

FETICHES:

REGLAS ADICIONALES

Rasgos Físicos

La mayoría de los fetiches tienen un tamaño de 0, aunque muchos pueden ser mucho más grandes. Aquí hay algunos ejemplos:

Tamaño	Fetichismo/Amuleto
	Joyería, dientes, piedras, brazaletes, guantes, puños americanos...
1	Cuchillos, pistolas, cráneos.
2	Palos, bastones, espadas.
3	Rifles, hachas grandes.
4	Espadas a dos manos, lanza.
5	Puertas, carretillas.

Los fetiches ven su Durabilidad aumentada por su Rango automáticamente. Este refuerzo sobrenatural les permite resistir daño agravado. Los Amuletos son objetos frágiles, no permanentes y no tienen refuerzo sobrenatural.

Así, un fetiche de 3 puntos que parece ser una pequeña piedra tendría estas características: Durabilidad 2 (reforzada hasta 5), Tamaño 0 y Estructura 5. Un Amuleto hecho de una piedra idéntica sería: Durabilidad 2, Tamaño 0 y Estructura 2.

Los Fetiches pueden ser dañados y destruidos. Cuando un Fetiche reciba más daño que su Durabilidad y no sea destruido, sustrae un -1 a cualquier tirada de Armonía realizada para activarlo. Si el daño iguala o excede la Estructura del Fetiche, este se rompe. El espíritu atado dentro del mismo

es automáticamente, y explosivamente, lanzado hacia la Sombra.

Tiradas Enfrentadas

Los Fetiches cuentan como uso de poderes sobrenaturales. De esta forma, cuando son usados contra otros seres sobrenaturales, se aplican las reglas para el Conflicto Sobrenatural. Un hombre lobo añadiría su Instinto Primario a una tirada para enfrentarse al poder del fetiche, un vampiro añadiría su Potencia de Sangre y así.

Vida de un Fetiche

Como todos los seres vivos, los fetiches no duran para siempre, lo que explica el por qué el mundo no está lleno con los fetiches creados durante milenios. Aún así, los fetiches de nivel 3 pueden vivir tanto como un ser humano (a menudo mucho más que muchos Uratha), y los fetiches de rango mayor pueden ser traspasados de una generación a otra antes de que llegue su hora. Con el tiempo, la atadura creada en el momento de fabricación del fetiche se degrada, y el espíritu regresa tranquilamente a su lugar de origen en la Sombra. El objeto atado puede degradarse rápidamente sin la presencia del espíritu, envejeciendo hasta el punto de volverse inútil unos minutos después de que rompa la atadura – incluso si el objeto debería haber durado mucho más de forma natural. Sin embargo, esto no es universal; una vieja navaja fetiche podría

oxidarse un poco, pero quedar aún de una pieza.

La atadura en un objeto puede volver a hacerse ejecutando el rito del fetiche, pero esto tiene los mismos riesgos que el rito de creación de fetiche normal. Si el Uratha jode la ceremonia, el fetiche queda arruinado. La mayoría de los espíritus son hostiles a este proceso (de alguna manera, es negarles su libertad); el Uratha sufrirá un -2 a sus reservas de dados durante la re-dedicación, sin embargo, si tiene éxito, ya no habrá animosidad por parte del espíritu. Algunos artesanos de fetiches ven la re-dedicación como una forma de “engañar” al espíritu y rehúsan a hacerlo; a otros no les podría importar menos los sentimientos del espíritu dentro del fetiche.

Se rumorea que si un Uratha muere de una forma extremadamente honorable, como durante una gran gesta de Renombre, las poderosas Lúnulas pueden romper las ataduras de los fetiches del Uratha permitiéndoles escoltar al Uratha muerto al más allá. Los restos físicos de estos fetiches siempre son enterrados con el Uratha, como aliados honorables.

Fetiche	Esperanza de Vida
Amuleto	6-12 meses
Rango 1	1-5 años
Rango 2	5-10 años
Rango 3	Décadas
Rango 4	Siglos
Rango 5	Milenios

Autonomía

Al contrario que los objetos despertados, los espíritus en el interior de un fetiche tienen una habilidad extremadamente limitada para interactuar con el mundo. Se alzan de su sueño de vez en cuando para cumplir la función o funciones para los cuales fue creado. Puede sentir el ocasional impulso emocional de cualquiera que esté tocándolo, y puede ser activado por un influjo repentino de Esencia.

