

CARNICAIS VÍCIO FATAL



Um Livro de Referência para Vampiro: A Máscara

CARNICAIS VÍCIO FATAL



Por Ronni Radner e Ethan Skamp

Créditos

Autores: Ronni Radner e Ethan Skemp

Desenvolvimento: Robert Hatch

Editor: Ed Hall

Diretor de Arte: Lawrence Snelly

Layout e Tipagem: Robby Poore

Arte Interna: Guy Davis e Vince Locke

Arte da Capa: Guy Davis e Vince Locke

Arte da Contracapa: Vince Locke

Design de Capa e Contracapa: Matt Millberger



Créditos de Tradução

Titulo Original: Ghouls: Fatal Addiction

Tradutor: Ideos To Mega Therion

Revisores: Sabrinha Skywalker, Dança com Estrelas, Tarsila, Radu, Joffison Vanblacken, Finarrah e Chokos

Tratamento de Imagens: Ideos To Mega Therion

Planilhas: Ideos To Mega Therion

Diagramação: Ideos To Mega Therion

Dedicatória
À Ian Gonzales, amigo de comunidade,
companheiro de traduções.
Espero que aonde você estiver, esteja
lendo este livro.

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você já 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 Movimento Anarquista

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885

Contato: movanarquista@gmail.com



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 1997, 1998 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a autorização por escrito do autor é expressamente proibida, exceto por motivos de resenhas e as planilhas de personagens em branco para uso pessoal. White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas, Mago: A Ascensão, e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White

Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem: O Apocalipse, Aparicao: O Esquecimento, Changeling: O Sonhar, Lobisomem: O Velho Oeste, Carniçais: Vicio Fatal, Livro de Clã: Nosferatu, Livro de Clã: Tzimisce e o Companheiro do Narrador para o Sabá são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. qualquer menção ou referencia a qualquer companhia ou produtos nestas paginas não visa abusar dos direitos autorais das mesmas.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e tema.

Todos os elementos místicos e sobrenaturais apresentados aqui são ficção com o intuito de entretenimento apenas.

Leia com discrição e prudência.

Confira a White Wolf online em:

<http://www.white-wolf.com:alt.games.whitewolf> e no rec.games.frp.storyteller

Impressão Proibida.

CARNICAIS VÍCIO FATAL

Índice

Ficção: O Sangue é mais Espesso	05
Introdução: O Primeiro Gole	11
Capitulo Um: Um Mecanismo Rubro	15
Capitulo Dois: Mestres e Servos?	35
Capitulo Três: Criação de Personagem	69
Capitulo Quatro: Narração	87
Capitulo Cinco: Modelos	109





O Sangue é mais Espesso

*Ele dispôs os seus problemas como um deck de cartas de baralho
Não sabe que distingo muito bem reis de coringas?
-Concrete Blonde, "Your Haunted Head"*

Devo ter o pior emprego de toda Nova York.

Eu limpo banheiros abarrotados de guardanapos dos famosos Nathan's Frankfurts e bitucas de Marlboro.

Obrigado, Senhor, pelo sindicato. Esfrego uma parede riscada que proclama que Jeanette tem as maiores tetas do Brooklyn. Tenho que ir logo se quiser pegar o Trem B para voltar para casa. Mais um dia.

O parque fechou a uma hora, mas quando saio do vestiário ainda posso ouvir o assoviar da luz néon do sinal Ciclone. Carlos deve estar por aqui, fazendo alguma manutenção. Vejo uma lata de Pepsi próxima a sarjeta. Parece que quanto mais eu limpo este lugar, mais sujo fica.

Sopra um vento úmido de agosto, mesclado com o cheiro de salsichas, urina, água salgada e diesel. Cruzo a avenida Stillwell na altura do Karamelos Katz (Lar do Melhor Algodão-Doce do Mundo), procurando a minha passagem no bolso da calça, e me dirijo até a úmida estação de metrô. Um jovem negro de cabelos gordurosos com pulseiras de ouro falso me pede umas moedas próximo à entrada e, além dele, pareço ser a única alma da estação. Paro sobre uma peça de borracha enegrecida que foi fixada a plataforma, olhando ansiosamente o meu relógio.

Esta noite vai ser uma viagem longa. Normalmente Carlos pega o mesmo trem que eu, e tenho alguém com quem conversar. Mas desta vez não. Não...

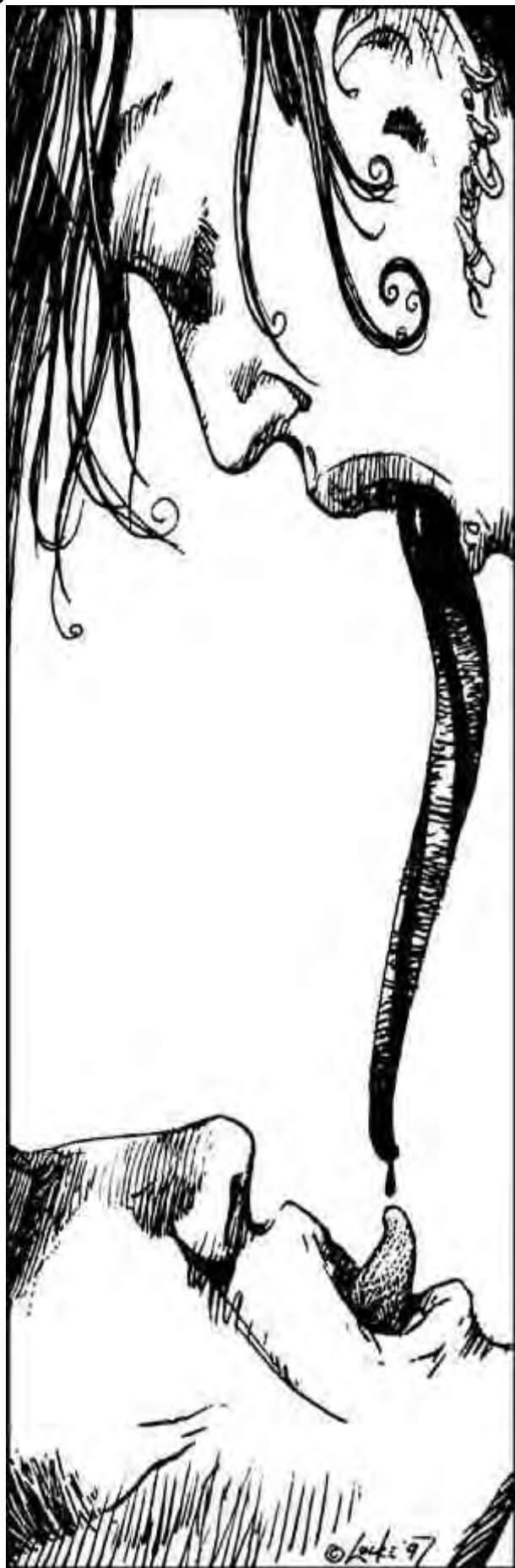
Esta noite sou a única passageira.

Fecho os olhos, sabendo que posso cochilar um pouquinho; o trem leva uns 35 minutos para chegar a Manhattan, e não há nada com o que me preocupar. Minha cabeça meneia, e posso apenas cochilar por causa dos chiados do trem. A maldita Companhia Metropolitana concede sempre os trens mais ferrados ao Brooklin. Me esforço para manter os olhos abertos, fixando-os no anúncio acima da janela, uma clínica de abortos onde todas as enfermeiras *falam espanhol*.

O trem chega na próxima parada: as portas se abrem, e não sei se é o aspecto ou o fedor do novo passageiro que chama mais a minha atenção. Tento não olhar, mas é tão repulsivo que não posso evitar. Parece um sem teto, a julgar por suas calças baratas sujas de urina e sua camiseta de Mondale para presidente. Acredito que tentará me vender um exemplar de *The Street News*. Mas evita o meu olhar e senta-se em silêncio no outro lado.

O trem chia mais forte do que antes, enviando um zunido para os meus tímpanos. O sem teto me olha e sorri. "Um trem barulhento, né?" ele diz.

"Mmmhmm", grunho em direção aos meus sapatos, sem olhar diretamente para os seus olhos. Vejo que ele esta descalço, e que seus pés estão cobertos de pequenas bolhas avermelhadas. Minha cabeça dói e o ruído é cada vez mais forte a medida que entramos no túnel sob o East River. E então ouço outro ruído estranho, e olho para cima e vejo uma rachadura no teto do metrô, por onde caem pequenas gotas do rio mais sujo da América, formando charcos em alguns assentos do vagão.



Um odor de coliformes fecais se espalha no ar. Maldição, tenho que sentir esse cheiro no trabalho todo o santo dia, e agora o trem inteiro fede à merda! Meu companheiro de viagem me olha com um sorriso amarelado e diz: “Ei, acho que Nova York tem o metrô mais limpo do mundo!”.

Quero vomitar. Posso ver os arrepios percorrendo meus antebraços, tenho a cara coberta de suor frio, e...

O chiado parecido com o de uma hiena finalmente termina, mas um dilúvio de água do rio começa a inundar todo o trem. Há um momento de rígida calma, em que tudo o que posso ouvir é o regular pingar da água sobre os assentos de plástico laranja. O vagabundo se mantém em seu lugar, brincando nervosamente com seus polegares. Um súbito zunido chega ao vagão, o resplendor verde das luzes fluorescentes desaparece, e o trem para sobre os trilhos.

Não posso gritar: de que serviria? Mas, Mãe de Deus, o que vou fazer? Esfrego as têmporas como se isso pudesse me ajudar a pensar em uma solução, mas a mão resvala em meu próprio suor. Meu estômago está embrulhado como um nó de escoteiro. Oh, Deus, não quero morrer como uma barata numa privada! Quero me levantar, e ir para o próximo vagão, mas o medo me detém, e os restos de minha porção de pizza de calabresa abre caminho por entre minha garganta. Somente posso gritar. Não posso ver nada, mas sinto as bordas do meu jeans encharcados pela água residual do East River. O asco me faz encolher as pernas, segurando os joelhos contra o peito em uma tentativa de impedir que a repugnante lama me cubra por completo.

Algo me toca no ombro, e quase saio de minha própria pele.

“Não há com o que se preocupar, docinho”, diz o desconhecido, agora sentado junto a mim, com seu braço por cima de meu ombro. “Eu cuidarei de você”, sussurra e sinto seu frio alento esquentando meus lábios, enquanto me agarra a nuca e me mete a força uma língua larga e serpentina na boca. Tenho náuseas quando me beija, e o sabor do vômito chega a minha boca, eu o mordo para que pare, mas ele continua com mais fervor porém, ignorando o pedaço de língua que flutua agora sobre minha saliva.

Um fluido amargo e viscoso (seu sangue?) se mistura com o vômito em minha garganta.

Tento alcançar o meu bolso e pegar meu canivete suíço, mas ele pressiona meus pulsos com seus dedos fortes e nodosos, e mais sangue entra em minha boca. Por fim, deixa de me beijar, e me joga contra a janela. Estilhaços de grosso plexiglass cobrem meus olhos, e tudo que vejo é vermelho.

