uma vez que finalmente encontram a Carruagem, eles descobrem que ela possui propriedades completamente diferentes. Isso pode ser feito para desafiar as suposições dos jogadores (especialmente se a pessoa que eles esperam trazer de volta dos mortos morreu em uma maneira que eles aprovem).

Outra opção é fazer como que os personagens dos jogadores tentem encontrar uma forma de ***fazer*** a Carruagem do Cervo trazer as pessoas de volta dos mortos. Isso pode ser feito? Se sim, como?

Livro de Rytolthoka

A Lenda: Existem algumas pouquíssimas vezes que os Garou estão satisfeitos com a perda de um fetiche, mas esse livro cujo nome raramente é pronunciado (ao menos pelos Garou) é uma dessas vezes. A loucura tem uma forma de levar à genialidade, e por isso não é surpresa que a loucura que infesta os Dançarinos da Espiral Negra eventualmente gerasse algo de tremendo horror. Wypertilnt, um Galliard Dançarino da Espiral Negra, escreveu a primeira página do livro. De acordo com a lenda, ele um dia renunciou sua vida, virou um Ronin e vagou pelas terras devastadas. Tod animal que ele via, ele fitava e a criatura o seguia com morte em seus olhos e o gosto por sangue em sua língua. Presas ou predadores, não importava. Ele conduziu esse exército de insetos, gatos, lobos, cavalos e outros animais até um grande assentamento de humanos e os liberou sobre eles, enquanto ele entrava, assassinava, torturava e estuprava todos que ali estavam. Esse lugar era chamado de Rytolthoka. Quando uma matilha Garou finalmente chegou até ele, eles o viram sentado, com as pernas cruzadas em uma pilha de cadáveres de três metros, tanto de animais quanto de humanos. O livro estava em seu colo.

Então eles o mataram... e nunca mais voltaram. E matilha após matilha seguiu para encontrar a última que partira e nenhuma palavra retornou, até que finalmente uma demonstrou mais prudência do que coragem e retornou com a verdade sobre o que tinha acontecido. Rytolthoka havia se transformado num câncer negro sobre o mundo, espalhando-se cada vez mais e queimando tudo que tocava em cinzas e piche.

Talvez porque nada tão verdadeiramente mal possa permanecer dormente, ou talvez porque a própria Wyrm interferiu diretamente, o Livro sempre retornava. Existem Crias de Fenris que juram a verdade de uma antiga lenda que viu o livro se erguer nas mãos de uma seita de Espirais Negras e duzentos dos Fenris, metade deles Garou e metade Parentes, morreu para tirar o livro de suas mãos. Outra lenda vem dos Andarilhos do Asfalto, que afirmam que o livro encontrou Roma e que por duas semanas a cidade não fez nada, nada além de matar, estuprar e devorar uns aos outros e ainda assim essa história nunca encontrou os livros de história. O fato dessa tribo, que tem mais relacionamentos com a história humana do que qualquer outra, ainda trema com

esse conto fazem muitos Garou de fato empalidecerem. E no Oeste Selvagem, um Fianna Ahroun com nome de Seaghdh Caminho-de-Garras protegeu sua seita de forças impressionantes ao ousar ler o Livro — e escrever nele. Ele foi possuído e não parava de escrever, e sua mente foi envenenada. Quando a seita descobriu que ele finalmente devia ser morto, quatro matilhas morreram para derrubá-lo.

Desde então, o Livro tem permanecido em silêncio e desaparecido. Todos temem seu retorno. Todos se apavoram com a ideia dos Dançarinos da Espiral Negra encontrá-lo mais uma vez.

O Fetiche: O Livro de Rytolthoka é gigantesco, com pelo menos dez centímetros de espessura e preso em um grosso couro negro. Em sua superfície estão oito runas que nenhum Garou pode compreender, mas que significam "Conhecimento", "Deus", "Doença", "Dor", "Vergonha", "Amor", "Escuridão", "Alma", escritas em um círculo anti-horário e nessa ordem. Uma vez aberto, o livro é preenchido com escritas na mesma linguagem rúnica que preenche cada uma das páginas, exceto as últimas três. Não importa quanto tenha sido escrito no livro, sempre existirá três páginas vazias.