Bajo circunstancias extraordinarias, el Narrador puede permitir a un fetiche reaccionar a una situación. Los ejemplos pueden ser cuando es llamado a actuar por un espíritu de Rango 5 o mayor de su coro o descante o cuando es expuesto a una cantidad extraordinaria de Esencia. En estos casos puede incluso ser capaz de utilizar una porción de la habilidad que posea mientras estaba libre.

Aquí hay unas cuantas reglas sucias y rápidas que puedes usar.

- Un fetiche experimentando un breve momento de autonomía puede activar cualquiera de sus poderes como necesite.
- Para cualquier cosa que normalmente requeriría tiradas de Poder, Aguante o Precisión, tira un número de dados igual al Nivel del fetiche +3.
- Para tiradas que involucren el poder del fetiche cuando no está en manos de su propietario – aquello para lo que fue creado, la reserva de dados es igual al Nivel del fetiche x2.

Nombres de Fetiches

A los espíritus atados en amuletos o fetiches de 1 punto, realmente no les importa si se les llama por un nombre o no. Los espíritus habitando fetiches de 2 o más puntos pueden volverse rebeldes si no se les da el respeto de un nombre. Incluso si el espíritu mismo no tiene nombre individual en la Sombra, entiende que ser atado a un objeto le da una medida de individualidad. A muchos hombres lobo no les importa nada si el espíritu se siente respetado o no, y de hecho ellos están en una posición de poder, pero otros sienten que cualquier objeto con semejante poder, con una entidad espiritual dándole de hecho identidad, merece al menos un nombre formal.

Los fetiches a menudo tienen dos o más nombres, un nombre descriptivo y un nombre individual. Los nombres dados en los libros son normalmente nombres descriptivos, evocando el poder o

naturaleza del fetiche. El nombre individual es puesto normalmente en Primera Lengua y es acuñado especialmente para la fusión del fetiche de objeto material y espíritu inmaterial.

No es apropiado castigar a los jugadores por no ponerle un nombre a sus fetiches, pero puede ser apropiado recompensarles por usar los nombres. Si un personaje llama a su fetiche por su nombre en tono respetuoso justo antes de invocar su poder, puede ser apropiado ofrecerle un bonificador +1 a su tirada de Armonía.

Detectando Un Fetiche

Cuando no está activo, cualquier espíritu dentro de un fetiche está normalmente durmiendo, haciendo que sea bastante difícil detectarlo. Esencialmente se vuelve tan difícil de detectar como un Uratha en forma Hishu. Los fetiches son espíritus combinados con/envueltos en un objeto corpóreo. Oculto de forma bastante efectiva de un "radar" sobrenatural incidental. Un mago o vampiro no deberían tener una alerta sobrenatural solo por pasar cerca de un fetiche durmiente. Por supuesto, un hacha de bronce repujada con runas y símbolos desconocidos puede ser causa de al menos una pequeña investigación.

Un fetiche debe ser sostenido para poder evaluar apropiadamente su poder potencial.

Reserva de Datos: Inteligencia + Ocultismo.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Consigues una naturaleza equivocada de la naturaleza del objeto.

Fallo: No averiguas la naturaleza del objeto, no parece espiritualmente significativo.

Éxito: Ves una breve imagen del espíritu atado en el objeto (si hay alguno), y una pista acerca de su función.

Éxito Excepcional: Si el objeto es un fetiche puedes averiguar la naturaleza del espíritu en su interior, y puedes averiguar el nivel de poder del fetiche.

Posibles penalizadores: El fetiche está dormido (-2), el personaje no es un hombre lobo (-3).

Percepción de los Espíritus de Fetiches

El espíritu o espíritus dentro de un fetiche duermen la mayor parte del tiempo, experimentando la consciencia solo durante el fluir de la Esencia. Esto sucede normalmente cuando un Uratha gasta Esencia para activar los poderes del objeto o cuando el fetiche está cerca de una fuente extremadamente potente, como un locus especialmente poderoso. Para espíritus más poderosos, simplemente el estar cerca de actividades que generan Esencia del tipo que le gusta al espíritu interior puede despertarlo. Por ejemplo un Klaive de 4 puntos puede comenzar a despertarse cuando esté alrededor de cualquier tipo de combate. Incluso algunos eventos deportivos, como un combate de boxeo, puede agitar a un arma poderosa de forma que termine despertando.

Mientras están despiertos, los fetiches experimentan la realidad en destellos fragmentados captados con sentidos aleatorios. Permanecer despierto es una tarea problemática, particularmente si no hay una tarea inmediata relacionada con el propósito del fetiche a mano.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Izuriet

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Love of the Forsaken

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net