Luto para abrir as pálpebras, sentindo o frio e úmido cimento sob meu corpo. Algo está se contorcendo sobre mim, e ouço outro ruído... Deus, parece o trem! Estremeço, consigo finalmente abrir os olhos, e é somente um rato... dois... não, três ratos e cada um deles mede quase um metro! Meu coração dispara. Os sucessos de ontem à noite entram lentamente em minha mente, em pequenas vinhetas em Tecnicolor, e reviso meu corpo em busca de sangue ou ferimentos, mas não há nada! Nenhuma marca! Nem uma porra de prova! Devo estar ficando louca! Como vou contar uma história tão descabida para a polícia? (Um súbito calafrio: e se aquele homem tinha AIDS?)

Reúno as forças para ficar em pé e observo o que me rodeia. Estou na estação da Avenida Stillwell, e posso ver o sol laranja saindo para saudar um novo dia.

Dizem que não há nada de novo na *Big Apple*. Bem, eu digo, esta noite não penso em pegar o metrô sozinha!

De alguma forma consigo chegar à outra noite em Coney Island, ainda que minhas mãos tremam nervosamente enquanto limpo o último banheiro asqueroso. Carlos disse que irá me acompanhar até em casa, caso apareça o meu agressor. Mas a idéia de esperar na plataforma e subir no metrô me assusta, mesmo com Carlos ao meu lado...

Fecho o banheiro com chave e me dirijo ao Ciclone; Carlos aciona o último interruptor da noite e o zunido do néon desaparece em silêncio. Ele pega a minha mão e me assegura de que está tudo bem. Me dá um pouco de algodão-doce para me acalmar; diz que sempre comia quando era criança, e não há nada que tranqüilize mais, mesmo que o álcool seja mais rápido.

Cruzamos a avenida, e Carlos me cede a passagem galantemente em frente a entrada, pagando meu bilhete. Sinto-me bem melhor com ele aqui.

Tudo parece bem agora com um homem forte ao meu lado. Me apoio em seus braços, dormindo em meu assento por todo o trajeto até Manhattan. Não há mais nada a bordo, mas como Carlos disse, tudo vai dar certo.

Após mais ou menos meia hora de viagem, abro os olhos: logo descerei, e depois Carlos tem que ir até o Harlem hispânico.

Quando me inclino para lhe dar um abraço de despedida, fecho os olhos e lhe dou um beijo agradecido por ter me protegido. Seus lábios são suaves e úmidos.

Então Carlos enrola sua língua com a minha, beijando-me apaixonadamente.



Abro os olhos, surpresa.

“Me procurava?” *ele* diz, com um gesto irônico, o sangue gotejando de sua língua mordida.

Porra! Eu... não acredito que *ele*...Carlos? Sinto uma pressão nas têmporas, e... algo não está legal... ah, merda! Tenho... tenho que fazer algo... ferir... derramar sangue! Eu preciso... AGORA!

Avanço, e mesmo não pesando nem 50 quilos, Carlos roda três assentos corredor abaixo. Procuo meu canivete no bolso antes que ele possa me impedir.

“Filho da puta! Que porra há com você?” “Você é de algum culto ou algo assim?” “Porque me atacou?” Reclamo uma resposta, minha voz falhando ao gritar. “Achei que era meu amigo!”

Ele se levanta grunhindo e bocejando. Antes de me dar conta dele, meus dedos abrem o canivete na sua lâmina serrada mais cortante, meu braço se estica e o fio da lâmina corta a sua jugular. É como apunhalar uma almofada. Não sinto como se *eu* o estivesse causando dano. É outra pessoa... não machuco pessoas. Não estou ficando louca... não sou Bernie Goetz!

Observo os olhos de Carlos, e parece que está morto: não há nada ali; ele engasga, range a mandíbula, e cai no piso do metrô. Por um momento eu sinto remorso.

Então sinto algo totalmente distinto. Agachome sobre o seu peito e... lambo o sangue de sua camiseta do Ciclone?

Aquele cuzão estava quase a ponto de me estuprar... porque caralho eu iria me sentir mal por isso? Seu sangue... não sei porque estou bebendo, mas é algo que...uau! Suponho que se esteja me sentindo bem em devolver-lhe o dano...

E este sangue é viscoso e amargo, mas o sabor é melhor do que cem garrafas de Bourbon. Enquanto escorre como mel por minha garganta, me sinto como se pudesse fazer esse filho da puta atravessar a parede deste vagão.

Retiro o canivete do seu colo e o limpo com a língua, depois a seco com sua camiseta ensangüentada. Continua sem haver nada no trem, assim que me limito a deixar Carlos para que apodreça. Quando salto do metrô, dou o canivete a um aleijado sem teto bêbado coberto junto ao edifício do Citibank. “Use-o para se proteger”, eu digo, gozadora, enquanto espero que o semáforo mude para ir para o meu apartamento no terceiro piso. “Nunca se sabe o que se pode encontrar nas ruas”.

Às 4:33, meu próprio ronco me desperta. Os lençóis estão empapados de suor. O que aconteceu? Não posso deixar de tremer. Salto da cama e caminho pelo meu apartamento de 50 metros quadrados. O que eu fiz? Eu matei um homem! Ele me atacou! Corro para tomar um banho quente. Me vejo nua, esfregando violentamente todo o corpo como um personagem de *Silkwood*.



Ouch! Porra, me esfreguei muito forte: minha perna...

Vejo como a rosada mistura de água e sangue esvai pelo ralo. Minha perna... estou coberta de bolhas! A idéia da AIDS volta e sinto um nó nas tripas. Tenho que descobrir o que está acontecendo!

Me seco e ponho um anti-transpirante.

Há uma clínica aberta a noite toda... não. Não me importa que hora é; vou ao Harlem para ir a fundo nesta merda toda. Vou dizer a família de Carlos o que ele me fez... Inclusive direi o que fiz se for necessário. Não vão me prender por agir em defesa própria.

Sua família deve saber. *Mama* Fernandez deveria saber que seu filho é um estuprador!

Chego à estação de metrô em um tempo recorde. O sem teto aleijado está apoiado nos ladrilhos do banco, mas está fora de combate, com uma garrafa de vinho MD20-20 de uva branca sob ele.

O canivete desapareceu; deve ter sido roubado por algum mendigo. Odiaria ser uma sem teto em Nova York.

De volta ao velho e barulhento trem. Me dá nos nervos. Pelo menos não estou no mesmo vagão do cadáver de Carlos. Tremo ao pensar nele. Agh! Sua língua... seu sangue!

Mas já não tenho medo de ficar sozinha no metro. Posso cuidar do que quer que seja. Todo o meu corpo pulsa de energia, como um elástico esperando golpear alguém.

Deus, não me lembro do numero do apartamento dos Fernandez. 568b? Ou 586b? Ou...?

Percebo uma rajada de sangue passar, e ali está Carlos, de frente a mim como em um truque de mágica, com meu canivete nas mãos.

Todo o poder que sinto parece evaporar, encharcando o chão do vagão.

"Tsc, tsc, tsc, Mary! Sabe, minha espécie não morre facilmente, e te asseguro que não esquecemos quando algum estúpido carniçal tenta nos ferir.

Mas sabia que voltaria... crente que estaria abalada. Não é, querida?"

"Eu... eu... sim... o que está havendo?" balbucio.

"Bem vinda ao Sabá, querida. Merda, não me espanta que você não seja mais do que uma merda de zeladora em Coney Island! Ainda não se deu conta do que eu sou?"

"Não, eu... eu... pensava..."

"Que eu era um psicopata obcecado por sangue e doido para te foder?" diz. "Merda, seu cu de irlandesa católica de classe baixa não me interessa para nada! E *you* é a obcecada agora!". Ele abre um corte no pulso e passa a mão pela minha boca. "Era isso que estava esperando, não? Beba, sua viciada! Não há nada como um pouco de sangue Nosferatu quando precisamos de uma dose..."

Oh, Deus! Oh, Deus! Não quero! Tire o pulso de minha boca! Emito um abafado "Basta!"

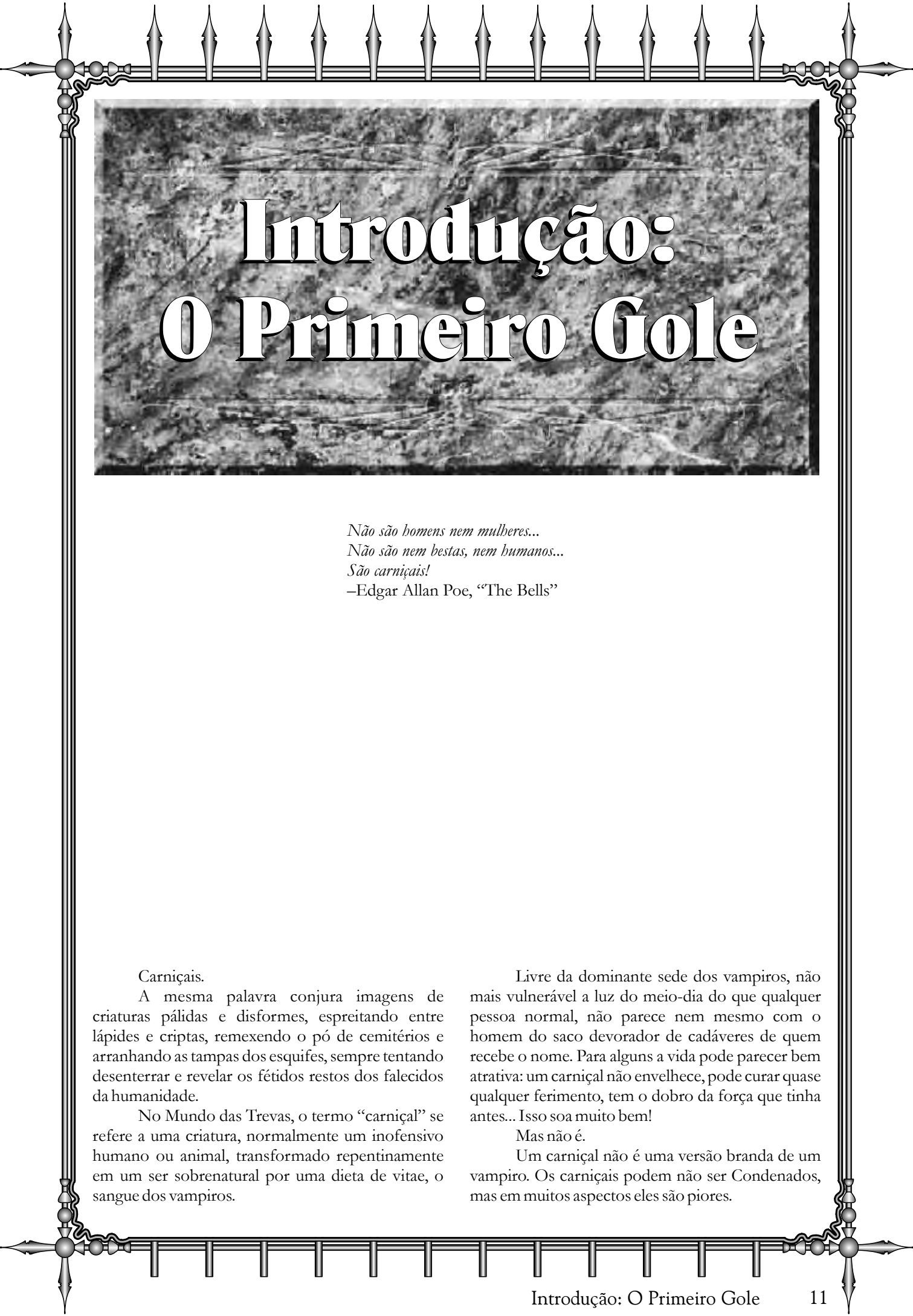
Mas bebo. Deus, é tão foddidamente bom! Sinto um repentino estalo de energia, como se houvesse cheirado uma fileira de coca. Quero mais!