Ativar o Livro de Rytolthoka inicialmente parece não fazer nada. Ele simplesmente permanece como estava. Porém, cada vez subsequente que o ativador vir o Livro ele precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para evitar escrever no mesmo (tal escrita é claramente guiada por uma fonte, seja o livro ou... algo mais). Cada vez que o usuário escreve no Livro ele segue o círculo rúnico na capa. Ironicamente, nenhuma das escritas no livro é realmente importante (apesar de que os Narradores possam decidir que eles dão dicas da natureza e dos segredos da construção do livro, etc.).

Além disso, o ativador se sente compelido a olhar o livro frequentemente — se ele não tiver olhado o livro naquele dia, deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 10!) para evitar olhar no livro pelo menos uma vez antes de dormir. Aqueles que têm o livro roubado passam a ter uma existência miserável e irão até grandes distancias para procurá-lo mais uma vez.

Cada passo no círculo rúnico cria um efeito diferente ao escritor. O primeiro, "Conhecimento" é o mais simples — o usuário agora pode ler a linguagem rúnica do livro. "Deus" é aquele que torna o Livro tão poderoso. Ao alcançar a runa de Deus, todos os sucessos que o usuário tem em todos os testes são dobrados. Esse efeito nunca se cessa.

A partir daí, no entanto, é ladeira abaixo. "Doença" é exatamente o que quer dizer; o usuário torna-se atormentado com doenças, todas das quais contagiosas. Furúnculos e abscessos tornam-se frequentes. A Aparência é reduzida em um, assim como o Vigor. "Dor" coloca o usuário aos tratos de uma agonia debilitante. Toda vez que o portador do livro fizer um teste Físico, uma falha causa uma dor devastadora em seu corpo, que o atormenta por um turno, antes dele poder agir novamente. E "Vergonha" produz um poderoso sentido

de desaprovação por parte dos outros e desconsidera o portador de suas próprias conquistas. A dificuldade para todos os testes aumenta em 1, exceto pelos testes de Fúria, cuja dificuldade ***diminui*** em dois.

"Amor" produz uma empatia com qualquer um com que o portador feriu com o passar dos anos, incluindo aqueles que ele matou. Logo um sentimento de ódio de si mesmo toma conta do portador do Livro, à medida que ele falha em ver sua própria vida como algo positivo. Caso a Força de Vontade do usuário chegue a zero após esse estágio, ele instantaneamente entra em Harano (esse é o único estágio em que os Dançarinos da Espiral Negra reagem diferentemente; a maioria se glorifica de sua própria destruição. Esses não sentirão o Harano e terão a penalidade de +1 nas dificuldades removida, mas seus testes de Fúria continuam com -2 na dificuldade).

"Escuridão" sela o destino do portador. Sua mente agora está completamente sob o controle da Wyrm (ou, se não da Wyrm, então do espírito no interior do Livro). Os Narradores podem pedir aos jogadores que cheguem nesse ponto para abrir mão do controle do personagem, ou podem conspirar com o jogador para criar um "agente dormente" a partir disso. Por fim, "Alma" tem um efeito simples — mata instantaneamente o personagem. Aqueles que morrem encontram um fim terrível enquanto viram cinzas e piche.

Ganchos: O Livro de Rytolthoka pode ser usado de várias maneiras, tanto como uma arma temida nas mãos do inimigo como também um trato mortal com o demônio nas mãos dos Garou. Como o inimigo o usa? Eles simplesmente começam a escrever até chegarem ao incrível poder da runa de "Deus"? Se sim, o inimigo eventualmente implode enquanto é presa dos perigos que o Livro apresenta? Ou o inimigo tem uma maneira mais ritualística de usá-lo? Uma possibilidade para uma crônica ***muito*** épica seria usar o Livro de Rytolthoka como o início do Apocalipse — um Theurge Dançarino da Espiral Negra encontra o livro, escreve nele uma vez e então encontra o ritual blasfemo que começa novamente o que foi iniciado em Rytolthoka, transformando o mundo inteiro em piche e cinzas. Também considere a possibilidade de uma "caçada pelo fetiche perdido" com uma mudança, na qual os jogadores são unidos desesperadamente para destruir uma matilha de Espirais Negras antes que ***eles*** encontrem o fetiche.