Ele retira seu braço. "Chega! Não quero que fique mimada ou algo assim. Além disso, tenho que disciplinar os criados. Agora, o que quero que faça amanhã no trabalho é ir ao..."

Não o deixo acabar. O arranho e o chuto nos testículos até cair. Me vem uma espécie de onda de adrenalina, e cai tão forte que quebra o piso. Arranco o meu canivete de suas mãos. "Escuta, filho da puta! Não vou fazer nenhum favor a um estuprador otário!" o solto contra o solo, movendo a lâmina em frente a sua cara. Contenho o fôlego durante um segundo e faço um profundo talho em seu pescoço. Uma pequena tira de pele, porém, prende sua cabeça ao resto do corpo, e de sua garganta brota um jorro de sangue. Eu bebo e bebo e bebo até me saciar, até que seus dedos cheios de verruga deixem de se mexer. E desta vez não grito nem me engasgo enquanto seco o bastardo. Nada disso. Desta vez rio feito louca!

Sim, devo ter o pior trabalho de toda Nova York, mas acredito que está a ponto de melhorar um pouco.





Introdução: O Primeiro Gole

*Não são homens nem mulheres...
Não são nem bestas, nem humanos...
São carniçais!*
—Edgar Allan Poe, “The Bells”

Carniçais.

A mesma palavra conjura imagens de criaturas pálidas e disformes, espreitando entre lápides e criptas, remexendo o pó de cemitérios e arranhando as tampas dos esquifes, sempre tentando desenterrar e revelar os fétidos restos dos falecidos da humanidade.

No Mundo das Trevas, o termo “carniçal” se refere a uma criatura, normalmente um inofensivo humano ou animal, transformado repentinamente em um ser sobrenatural por uma dieta de vitae, o sangue dos vampiros.

Livre da dominante sede dos vampiros, não mais vulnerável a luz do meio-dia do que qualquer pessoa normal, não parece nem mesmo com o homem do saco devorador de cadáveres de quem recebe o nome. Para alguns a vida pode parecer bem atrativa: um carniçal não envelhece, pode curar quase qualquer ferimento, tem o dobro da força que tinha antes... Isso soa muito bem!

Mas não é.

Um carniçal não é uma versão branda de um vampiro. Os carniçais podem não ser Condenados, mas em muitos aspectos eles são piores.

O Sangue muda muitas coisas em um ser vivo. A ameaça vampírica do frenesi persegue todos os carniçais, levando-os a extremos de ira e desejo... Extremos freqüentemente centrados em suas necessidades humanas, todavia presentes. Também podem aparecer outros estigmas: deformidades, loucura, ou inclusive coisas mais terríveis. Talvez o pior de tudo seja que muitos carniçais estejam sob Laço de Sangue. Estes dedicados viciados são obcecados por seus mestres, ou *Dominadores*.

É demasiadamente fácil para a personalidade de um carniçal ficar sujeita a força de vontade de seu Dominador. Ele é um escravo... Pode controlar sua própria vontade a princípio, mas isso não dura muito tempo. Uma vez provado do Sangue, ele não terá mais escolhas.

Sabendo de tudo isso, porque então querer interpretar um carniçal?

Primeiro, a tragédia é uma parte inerente das histórias de **Vampiro**. Os temas de alienação e conflito interior não são exclusivos dos Membros. Se um Cainita é uma figura trágica, seu criado carniçal o é duplamente. Os carniçais não têm uma dependência biológica pela vitae... A princípio. Mas, uma vez saboreadas as primeiras gotas de pura glória e poder destilado, é muito difícil voltar atrás.

E tão logo o Laço de Sangue é feito, sua existência gira em torno desta pessoa horrível e maravilhosa sem a qual você estará certo de que não poderia mais viver.

Você pode viver de forma cotidiana como um humano normal. Você come, bebe, sangra... Mas já não é mais um humano na totalidade.

Você pode entrar em frenesi, e ferir inadvertidamente alguém próximo a você. Seus processos biológicos são ampliados... Mas também não controla seus impulsos, e os seres vivos têm mais do que os não-mortos. Não envelhece como os humanos. Vaga pela borda de uma queda mortal e tudo que falta para te empurrar é uma simples gota de sangue.

Segundo, o horror de **Vampiro** é, todavia, mais extremo quando você não é um vampiro. Como carniçal, você é parte da sociedade dos Membros, mas uma parte prescindível. Não há nenhum Senhor obrigado a lhe instruir: você sabe pouco dos clãs, amigos ou inimigos.

Os feiticeiros Tremere e os psicopatas Malkavianos são duas vezes mais aterradores quando se *descobre* que são mais poderosos que você. Poderes como Tenebrosidade e Metamorfose são especialmente espantosos aos olhos de um carniçal.

Os vampiros são bestas terríveis, sobretudo quando se sabe o mínimo para estar deveras assustado... E quem disse que você vai saber algo mais? Não há absolutamente nenhuma razão para que o seu Dominador tenha que lhe dizer *nada* sobre a cultura vampírica.

Pode ser que não saiba o que é um clã... Ou mesmo um vampiro. Tudo o que sabe é que essa pessoa maravilhosa entrou na sua vida, e lhe dá algo que o faz se sentir como Sansão, e lhe encarrega umas tarefas bem estranhas de vez em quando, mas *vale a pena*.

Tudo o que tem que fazer é sobreviver no Mundo das Trevas enquanto misteriosas e poderosas



figuras invisíveis se movem nas sombras que te rodeiam.

Não é fácil para um Cainita, e para um mortal é praticamente impossível.

Um personagem carniçal em um bando de vampiros pode ser gratificante.

Ele pode se mover à luz do dia, e inclusive se tornar um membro de grande apreço do bando.

Sim, você é fraco, mas quem disse que a vida é justa?

Mas pelo menos você pode passear por um parque em uma tarde ensolarada, desfrutar de um bom vinho branco com sua salada de frango à César, e inclusive constituir família.

Os vampiros podem acabar devendo a você mais do que você a eles.

E isso, é claro, nunca é bom.

Carniçais: Vício Fatal é um suplemento para **Vampiro: A Máscara**, criado para dar a jogadores e Narradores uma maior compreensão e idéias sobre o que significa ser um carniçal: desde psicologias aberrantes a simples feitos físicos, desde seus jogos sociais até o que esperar de um carniçal sem mestre.

E este material ainda pode ser usado para qualquer crônica de **Vampiro**, esperamos que você se sinta inspirado a interpretar um carniçal, débil ou perigoso, pelo menos para experimentá-lo.

O **Capítulo Um: Um Mecanismo Rubro**, centra-se nos detalhes biológicos da condição de carniçal, as mudanças provocadas no corpo e um olhar detalhado sobre a sua mente. Inclui também a maioria das regras sobre a sua fisiologia.

O **Capítulo Dois: Mestres e Servos?** É descrito como os carniçais se encaixam na sociedade vampírica, assim como os distintos agrupamentos que formam por conta própria.

O **Capítulo Três: Criação de Personagem**, oferece regras para a criação de personagens carniçais para jogadores, incluindo Qualidades e Defeitos específicos para dar mais personalidade ao seu vassalo.

No **Capítulo Quatro: Narração**, serão encontrados conselhos para introduzir carniçais em uma crônica de **Vampiro**, idéias para crônicas centradas em carniçais e detalhes sobre algumas figuras notáveis entre eles.

O **Capítulo Cinco: Modelos**, proporciona quatro personagens carniçais prontos para o uso, que podem entrar em uma crônica como um suporte secundário, antagonista ou mesmo personagens jogadores.

Já dissemos o bastante.

A tênue e frágil imortalidade do Sangue o aguarda.

E não beba tudo de uma só vez.





Capítulo Um: Um Mecanismo Rubro

*Nasceste em uma sociedade estabelecida com
brutal clareza, e de todas as formas possíveis, que é um
ser humano carente de valor.*

—James Baldwin, “Meu Calabouço Tremeu”

A Fisiologia dos Carniçais

Saudações, meu nobre e terrível senhor! Passo-lhe o resumo da investigação sobre a biologia dos nossos criados alimentados com vitae que o senhor me pediu. Os dois últimos anos tem sido especialmente frutíferos, e acredito que minhas descobertas são completas a ponto de satisfazer o Dominador mais exigente. Devo reiterar o quão honrado me senti por esse encargo, assim como pelo generoso suprimento de vitae para sustentar as minhas experiências. Espero somente que meus estudos demonstrem alguma utilidade.

De resto, me surpreende que tão poucos vampiros tenham algo mais do que um interesse passageiro dos aspectos biológicos de seus carniçais. Muitos Membros se limitam a regá-los, como se fossem plantas, deixando-os depois a cargo de suas tarefas. Mas o prudente Cainita conhece a importância de administrar adequadamente os recursos, e os carniçais estão entre os mais produtivos de todos. Certamente, para usá-los adequadamente é preciso conhecer suas capacidades e fraquezas. Tal foi minha reação a sua oferta, como bem recorda, e me alegra poder dizer que sua petição tem feito meus estudos progredirem.

Segue uma sinopse de meus últimos dois anos de trabalho, assim como minhas descobertas prévias ao seu pedido. Estou certo de que os considerarão intrigantes e informativos, e me atrevo a dizer surpreendentes em algumas passagens.

Considerações sobre o Sangue

Antes de tudo, para explorar por completo a fisiologia dos carniçais, tive que estudar o Sangue. Até o mais desleixado proscrito Caitiff descobre que o poder reside na vitae; sem ela, suas disciplinas não são mais do que esquisitas, mas impotentes exercícios mentais; sem ela, suas feridas não cicatrizam nunca. E a vitalidade do Sangue não está de todo restrita pelo uso que os não-mortos fazem dele.

O sangue humano (e em menor grau, o dos outros animais) tem um valor nutritivo variável, dependendo do metabolismo do animal que se alimenta dele. Mas a vitae é sempre alimentícia, independentemente da espécie de quem se ingira. Inclusive os animais herbívoros, uma vez que a provem, a beberão toda vez que a for oferecida. Esta sede, todavia, resulta mais facilmente nos animais mais domesticados: eu vi animais tão dóceis quanto ovelhas destrinchando a carne mundana e alimentando-se de sangue mortal com a esperança de que houvesse vitae presente. Mas em nenhum caso adotaram uma dieta carnívora. A condição de carniçal pode impor-se a certo ponto nos instintos de um herbívoro, mas não pode alterá-lo por completo.

Através da observação intensiva dos criados carniçais, é possível determinar quanto o poder de Caim é transmitido por meio do Sangue. Para maior comodidade, enumerarei primeiro os detalhes pertinentes.

Primeiro e principal, um carniçal com uma dieta estável de vitae é capaz de aprender os poderes arcanos transmitidos entre nossa espécie de Senhor para Cria. Certamente, as faculdades mais “instintivas” se dão com mais facilidade; os carniçais aprendem a usar a força sobre-humana quase instantaneamente. Os poderes mais específicos requerem um intenso adestramento. E com frequência o sangue de um clã em particular.

Segundo, a vitae tem um efeito conservador do tecido vivo. Tal como o Sangue impede que nosso tecido morto se decomponha, inibindo o colapso celular em um corpo morto. Enquanto a vitae corre pelo corpo de seu anfitrião, seja humano ou animal, ela detém o processo de divisão e decomposição celular. Com isso, um carniçal não envelhecerá um só dia enquanto se alimentar com vitae Cainita.

Terceiro, os carniçais continuam sendo seres vivos, e curam-se a velocidade normal (claro, se disporem de descanso e alimentação). Porém, também podem usar a vitae ingerida como nós fazemos, para regenerar os seus ferimentos de uma forma muito mais rápida do que permitiria a sua natureza. Isso se estende inclusive a regeneração de membros amputados, supondo que disponha de vitae para tal ato.

(Como uma interessante nota, eu descobri similaridades superficiais entre as enzimas encontradas na vitae de um carniçal e as encontradas em invertebrados como a dos platielmintes; mas nossos próprios processos regenerativos não parecem dever-se a nenhum catalizador externo, pois nossos tecidos estão mortos. Isso me leva a especular que a condição de carniçal pode ser a culminação de uma espécie de proto-disciplina, que permite o crescimento esporádico de tecido vivo, talvez uma forma similar as extravagantes artes demonstradas pelos terríveis Tzimisce.)

Por último, o carniçal pode metabolizar o Sangue para potencializar as suas capacidades físicas, aumentando temporariamente sua força, rapidez, resistência ou agilidade acima das melhorias sobrenaturais que possam ter. Estou certo de sua familiaridade com este processo, e suponho que não preciso me estender mais (novamente, pode-se demonstrar que o processo usa as secreções hormonais naturais do carniçal, suas próprias mitocôndrias, etc. Um processo distinto de nossas próprias capacidades. Curioso).

Logicamente, estas faculdades têm um preço; o enlouquecedor elixir que chamamos de vitae concede ao carniçal uma capacidade para a fúria demente que rivaliza com a nossa (veio a minha mente a lenda de Hércules; esse “semi-deus” de força sobre-humana não matou a sua própria família em um acesso de cólera?). Contudo, os inconvenientes da condição de carniçal parecem ser de natureza puramente psicológica. Podem refrear-se mediante a disciplina e a força de vontade, da mesma forma que muitas psicoses relacionadas com o Sangue de clãs como o Toreador.

Tais são as características do típico carniçal. Sabe-se um conhecimento comum, mas os dados verdadeiramente fascinantes estão no particular.

Disciplinas

A natureza de nossos poderes vampíricos é indiscutível. São os poderes do Sangue. Mais concretamente, são os exóticos talentos que podem ser aprendidos por qualquer um com vitae em suas veias. A ênfase esta na palavra “aprendidos”; essas artes não são tão instintivas como, por exemplo, regenerar um membro perdido, nem um processo autônomo como a inibição do colapso celular. A ciência está, porém, em ponto morto na hora de definir com precisão o funcionamento destes poderes: levaria séculos de estudo (sem contar as guerras que travamos todas as noites entre nós mesmos) para descobrir a natureza exata de cada um.

Mas todo Cainita é capaz de dominar as artes de seu clã, ou, com o tempo, talentos mais além. Eu mesmo aprendi um pouco da arte mediante o qual clãs como o Brujah e o Toreador evocam auras emocionais: o estudo e a concentração foram difíceis a princípio, mas não estava tão longe do meu alcance.

Os carniçais tem uma séria desvantagem no que se refere a estes poderes, mesmo que todo carniçal tenha uma compreensão quase instintiva do foco meio-físico, meio-telecinético para a força sobre-humana este instinto surge ao que parece ser um estímulo químico do cérebro ainda vivo, está inextricavelmente sob Laço de Sangue a um sistema endócrino funcional; a prova está no fato de que todos nós cainitas manifestamos tal força instintiva no Abraço. Como afirmo a partir de minha experiência pessoal. Este poder se manifesta também em animais, o que me obriga a descartar qualquer teoria de causa psicossomática, a menos que o estímulo psicológico seja de natureza tão primitiva (como a resposta adrenalinica de “lute ou morra”), que existia inclusive nos animais invertebrados.

A força surge com bastante facilidade, e um carniçal recém criado pode elevar a sua capacidade de levantamento ao dobro sem treinos. Além disso, qualquer poder arcano mais alto que este nível (com as óbvias exceções da cura acelerada, longevidade e assim por diante) resulta ser extremamente difícil de alcançar para um carniçal. Em um dos casos, comecei a treinar simultaneamente um neófito local (um Gangrel estúpido) e o meu ajudante carniçal os rudimentos de ocultar-se nas sombras. Mesmo o neófito sendo intelectualmente inferior a doutora Reage, ele aprendeu o truque em mais ou menos a metade do tempo que ela levou.

Parece que os carniçais têm mais facilidade para aprender os arcanos físicos (maior velocidade, resistência, etc) do que para talentos mais especializados. Porém, as habilidades mais sutis não são inalcançáveis. Minha ajudante, por exemplo, não só aprendeu a ter grande força e resistência, como também os princípios básicos do ocultamento, hipnotismo e outras artes mais complexas. Ela demonstrou uma aptidão adequada, mas parece incapaz de aprender coisas mais complexas do que ver auras ou caminhar sem ser vista. Acredito que a potência do sangue do Dominador influi de forma direta sobre os poderes que um carniçal pode alcançar: minha falecida cria (que não voltarei a mencionar), da mesma forma tentou ensinar os seus carniçais as artes vampíricas, mas os desventurados servos não conseguiram avançar mais além dos rudimentos mais pueris. Certamente, sua vitae não carregava o vigor de Caim!

Por último, afirmo que é necessário o sangue de um doador apropriado para que um carniçal adquira certas faculdades específicas de um clã. Minha base para isso é o Caso de Estudo 19-2, no qual fiz com que um Gangrel instruisse três carniçais (escolhidos com níveis similares de acuidade mental), a arte de mudança de forma. Um dos carniçais foi alimentado com o sangue do próprio Gangrel, outro com o de um neófito Toreador, e o terceiro bebeu a minha vitae (neste ponto, devo dizer que eu tenho um certo domínio desta Disciplina). Ainda que o tempo de instrução tenha sido tipicamente lento, o carniçal Gangrel foi o primeiro a aprender a arte da visão noturna. O carniçal alimentado com o meu próprio sangue a aprendeu em aproximadamente 175% do tempo, e o carniçal Toreador não chegou a desenvolver este poder. Nossas linhagens de sangue são verdadeiramente poderosas!

Preservação da Carne

Ainda não consegui isolar a enzima ou o agente transportado pela vitae que impede a decomposição das células; talvez nunca consiga. A natureza de Caim transcende a ciência tal como a conhecemos, inclusive hoje em dia. Mas tenho uma teoria de que o processo entrópico é eletroquímico nos seres vivos, com a vitae “programando” as células para impedir a divisão e a morte. A energia necessária para isso é administrada por um elemento inato e não mensurável do Sangue. Aparentemente, os processos metabólicos da vitae não produzem nutrientes, mas sim energia para alimentar esse estado. É possível alterar este processo mediante um esforço mental (por exemplo, ordenando as células do músculo que se reproduzam para curar um ferimento). Porém, se o Sangue não é canalizado de forma consciente para produzir um efeito sobrenatural, ele manterá por padrão a integridade dos tecidos.

O Sangue, uma vez distribuído pela nossa carne, detém indefinidamente o processo de decomposição celular.

De fato, os nossos corpos não se decompõem mesmo que não nos alimentemos por séculos; a Morte Final nos precipita esta condição. (uma possível exceção seria a grotesca linhagem de sangue conhecida como Samedi: ao que parece, alguma condição peculiar do Abraço ou de seu sangue acelera a decomposição até chegar ao seu desprezível e semi-putrefato estado, mantendo-o de forma definitiva. Acredito que esta deformidade é de natureza meramente cosmética; o espécime Samedi que observei não mostrava nenhuma deteriorização significativa em suas capacidades físicas ou mentais, diferentemente de sua personalidade repulsivamente perversa).

Todavia, se a vitae é administrada às células vivas através de um sistema circulatório em funcionamento, seus efeitos são menos permanentes. Os carniçais não envelhecem biologicamente enquanto retiverem o Sangue em suas veias: se forem privados dele, o envelhecimento recomeçará no prazo de um mês. Como ocorre com os vampiros, um ex-carniçal avança rapidamente até a idade biológica que corresponde aos seus anos de vida, o que pode ser traumático e com frequência fatal quando o Sangue preserva artificialmente um indivíduo mais além do que sua expectativa de vida natural. Prossigo sem estar certo do porquê do corpo de um carniçal (ou um cadáver de um vampiro) não começar a envelhecer no ritmo natural quando o consumo de vitae é interrompido. Pode dever-se a maldição de Caim; outra possibilidade é que tenha no lugar uma reação alérgica uma vez purgada as últimas gotas de vitae.

Uma teoria final sugere que um agente de base química (ou inclusive baseado em energia) presente na vitae tarde mais ou menos um mês para desaparecer do sistema por completo (de novo, os experimentos sugerem que esta duração é quase exatamente a de um ciclo lunar, o que tem muitas implicações interessantes). O tecido extraído de um carniçal vivo não começa a decompor-se de imediato: se comparado com o tecido humano, a putrefação mostra um claro retardamento. A diferença é mínima, e depende do tamanho e da porção de carne cortada: no caso de uns 400 gramas, a diferença é somente notada sobrenaturalmente.

Como uma nota a parte, sua beneficência e pujança me deram a oportunidade de estudar um carniçal de idade avançada; sim, um dos servos do seu rival derrotado era uma espécie de "herança". De acordo com a sua explicação não confirmada, ele tinha 800 anos. Uma existência tão longa havia realizado vários e curiosos efeitos em sua composição psicológica, incluindo uma paranóia bastante agravada; e mais, parecia ter superado boa parte do poder do Laço de Sangue, mas ainda estava submetido ao seu Dominador morto, temendo a súbita e atroz morte que sem dúvida a privação de vitae causaria. Fisicamente, seu sistema digestivo havia se adaptado muito bem a ingestão de vitae, e parecia processar o Sangue de forma mais econômica, o que lhe dava uma capacidade de armazenamento 140% superior a de um carniçal mais jovem.

Mas a "imortalidade" da condição de carniçal não afeta as glândulas ou outros processos corporais. Os carniçais continuam produzindo saliva, fleuma, ácidos digestivos e os fluídos usuais. As mulheres continuam menstruando a menos que estejam grávidas (ver detalhes mais adiante), e seus cabelos e unhas continuam a crescer na velocidade normal. Resumidamente, é como se o carniçal revivesse o mesmo dia inúmeras vezes: a sua barba pode crescer, seu corpo pode produzir odores e ele pode sentir fome, mas não há nenhuma deteriorização da mente ou corpo enquanto o Sangue correr em suas veias. Um carniçal que recebe somente vitae e mais nada para comer ficará debilitado devido a desnutrição, e pode perder um pouco de sua eficácia sobrenatural se o seu corpo metabolizar o sangue para dar conta dos processos vitais básicos.

Patologia

Apesar de sua imunidade aos avanços do tempo, os carniçais podem adoecer como qualquer outro mortal. A vitae não implica uma imunidade inata à doenças, e um carniçal pode ser vítima de uma enfermidade transmitida pelo sangue, como o HIV, transmitida por um Dominador descuidado. Eu humildemente aconselho que tenha cautela na hora de alimentá-los, meu senhor, mesmo que seja somente para evitar a desnecessária redução dos serviços domésticos!