Nas mãos dos Garou, o Livro de Rytolthoka poderia ser apresentado a um dos jogadores como uma isca tentadora ou um conto de decadência à medida que o resto da matilha tenta descobrir uma maneira de salvá-los, talvez tarde demais. Ou, poderia ser secretamente possuído por alguém na seita, um segredo sombrio. Caso isso aconteça, por que eles mantiveram o fetiche para si?

Por ultimo, a questão de Rytolthoka pode também ser respondida. Onde é? É um lugar real no mundo físico? Ele existe agora apenas na Umbra? Talvez, devido a sua história, ele exista no Reino da Atrocidade. Quaisquer histórias envolvendo o Livro podem acabar em Rytolthoka.

Agradecimentos: A Grandeza de uma Causa

When my time comes
Forget the wrong that I've done,
Help me leave behind some
Reasons to be missed.
And, don't resent me,
And when you're feeling empty
Keep me in your memory,
Leave out all the rest
— Linkin Park, Leave Out All The Rest

Não só lutamos bem...

Orgulhosamente declaramos mais esta demanda completa, encerramos o trabalho mais longo de nossas vidas. O Martelo e Klaive foi um livro que, provavelmente de tão querido, acabou nos afobando em tanta ansiedade e, após um ano de trabalho, eis que aqui está.

Aconteceram vários imprevistos e nossas vidas seguiram por outros rumos, não que iremos parar com nosso trabalho, não! Porém temos que assumir novas responsabilidades em nossas vidas pessoais. Quanto maior o nosso Posto, maior será o fardo de nossa carga, isso é um fato.

O Nação Garou é maior que isso e maior que todos nós, seus membros, que entendem que a única coisa que irá perdurar neste mundo é o nosso trabalho. Embora nossos feitos possam (e serão) esquecidos, as mostras palpáveis de nosso esforço continuarão, sendo este nome para sempre lembrado: Nação Garou.

...como lutamos por prazer!

Nossa grande satisfação é perceber que a cada livro que soltamos podemos associar com um momento de nossas vidas. Nosso trabalho está integrado com nossas realizações, tanto aqui quanto além daqui.

Podemos remeter facilmente esse sentimento, tanto é que há "alguns livros atrás", éramos jovens que acreditávamos poder salvar o mundo, nosso mundo. Hoje, não apenas temos consciência disso, mas estamos lutando de todas as formas que a vida pode nos oferecer esse duelo.

E por acreditar em tudo isso, o Nação Garou dedica este livro a um dos seus membros mais apaixonados, que conseguiu o feito de em seis bilhões de pessoas na Terra encontrar alguém para viver a vida inteira. Pena de Prata, todos os seus amigos do Nação Garou o felicitam pela sua conquista, orando a cada prece que todas as maiores bênçãos de Gaia estejam em seu alcance em seu lar. Somos honrados pelo exemplo, parabéns!

Martelo e Klaive

Metal Vivo e Osso Trovejante

Uma faca de prata gira no meio do golpe, atingindo infalivelmente o coração do inimigo como se ela estivesse viva. Uma adaga feita das presas de uma grande fera morde profundamente um ferimento. Um rombo circulante conjura uma tempestade, e uma simples flauta de junco força um monstro a dormir. Com a ajuda dos espíritos, o impossível torna-se fácil. Com o fetiche certo em mãos, um lobisomem torna-se imbatível.

Que os Espíritos Guiem Minha Lâmina

Martelo e Klaive é o guia definitivo dos fetiches – as armas e ferramentas mágicas de **Lobisomem: O Apocalipse**, cada um empossado por um espírito e capaz de conceder o poder sobrenatural de realizar o impossível. Com esse livro, os jogadores encontrarão novos fetiches que seus personagens podem aspirar obter ou até mesmo criar, e os Narradores podem armar tanto os aliados como os inimigos com os novos e letais brinquedos. A próxima Excalibur está apenas esperando ser retirada da pedra – ou cravada no coração do inimigo.

Lobisomem: O Apocalipse

WHITE WOLF

WORLD OF DARKNESS

Nação Garou

Grupo de Traduções