Certamente, os carniçais não estão indefesos frente as ameaças patológicas. Podem usar o Sangue para curar-se dos sintomas físicos de muitas doenças, tal como podem se curar de lacerações ou contusões. Porém, as enfermidades que provocam uma deteriorização prolongada podem ser mais difíceis de resistir. Por exemplo, muitas variedades de câncer não podem ser superadas por meio da vitae. Felizmente, a transformação em carniçal detém o processo do câncer e o transforma em benigno. Mas caso o fornecimento de sangue cesse, o câncer volta a crescer no mesmo ritmo (com frequência frustrantemente imprescindível) que o envelhecimento. Novamente, o resultado pode ser fatal.

A hemofilia e outras doenças inerentes do sangue podem ser contidas facilmente, assegurando o carniçal, pois ele não tem mais o seu próprio sangue em seu sistema circulatório. Certamente, isso requer que uma alimentação constante e freqüente de vitae, o que resulta ser problemático. Cada Dominador julga se seu servo vale ou não a pena.

Requerimentos do Corpo

Esta "imortalidade" depende por natureza não somente de uma dieta de vitae, mas sim também das necessidades mais básicas, como comida e bebida. O Sangue pode sustentar nossas formas indefinidamente, mas somente ela não basta para alimentar um corpo vivo! Estou certo de que não preciso me estender mais sobre as necessidades básicas do corpo humano: no geral, o tema parece desagradar a muitos Membros. Mas inclusive o mais ativo dos Ventruos, alegremente livre das onerosas exigências da biologia, deveria compadecer-se para não se distanciar demais da experiência humana. Naturalmente, a comida pouco significa para nós cainitas, e muitos vampiros preferem deixar aos seus carniçais a tarefa de se alimentar. Porém, recomendo que se interesse pela dieta dos criados; afinal, nutrição é nutrição, e um corpo saudável pode fazer um uso melhor do Sangue. Uma frágil criança com faculdades físicas sobrenaturalmente melhoradas pode ser um assassino surpreendente, mas se o mesmo receber uma dieta alimentícia e fazer os exercícios adequados, o potencial aumenta gradativamente.

Da mesma forma, os carniçais que tenham alcançado a maturidade sexual (sobretudo os adolescentes) sentem desejos sexuais (inclusive talvez mais do que antes de iniciar a sua dieta de vitae). Acredito que essa necessidade deveria ser pelo menos levada em conta pelo Dominador. Pessoalmente, eu tenho fornecido aos carniçais um incubo ou súcubo, por assim dizer, para saciarem a sua luxúria.

Quanto mais próximos das fantasias dos carniçais, mais satisfeitos estarão os criados. Certamente, não defendo nem muito menos cedo a todos os desejos de um criado: no final das contas, é o carniçal que deve servir aos desejos do Dominador, não o contrário! Um carniçal mimado é um carniçal inútil, e vale mais a pena destruí-lo. Mas um ocasional agrado acrescido de uma tradição disciplinar obtém resultados mais gratificantes, e reforça a lealdade do carniçal mais além do Laço de Sangue, inclusive.

Cura

Acredito que a ciência se encontra um pouco perdida na hora de explicar o processo curativo por meio do Sangue. A citação bíblica “Sangue é vida” parece mais adequada. A vitae é vida destilada; alimenta nossas atividades, preserva nossos corpos em uma aparente saúde, e inclusive simula os processos biológicos de cura.

No caso dos carniçais, a simulação não é necessária. As faculdades regenerativas de um carniçal a princípio parecem idênticas as nossas, mas não é esse o caso. Lembrem-se que um carniçal continua sendo mortal, e portanto, o seu corpo repara com o tempo todos os ferimentos, salvo os mais graves.

Quando um carniçal metaboliza a vitae para curar um ferimento, o que faz é acelerar o seu próprio processo curativo, da mesma forma que pode aumentar sua velocidade ou sua força. Os processos habituais de restauração e reparação de células ocorrem da forma habitual, salvo por sua espantosa velocidade. Isso é bastante distinto as nossas próprias faculdades regenerativas, que imitam o procedimento de cura dos vivos de forma muito mais livre.

A prova disso é muito simples: alguma vez ao curar um ferimento, você viu sobre ele uma casca que depois se desprende? Claro que não. Nossa carne morta se limita a crescer novamente, voltando a mesma forma que tinha antes do Abraço.

A única diferença notável no processo regenerativo dos carniçais é a velocidade no qual ele ocorre, com uma exceção. Com o tempo e vitae suficiente, um carniçal pode regenerar órgãos e membros perdidos (logicamente, não é automático, e exige uma deliberada concentração: os carniçais mais jovens ou de vontade mais fraca geralmente são incapazes desta regeneração).

Mas mesmo esta faculdade tem seu precedente na Natureza da própria carne (que está em um nível de estrutura celular e complexidade biológica muito mais evoluído do que qualquer invertebrado), mas isto somente é outra prova das milagrosas propriedades do Sangue, um tema sobre o qual acredito que todos podemos nos mostrar muito poéticos. Mas deixemos isso aos Toreador e voltemos ao tema em questão.

Potencialização

O processo de metabolizar a vitae para incrementar as capacidades físicas é bastante instintivo. A natureza desta potencialização não é de todo distinta ao processo de metabolizar energia calórica, quer dizer, de extrair energia da comida. Porém, não se pode assimilar uma simples digestão: podemos usar a vontade esta força ou velocidade adicionais, não como uma função automática por trás da ingestão de sangue. E mais, a atrofia dos outros sistemas digestivos elimina esta possibilidade... para os outros Membros, certamente.

Não parece possível medir esta energia por trás do sangue mediante instrumentos científicos. Mesmo que os resultados sejam quantificáveis (ver notas anexas sobre a progressão da capacidade de levantamento e a velocidade de reação), o processo mesmo somente é perceptível pelos sentidos melhorados pelo legado de Caim. Mesmo que me aborreça fazê-lo, o cientista que há em mim deve ceder frente ao vampiro e atribuir este poder ao sobrenatural.

Sangue nas Veias

Os vampiros, certamente, não armazenam sangue em seus sistemas circulatórios, não há necessidade para tal, pois nosso tecido morto absorve o sangue por si mesmo. Mas os vivos devem levar seus assuntos de circulação de forma usual.

Uma vez ingerida a vitae, passa muito rapidamente (como o álcool) pelo sistema circulatório. Satura as paredes interiores do trato digestivo e encontra seu caminho pelas veias, de volta ao coração e a partir dali por todo o corpo. Naturalmente, o sistema circulatório humano tem uma capacidade limitada: não é possível alimentar demasiadamente um carniçal sem retirar um pouco de seu próprio sangue. Porém, uma alimentação regular aumenta a proporção vitae/sangue. Se alimenta-se toda noite (um incômodo que pode ser muito útil), o carniçal acabará assimilando vitae até que não haja mais nada do seu sangue humano; mas se o abastecimento regular cessar, o corpo metabolizará a vitae (enquanto produz mais sangue para manter o nível) para deter o processo de envelhecimento.

Certamente, usar o Sangue para melhorar as aptidões físicas ou alimentar as faculdades arcanas acelera o consumo, inclusive mais rapidamente do que o corpo pode repor o sangue gasto. Os carniçais imprudentes geralmente ficam sem vigor, como peixes fora d'água, questionando-se porque estão sem forças.

Os sintomas de uma rápida perda de sangue são familiares a qualquer Cainita: recomendo adestrar os carniçais mais valiosos para conservar suas faculdades, deixando a luta no final para os mais prescindíveis.

Eu observei que o corpo humano substitui a vitae em seu sistema com sangue próprio no período de mais ou menos um mês. De fato, esse metabolismo parece ser exatamente o mesmo que um ciclo lunar. Mesmo que alguns filisteus possam zombar e fazer comentários grosseiros sobre a menstruação, creio que esta medida de tempo reflita de fato algo mais profundo. Grande parte do sobrenatural tem sido relacionada, fundadamente ou não, com a lua. A possibilidade de que nossas próprias marés salgadas estejam igualmente reguladas pelo prateado rosto de Hécate não parecer tão remota.

Carniçais Animais

Minha investigação não tem sido tão ampla pelo que se refere a fisiologia dos animais carniçais. Não sou um perito em medicina veterinária, e independentemente disso, a opinião majoritária entre os Membros mantém que os carniçais humanos são muito mais úteis. Porém, eu realizei alguns estudos a respeito.

Antes de tudo, devo fazer notar que a conversão em carniçal é eficaz somente em animais acima de um determinado peso corporal. Triplicar a força de um pássaro não tem aplicações práticas, e o animal metaboliza o Sangue em questão de semanas. A verdadeira eficácia se dá a partir dos cinco quilos de peso. (como nota marginal, eu descobri que a alimentação reiterada de vitae ocasiona um aumento de tamanho de alguns animais, talvez uns 5% dos espécimes de teste. Os Nosferatu e (por que me disseram) os Tzimisce parecem os que freqüentemente mais provocam este crescimento, uma simples ratazana triplicou sua massa corporal em um período de um ano. É algo que terá que ser investigado mais a fundo.)

Os animais carniçais, mesmo os primatas superiores, estão bastante limitados em sua eficácia sobrenatural. Adquirem o aumento na força comum a todos os carniçais, e também retém o seu envelhecimento. De fato, podem aprender a regenerar seus ferimentos com rapidez, mas é preciso algum adestramento por parte do Dominador para que se dêem conta de que podem fazê-lo. Porém, é francamente impossível instruir uma besta carniçal nas artes mais complexas que potencializar suas faculdades físicas. Um cão alimentado com vitae pode rasgar o aço com suas mandíbulas, ou suportar ferimentos de armas de grande calibre, mas não é de se esperar que aprenda mais nada, ainda que possa conversar com ele por meio de algum truque de Sangue Gangrel.

Pessoalmente, atribuo isso a natureza da evolução, representada como uma prova de que os vampiros estão a um passo evolutivo a frente do todavia biológico gado. Os maiores dons de Caim somente estão disponíveis para nós mesmos, provavelmente devido aos nossos avançados estados de pensamento e percepção. Um carniçal, mesmo que tendo recebido o Sangue, não tem a sofisticação mental, sequer espiritual necessária para dominar os poderes acessíveis para o mais fraco neófito. Os animais inferiores estão porém mais limitados.

No futuro pretendo estender as idéias apresentadas aqui e investigar por completo o cume de nossa capacidade mental e percepção, para explorar melhor minhas teorias da evolução mais além do biológico. Alegro-me dizer que meu Senhor concordou em me ajudar nesta empreitada, e estou seguro de que sua perspicácia será de extrema utilidade.

Sangue de Clã

E o que ocorre com as características compartilhadas por um clã? As horrendas desfigurações dos Nosferatu e os Samedí, ou os refinados gostos dos Ventrue? De acordo com minhas observações, podem assar um carniçal por meio de uma alimentação regular, mas nunca até o ponto que demonstraria um Cainita.

Obviamente, os “defeitos” de cada clã não se transmitem casualmente com sua vitae. (do contrário, teríamos casais de “amantes” cainitas de todos os clãs: um Brujah não somente mostraria sua inata tendência à raiva, e sim também o solípede hedonismo de seu companheiro Toreador, para não falar das aptidões arcanas próprias de cada clã. Nossa sociedade se dissolveria frente a um fervente caldeirão Caitiff... ah, devo me desculpar por essa descrição). Mas a forma mortal é algo mais suscetível à mudança que seu marco não morto. Ainda que voltemos toda noite ao penteado e tamanho das unhas que tínhamos antes do Abraço, nossas formas estão “fechadas”, por assim dizer, nas características de nossos clãs. O sangue de nossos senhores se infiltrou em cada uma de nossas células, e somos para sempre Ventrue, Malkavian, Gangrel e assim por diante. (o que é uma terrível desvantagem para os Lasombra e Tzimisce, que não podem aspirar a perfeição que nunca tiveram seus Antediluvianos).

Mas a notável adaptabilidade do tecido vivo não é algo que se possa descartar facilmente. Alimentando um Cainita são com uma dieta contínua de vitae Nosferatu, e (a parte de uma possível náusea física), continuará tão saudável e charmoso como sempre. Mas um mortal com a mesma dieta acabará por desenvolver uma complexidade pior. Um carniçal não chegará nunca a alcançar os mesmos extremos fisiológicos que seu Dominador (imagine a lamentável sorte dos Samedí em tal caso!).

Mas podem mostrar características reconhecíveis de seu “clã”. Mas nem sempre é assim. Alguns mortais mostram certa resistência aos “defeitos” do sangue de muitos clãs. Meus estudos sugerem que talvez um carniçal em sete mostre a dita imunidade às características de linhagens específicas, mas não passa de suposição. Suponho que esses resistentes humanos são mais desejáveis como carniçais e, portanto, é mais provável que sejam mantidos indefinidamente. Esta imunidade parece ser antes de tudo de natureza genética, um traço recessivo. Porém, também é possível, dadas as variáveis características da vitae de cada clã, que esta imunidade seja um traço adquirido por alguns carniçais. Por ora não posso dar detalhes concretos. Creio que somente um estudo sobre algumas gerações de carniçais possa responder com certeza. Basta dizer que a imunidade existe, e os estimulo a usar essa informação como for possível para que o tempo nos permita uma maior clareza.

Overdose

Já que estamos falando de assuntos da biologia relativos a dieta, considero necessário dizer uma ou duas coisas sobre a superalimentação. Sim, os carniçais podem beber vitae em demasia. Isto é, logicamente, um fenômeno pouco comum (a maioria dos cainitas não tem uma reserva de sangue tão grande como para que seus carniçais possam cair com voracidade. E entre os que as tem, também é bem raro —novamente, para que mimar um criado?).

Se um carniçal recebe uma overdose (quer dizer, ingere sangue até que suas veias e seu estômago fiquem cheios de vitae), ocorrem algumas peculiaridades. Primeiro, aumenta a capacidade de frenesi, como se o carniçal tivesse uma Besta similar a nossa. Segundo, a saturação da vitae afeta a geração de fluídos; suas lágrimas, suor, saliva, mucosa, sêmen e outras secreções estão impregnadas de vitae, mostrando uma coloração de pele avermelhada e um certo aroma de Sangue. Terceiro: se a vitae é em sua maior parte de somente um clã, o carniçal adotará totalmente qualquer deformação desta linhagem. Por último, o sangue do carniçal torna-se muito oxigenado, o que afeta as funções cerebrais. A vantagem disso é que a velocidade de reação aumenta ligeiramente, permitindo resultados superiores em situações de perigo. Porém, o carniçal também se mostra propenso a alucinações, e pode ficar perigosamente errático. Em alguns carniçais, eu observei que a overdose pode causar uns efeitos similares a paralisia por descompressão. As transmissões de oxigênio e nitrogênio no Sangue causam intensa dor e paralisia a estes infelizes: quem carece de sagacidade (ou resistência) para metabolizar o sangue de imediato e anular a overdose pode inclusive morrer.

Abstinência

Certamente, o fenômeno da abstinência é igualmente interessante. Nesse estado, material de muitos rumores e escassas análises concretas, me levam a concluir que o melhor é destruir os carniçais desobedientes ou ineficazes, e que a maioria dos servos devem ser recompensados e castigados por meios distintos do Sangue.

O Sangue não é, pelo que entendo, fisicamente viciante como a heroína ou a nicotina. Mas as ramificações psicológicas da abstinência podem ser muito mais nocivas, tanto para o carniçal como para aqueles que o rodeiam. Sem a substância que se transformou no centro de sua existência, o carniçal se vê patológica e desesperadamente ligado como um viciado ao qual lhe é negada a sua dose de droga: ele suplicará, exigirá e em alguns casos inclusive tentará tomar a força o vitae de seu Dominador ou de outros vampiros. Esses patéticos espetáculos geralmente são risíveis no geral, mas o Dominador prudente conhece a conveniência de tomar todas as precauções a respeito.

É um caso extremo de psicose de abstinência que provoca este comportamento, que pode ter levado a conotações negativas da palavra “carniçal”. O mortal vítima de abstinência, sentindo um vazio, uma necessidade, e tendo sido privado dos meios legítimos para satisfazer suas ânsias, normalmente sublima a sede de sangue em uma necessidade de substâncias conseguidas de uma forma predadora similar. Lembrando do aumento do apetite carnal de seu cérebro impregnado de Sangue, o carniçal embarca em um selvagem ímpeto totêmico, tentando desesperadamente preencher o seu vazio com os corpos de seus iguais mortais. Este fenômeno é, certamente, uma reminiscência de certas sociedades tribais primitivas cujos membros devoravam seus inimigos para absorver sua coragem ou seu poder. Para a sorte da nossa Máscara, certamente, a sociedade americana já se acostumou, até com um certo aborrecimento, com os casos de “assassinos canibais” e similares.

A Reprodução dos Carniçais

Como já disse antes, a capacidade reprodutiva do carniçal médio não está em absoluto condicionada por sua dieta de vitae. De fato, as provas sugerem que a estimulação do fluxo do sangue durante a relação sexual melhora a experiência, mesmo que nem sempre de uma forma que os participantes achem adequadamente agradáveis (ver Casos de Estudo 33-1, 33-2, 33-3, 33-4, 33-5, 33-6, e 33-7). Porém, o prazer orgásmico não é o tema mais relevante para um mestre Cainita. São muito mais interessantes os aspectos relativos a concepção: especificamente,

os detalhes gestação e o parto (mesmo que os carniçais machos sejam bastante viris para funcionar adequadamente como reprodutores, a vitae em suas veias tem muito menos influência sobre as características de sua prole).

Se uma carniçal com uma dieta regular de sangue ficar grávida, seu filho também será um carniçal quase sempre. É interessante observar que a influência positiva da vitae vampírica é transmitida através da placenta, pelo que a conversão em carniçal tem lugar de forma quase imediata uma vez que o óvulo foi fecundado se prende a parede e começa a se desenvolver. Como já disse antes, o retardo do processo de envelhecimento freia os processos de reprodução e destruição de células. E este efeito se dá sobre o feto igualmente como sobre a mãe: enquanto estiver recebendo seu suprimento de vitae, o embrião não pode reproduzir suas células, não pode crescer nem maturar. A menos que a mãe interrompa sua dieta de vitae, não poderá dar à luz ao seu filho.

Naturalmente, isso acarreta alguns problemas para criar carniçais. Não é possível usar as carniçais mais velhas como mães, especialmente se já tiverem deixado para trás sua expectativa de vida natural. Esta complicação tem levado vários vampiros a criar carniçais masculinos exclusivamente, pois podem gerar filhos sem impedimento para suas funções habituais (se o carniçal é parte de uma cultura humana que fomenta a natalidade elevada, tanto melhor. As pessoas que fazem parte destes programas podem ser vistas socialmente como modelos de virtude familiar... mantendo a Máscara e proporcionando uma deliciosa ironia).

Transformar em carniçal uma fêmea grávida pode criar outras complicações. Para começar, é possível que o feto desenvolva a típica força sobre-humana dos carniçais, freqüentemente com desastrosos resultados. A idéia de transformar em carniçal a mãe para dar a ela uma resistência sobrenatural durante o parto é outra proposta arriscada. As afinidades da mãe fariam-na adquirir primeiro a Potência, e as tensões do parto poderiam fazê-la perder o controle de sua nova força sobrenatural e matar a criança.

Os Revenantes

Naturalmente, nenhuma exposição sobre a reprodução dos carniçais estaria completa sem atender o tema dos mal denominados revenantes: as famílias carniçais do Sabá. Certamente, estes seres degenerados canibais e necrófilos encarnam até a última conotação da palavra "carniçal", mas de um ponto de vista mais psicológico do que fisiológico. Portanto, reservarei as minhas opiniões, perguntando-me somente pela razão deste nome (o significado original "aquele que retorna" parece ser melhor aplicado à Cainitas do que a um ser vivo). De qualquer forma, para dar continuidade, permanecerei referindo-me a essas crias infernais como "Revenantes".

Pelo que descobri até esta data, pelo menos três famílias carniçais servem ao Sabá. Eu descobri os sobrenomes de duas delas; os Bratovitch e os Zantosa, mas o terceiro continua me enganando, a endogamia é muito comum entre estes carniçais, e freqüentemente manifestam deformidades genéticas propícias a tal ato. Resultado de um intensivo programa de criação iniciado há séculos, os Revenantes tem vivido tanto tempo com a vitae em suas veias que se vêem capazes de produzir o Sangue por si só, ainda que certamente seja menos potente.

(A partir de amostras de vários Revenantes de diversas idades e linhagens, e comparando seu sabor com o da vitae Toreador que me foi proporcionado, posso dizer com total sinceridade que o sangue dos Revenantes é muito inferior. Metaforicamente falando, se a vitae vampírica é um néctar e o sangue humano uma simples cerveja, a dos Revenantes é similar a um vinho de qualidade variável: não se pode ser comparada à vitae vampírica, mas tem força e caráter. Porém, o sangue dos Revenantes mais afetados pela endogamia geralmente é identificada por um sabor restante tânico. Evite se alimentar de pessoas cujos pais são parente muito próximos).

Mesmo que os Revenantes continuem dependendo do Sangue ingerido para deter o envelhecimento, suas reservas naturais apontam muitas vantagens. Seu próprio Sangue é bastante poderoso para acelerar o processo curativo. Podem aprender e usar as artes dos Membros com grande facilidade, e o sujeito que eu examinei mostrou um nível de domínio arcano comparável com o de um neófito. Também podem usar seu Sangue para alimentar estas artes, ainda que essa prática possa debilitá-los se metabolizarem muita vitae própria. Seu processo de envelhecimento é mais lento, e estimo que um Revenante, mesmo que sem ingerir Sangue Cainita, envelhece quatro vezes mais devagar do que um humano normal.

Posso antecipar sua próxima pergunta: se seu período de fertilidade é tão prolongado, porque não estamos saturados de crias Zantosa? Para responder em termos de séculos, o retardo no processo de envelhecimento afeta também os jovens. O período de gestação que observei em uma mãe Bratovitch durou cerca de três anos, aproximadamente um ano por trimestre. Pelo que sei, uma criança revenante demora cerca de 50 anos para alcançar a puberdade. Obviamente, essas crianças não passam mais do que poucos anos seguidos em colégios públicos. É de se supor que um Dominador que possa alterar a carne será capaz de lhe dar uma aparência adulta, mas o sistema endócrino concede a verdadeira maturidade no seu próprio ritmo.

Os efeitos psicológicos de uma infância tão prolongada são igualmente fascinantes, mas creio que minha ajudante está mais qualificada para aprofundar esse tema.

Carniçais Prodígio

Finalmente, você irá me perguntar, o que ocorre ao converter um magi, lupino ou outras criaturas sobrenaturais em carniçais. Lamento comunicá-lo que, até esse momento, meus estudos nesse campo estão incompletos. Porém, eu fiz alguns progressos nos últimos anos.

Devido a dificuldade de conseguir prisioneiros Lupinos vivos, me vi obrigado a recorrer ao subterfúgio para fazer experiências com eles. As vantagens de ter uma dessas máquinas de matar Vinculadas, e cheias de Potência... mas infelizmente, não é fácil. Os Lupinos parecem violentamente alérgicos a vitae, vomitando imediatamente após ingerir o Sangue. Pelo menos isso ocorreu nos lupinos observados; talvez esta alergia seja um traço genético, ausente em lobisomens de outras linhagens. Novamente, a impossibilidade de dispor de sujeitos tratáveis, inclusive para Cainitas de meus recursos, limita a experimentação.

Porém, prosseguir qualquer estudo genético requer mais tempo que disponibilidade. Ao invés disso, dediquei meus estudos a outros propósitos paralelos, incluindo a possibilidade de transformar em carniçal um dos "sábios". O mago que observei (associado a um Toreador local, e pertencente a uma espécie de escola epicúria e dionisiaca) reagiu ao Sangue como qualquer outro mortal. Isso reforça minha teoria de que os magos não são mais do que mortais, mesmo que tenham alguns conhecimentos arcanos.

A princípio considero risível a idéia de transformar um fantasma em carniçal, algo como recolher água com uma peneira. Mas um ancilla Samedi me convenceu que alguns fantasmas em carniçal, algo como recolher água com durante um breve período de tempo, comendo e bebendo como uma pessoa normal. Mas devo dizer que um espírito materializado carece da biologia de um ser vivo. Uma forma ectoplásmica pode imitar a carne somente até certo ponto, e reproduzir adequadamente o sistema digestivo seria inútil, se não impossível. Parece que os fantasmas estão completamente distantes do reino biológico, meu campo de interesse, e que continuarão assim.

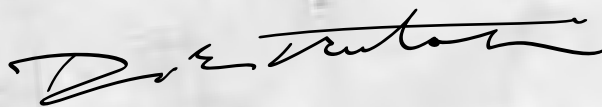
E o que ocorre com as fadas? Você irá me perguntar. Ou com os lacaios demoníacos dos satanistas do Sabá? Receio que, carecendo de acesso a espécimes identificáveis, ou inclusive a provas de sua existência, devo confessar minha ignorância.

Uma Última Nota

Isto é uma versão abreviada de minhas descobertas. Se desejarem exemplos e explicações mais detalhadas, me informem que eu os providenciarei. Eu tenho agregado parte de um trabalho realizado por minha assistente, a doutora Nancy Reage, sobre a psicologia dos carniçais. Sua perspectiva é muito revigorante (e certa em grande parte), e acredito que concordarão que não há nada mais qualificado para falar da psicologia dos carniçais do que um carniçal culto e preparado. Considero que os ocasionais lapsos de objetividade da doutora fazem o seu trabalho mais informativo.

Espero que esses dados sejam úteis. E que poderão ser aplicados com bons resultados sobre os seus próprios criados. Novamente, agradeço os recursos e a oportunidade de explorar esta matéria para o benefício de nossa espécie.

Humilde e respeitosamente seu,



Douglas Netchurch
Cria de Trimeggian
Cria de Addemar
Cria de Lamdiel
Cria de Malkav

Um Extrato de “Perspectivas atuais da Psicologia dos Carniçais”

Por Nancy O. Reage, Ph.D.

As características psicológicas individuais dos carniçais estão determinadas em grande parte por fatores distintos: a personalidade original do carniçal antes da transformação, e as características psicológicas de seu Dominador (“mestre”) quando o sangue entra em suas veias. Estes fatores se complicam pelas reações do novo carniçal a sua “herança” e seu “meio”.

A herança a qual me refiro é o sangue que o carniçal herda de seu Dominador inicial, enquanto que o meio abrange as situações sociais e emocionais nas quais o carniçal se encontra imediatamente após a transformação.

Tal transformação tem um papel muito importante no desenvolvimento psicológico do carniçal. Muitos vampiros transformam em carniçais os humanos sem seu prévio consentimento.

Quando uma pessoa se transforma em carniçal, experimenta uma reação similar em alguns aspectos a uma versão resumida da puberdade.

Fisiologicamente, o carniçal sofre profundas tensões causadas por um súbito desequilíbrio químico quando a vitae vampírica impregna o sistema endócrino, a medula espinhal e o cérebro.

Enquanto isso ocorre, o humano enfrenta um problema psicológico: quem o traiu (o monstro que o enganou para que o sirva) se transforma em seu salvador (o que lhe proporciona o “elixir da vida”). Há então uma barganha com o diabo: grandes poderes concedidos sem o consentimento. Esta reação misturada a transformação, junto com as tensões endócrinas já mencionadas geralmente provocam flutuações emocionais drásticas similares as mostradas por maníaco-depressivos (Veja o Caso de Estudo 66-2).

Após receber a terceira dose de sangue de um mesmo vampiro, o carniçal demonstra um tangível e profundo vínculo emocional sobre ele, e as vezes à sua família vampírica, o “clã” (é sempre a terceira dose, independentemente do peso corporal, o estado emocional ou outros fatores: um segurança de 90 quilos não assume esse “Laço de Sangue” não mais do que uma criança de 15 quilos). Mesmo que o Laço se caracterize por sintomas como o aumento das batidas do coração, respiração acelerada, a excitação sexual e as secreções de estrógeno/testosterona, o catalizador parece ser puramente psicológico. Em outras palavras, o Laço de Sangue é, resumidamente falando, de caráter psicossomático.



Em pessoas com problemas de compulsão ou vício em suas vidas mundanas, os efeitos do processo de Vinculação podem ser emocionalmente traumáticos. Ao receber as primeiras duas doses de sangue, o carníçal sente o que pode ser classificado como uma intoxicação histérica similar a causada pelas anfetaminas, provocada neste caso pela interação química entre seu sangue e o do vampiro.

Demonstram uma extrema energia e sentem-se sobrenaturalmente vibrantes e robustos. Porém, à medida que as doses se diluem no corpo humano, estes efeitos se dissipam entre duas e quatro horas posteriores a transfusão.

Após receber a terceira dose de sangue do mesmo vampiro, o carníçal se vê mais ou menos “viciado” no sangue de seu Dominador; que esta atração seja psicossomática ou não é irrelevante para efeitos práticos. O carníçal chegará até qualquer extremo para ingerir ou injetar doses maiores, mais freqüentes e mais concentradas de vitae vampírica. Em testes de laboratório, ratos carníçais dispensavam água e comida, necessitando somente do sangue vampírico como sustento. Após ingerir a terceira dose de sangue, deixaram de dormir e se exercitavam em suas rodas durante períodos dez vezes mais longos que antes de estarem sob Laço de Sangue. Nos humanos sob Laço de Sangue, a necessidade de sangue vampírico se faz tão apressadamente que o carníçal fica completamente obcecado em agradar o seu Dominador. Frequentemente, esta dependência afetiva, a aprovação e o sangue do Dominador evolui até o que muitos carníçais consideram como uma relação de amor, mesmo que muito dependente e muitas vezes masoquista. Não é raro que o carníçal se mostre cego aos defeitos de seu Dominador e o “coloque em um pedestal”. Para o carníçal sob Laço de Sangue, seu Dominador não pode fazer nada de mal; ele lhe dá sua transcendental vitae, um dom pelo qual ele deve amor e devoção eternos. Mesmo que seu mestre costume castigá-lo fisicamente com extrema severidade (ver Caso de Estudo 66-4).

Muitos Dominadores não tratam os seus carníçais de forma tão negativa. São conscientes de que para que um carníçal obedeça as suas ordens, ele deve ser premiado de forma consistente, ou ao menos ser tão viciado em vitae vampírica que salive de antecipação ao mero sinal de que seja encarregado de uma árdua tarefa.

A maioria dos Dominadores segue esse método Pavloviano de disciplina e condicionamento do carníçal para propósitos gerais. Mas alguns empregam métodos disciplinares mais severos.

Certos mestres vampiros, normalmente vítimas de desordens neurológicas e psicoses (comparar os Casos de Estudo 14-2 e 14-5),

usam os seus carníçais como “alfineteiros humanos”; seres conscientes aos quais podem submeter a torturas físicas e emocionais. Contrariando a idéia de uma fixação “sobrenatural” comum entre os Membros, eu formulei a hipótese de que esses Dominadores sejam vítimas de desequilíbrios químicos. Cometem tais atos para liberar o excesso de hormônios transportados pela vitae, como a testosterona, que podem provocar comportamentos voláteis ao reagir negativamente com neurotransmissores como a endorfina, a dopamina e a serotonina. Como eu comprovei em minha investigação, esse excesso de hormônios nos Dominadores abusivos reflete a composição hormonal comum em humanos que abusam de crianças, estupradores, assassinos em série, etc. Em muitos casos em que um Dominador sofre este tipo de desequilíbrio químico, o mesmo pode ser transmitido ao novo carníçal por meio do sangue.

Perturbações

Os carníçais são tão propensos as Perturbações como os vampiros... de fato, poucos, inclusive até mais, dada a sua posição servil e submissa aos seus mestres abusivos.

Os carníçais podem adquirir Perturbações da mesma forma que os vampiros, e o Narrador pode permitir uma determinada se, por exemplo, o personagem tenha sofrido abusos particularmente cruéis, se for obrigado a trair seus entes queridos, matar o próprio filho em um frenesi...

As Perturbações mais comuns entre os carníçais são: Obsessão, Depressão Maníaca (a Síndrome de Reinfield), Regressão e Narcisismo.

Os carníçais também podem sofrer Perturbações exclusivas de sua espécie, descritas a seguir.

Mas a psicose dos Membros é um tema para outra ocasião.

Em qualquer caso, essa sucessão de estímulos contribui ao dualismo da personalidade do carníçal típico: num momento é submisso e servil, em outro tem um surto violento e sente uma tremenda necessidade de libertação física de alguma espécie (como muitos leitores sabem, sem dúvida, um carníçal que mostra estes acessos deve ser frequentemente preso até que seu Dominador sede-o ou a intensidade da vitae se dissipe).

Os efeitos da vitae vampírica podem demorar desde poucos dias até três semanas para reduzir sua intensidade. O carníçal geralmente se sente abandonado neste período, e depois quando as explosões baixam, é normal que experimentem um período de severa depressão até receber outra dose de sangue.

Os Dominadores devem alimentar seus carníçais com sangue pelo menos uma vez ao mês; no final da terceira semana sem o proverbial “pico”, o carníçal demonstra tendências suicidas se sentir

que corre o risco de não ser provido.

Este ciclo maníaco-depressivo dos carniçais, conhecido coloquialmente como a Síndrome de Renfield, não é raro, e inclusive os Dominadores que não tem desequilíbrios químicos parecem desfrutar da sensação de poder ao tratar severamente os carniçais “maus”.

Obviamente, a Síndrome de Reinfield não será nunca objeto de estudo acadêmico: porém, eu tomei a liberdade de classificar a desordem como uma forma de psicose biogenética (uma psicose associada com condições físicas conhecidas).

O doutor Netchurch me informou saber que os vampiros da seita rival da Camarilla, o Sabá, exibem bizarras, mas inquestionavelmente avançadas, teorias sobre o estudo dos carniçais.

Em particular, ele mencionou que um clã vampírico do Sabá, o Tzimisce (zuh-MEE-see, d'ZY-muh-zee), que refinou o estudo e o transformou em uma ciência desconhecida entre seus inimigos da Camarilla. Infelizmente, as hostilidades entre as seitas, assim como os costumes do próprio clã (que são, segundo todas as referências, extraordinariamente anti-sociais), tornam improvável a troca de dados.

Outros Distúrbios Frequentes entre os Carniçais

• Psicose Dismenorréica Severa (PDS):

Este distúrbio se manifesta entre 30% e 40% das mulheres carniçais “sãs” que continuam a ter ciclos menstruais regulares após a transformação. Além das dolorosas cólicas menstruais, a vítima sofre acessos graves de depressão e delírios paranóicos durante o período.

Estes episódios geralmente duram entre cinco e sete dias, dependendo da duração média do ciclo menstrual da carniçal e da quantidade de sangue ingerido durante o ciclo.

Porém, se a carniçal não tiver ingerido sua dose mensal mínima de vitae vampírica quando o ciclo se iniciar, a perda do sangue terá efeitos psicológicos traumáticos.

A carniçal se sentirá a ponto de morrer, e se tornará extraordinariamente paranóica frente à possibilidade de não ser atendida por seu Dominador. No pior dos acessos, a carniçal se mostrará histérica frente a qualquer falta, com um medo literalmente mortal de que seu Dominador não irá repor a parca reserva de vitae em sua corrente sanguínea.

Não há cura conhecida para esta Perturbação, mas o doutor Netchurch formulou um soro que alivia alguns dos sintomas.

Esta droga não foi aprovada pela administração, e somente está disponível no mercado negro ou mediante a permissão expressa do doutor Netchurch.

(Como Perturbação: Durante as condições apropriadas, a carniçal perde temporariamente dois pontos de Força de Vontade. Estes pontos retornam ao final do período menstrual.).

• **Histeria Animal:** A Histeria (o popular “frenesi”, como é chamado nos círculos vampíricos), é uma constante ameaça para muitos carniçais, inclusive os que parecem preservar o controle de sua natureza alterada. Este distúrbio de conduta pode afetar o carniçal em qualquer momento (com frequência, o que é muito constrangedor, frente aos mortais). Por sorte, na maioria dos carniçais, isso é uma condição temporária.

O carniçal, frequentemente ignora que sua “Besta” (natureza vampírica) está tomando o controle, sentindo grande vergonha e culpabilidade frente aos humanos. Após um destes episódios, geralmente temem o castigo do Dominador, que pode descobrir instintivamente que o ataque aconteceu mesmo estando ausente (ver Caso de Estudo 15-4, relacionado a mim mesma e o doutor Netchurch).

A Histeria Animal é ativada por estímulos sensoriais, ambientais, físicos ou emocionais que o carniçal interpreta como negativos: sentimentos de inferioridade frente ao Dominador, ser abandonado pelo Dominador, que o Dominador sofra danos, overdose ou carência de sangue vampírico, sentimentos românticos para com o Dominador não correspondidos, grave perigo físico, ser obrigado a cometer atos que violam seus códigos éticos, morais ou culturais.

Na realidade, qualquer situação tensa pode provocar um frenesi em um carniçal; os motivos podem variar segundo as percepções e experiências do carniçal.

A eletroconvulsoterapia (ECT, o popular “eletrochoque”) tem sido usada com mais eficácia nos tratamentos de diversos ataques de frenesi do que várias drogas. Visto que em 80% dos sujeitos de estudo, os sintomas da histeria cessaram em um prazo de cinco horas, é melhor que não seja administrado nenhum tratamento.

Porém, nos casos em que o carniçal se mantém em frenesi por mais de 48 horas seguidas, pode não responder a nada além da lobotomia ou a hipnose.

O tratamento com drogas deve ser evitado, pois muitos dos psicotrópicos disponíveis tem contra-indicações em uma corrente sanguínea com vitae. Estas drogas podem, de fato, aumentar a intensidade dos sintomas.

(Como Perturbação: Todos os carniçais correm o risco de entrar em frenesi, mas um carniçal que sofra desta Perturbação deve fazer seus testes com uma dificuldade similar ao dos vampiros.

Os revenantes da família Bratovitch sofrem

automaticamente de uma fraqueza similar e não podem adquirir esta Perturbação).

• **Síndrome de Auto-flagelamento:** Mais conhecido como masoquismo, esta Perturbação acontece frequentemente entre os carnicais, particularmente os que rendem vassalagem à Cainitas “anciões”. Os servos em questão parecem sentir uma atração compulsiva para com as situações ou relações que sabem que lhes causaram extrema dor (e frequentemente em detrimento de suas relações mortais). Fazem numerosos sacrifícios, muitas vezes desnecessários, em nome de seus Dominadores. Estes carnicais geralmente tem problemas com outros carnicais, mortais ou vampiros que os tratam com respeito.

Ao contrário da opinião geral, muitos destes carnicais não desfrutam da dor e do sofrimento: alguns simplesmente temem enfrentar seus Dominadores. Outros sofreram abusos ou agressões sexuais em sua vida mortal, e não conhecem outro tipo de tratamento. Outros negam serem vítimas de abusos, pois acreditam que devem fazer sacrifícios em troca da vida eterna que seus Dominadores lhes outorgaram. Por último, alguns racionalizam que estão sendo justamente castigados por seus “pecados” contra Deus.

Esta perturbação geralmente fica sem tratamento, pois muitos Dominadores preferem que seus carnicais sejam submissos. A promiscuidade é freqüente no carnical, que pode sentir satisfação sexual na dor, pensando que essa é a única forma de receber atenção de seu Dominador.

(**Como Perturbação:** A Natureza do carnical passa a ser Masoquista ou Mártir. O personagem somente irá recuperar a Força de Vontade cumprindo os requisitos da sua Natureza, sem receber outros conceitos [isto é, não recebendo nenhum ponto automático ao final da história, etc.]).

• **Distúrbio de Personalidade Dependente:** O carnical mostra uma grande dependência de alguma outra pessoa, normalmente o Dominador ou qualquer contato humano que manteve após a sua conversão. Um carnical afetado por este distúrbio de personalidade tende a ser extremadamente indeciso (se dependesse dele, seu Dominador teria que decidir que roupa usar, o que comer, com quem se relacionar, quando ir para cama e como se divertir).

Grande parte deste comportamento se deve a um excessivo medo de ser abandonado. Temendo ficar só, o carnical tolera qualquer tipo de abuso para evitá-lo.

Quanto mais tolera o controle alheio sobre ele, mais indefeso e estúpido se sente, o que o desestimula a tomar medidas para resolver a situação.



Logo, a perturbação fica sem tratamento enquanto a insegura conduta do criado é fomentada pelo Dominador.

(Como Perturbação: A vítima deve fazer um teste de Força de Vontade – geralmente contra uma dificuldade de 6 – para rechaçar uma ordem ou sugestão de seu Dominador. Com frequência sua Natureza muda-se para Bajulador).

Deve-se levar em consideração que nem todos os carniçais mostram estes comportamentos erráticos; nem todos tem desordens de personalidade ou conduta.

Muitos carniçais tem relacionamentos saudáveis com seus Dominadores, e muitos

Dominadores demonstram respeito e admiração para com seus carniçais. Conheço o caso de uma carniçal que foi salva de uma deterioração física por um humanitário Dominador que a transformou em carniçal antes que a enfermidade de origem genética se manifestasse.

As relações dos carniçais com os humanos, os vampiros e entre si são tão complexas como as relações entre diversas espécies do mundo animal. Para avançar em nossos conhecimentos, devemos realizar mais estudos e investigações. Há uma grande necessidade de fundos e apoio se a comunidade vampírica quiser aprender mais da misteriosa natureza dos carniçais.

Escolha o seu Veneno

(Regras Opcionais)

As seguintes regras sobre ingestão de sangue adicionam um certo grau de realismo ao processo de criação de carniçais, mas confere um maior trabalho de contabilidade e complexidade. Recomendamos reservá-las somente as crônicas nas quais os personagens sejam carniçais, ou em que estes tenham papéis importantes.

Um carniçal tem uma Reserva de Sangue potencial de 10, como um humano ou um vampiro de 13ª geração, mas normalmente se comporta como sangue humano. Um carniçal não pode simplesmente ingerir cinco Pontos de Sangue de uma só vez. Um carniçal humano pode beber comodamente até dois Pontos de Sangue (essa é a quantidade que o trato digestivo suporta). Esta vitae transportada no estômago basta para dar poder ao carniçal, mas o máximo é de dois Pontos de Sangue: continuar bebendo não produz efeito a menos que se arrisque uma overdose (veja a seguir). Se um carniçal quiser armazenar mais vitae de imediato, deverá renunciar um pouco do sangue do seu sistema circulatório. No geral, o Dominador sangrará apropriadamente para o carniçal (sucesso automático); um independente terá que agir como um doador e recorrer a Cruz Vermelha, ou fazê-lo em sua casa (Inteligência + Medicina, dificuldade 6). Um teste bem sucedido permite ao carniçal extrair seu sangue e substituí-lo com o do seu Dominador sem perder Níveis de Vitalidade no processo; se o teste falhar, ele perderá entre 1 e 3 Níveis de Vitalidade (de acordo com o Narrador) causando a perda de sangue durante a transfusão.

Regras Rápidas e Diretas

A seguinte lista em ordem alfabética mostra a mecânica do sistema para os poderes dos carnicais e sugere soluções para várias situações que pode acontecer em jogo.

Abstinência

Os carnicais em abstinência sofrem sintomas durante um período de (6 – Vigor) semanas.

Quando surgir a oportunidade de conseguir vitae, o carnical deve ser bem sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 7), ou tentará beber como puder.

Porém, a cada semana de abstinência requer que o carnical faça um teste de Inteligência + Autocontrole (dificuldade 6); se falhar, o personagem começa a sublimar sua ânsia de vitae em um desejo de sangue *humano*, carne ou sexo.

É preciso gastar um ponto de Força de Vontade para sobrepor-se a estes apetites.

Se o teste fracassar, não é possível gastar a Força de Vontade, e o personagem *deve* atuar segundo seus impulsos.

Animais Carnicais.

Consultar o Capítulo Quatro.

Disciplinas

Os carnicais tem muito mais dificuldades para aprender Disciplinas do que os Membros. Os poderes transmitidos por Caim somente alcançam todo o seu potencial em seus filhos, e são praticamente alheios ao sistema humano.

Como regra geral, um carnical só pode aprender as Disciplinas conhecidas por seu “doador” mais recente (as exceções são as artes “físicas” de Potência, Fortitude e Rapidez, as mais instintivas para estarem ao alcance de qualquer carnical). Um independente que queira aprender Tenebrosidade deverá passar um tempo alimentando-se com vitae Lasombra; do mesmo jeito, é improvável que o laçao de um Malkaviano aprenda Necromancia. Não obstante, uma vez que uma Disciplina é aprendida, qualquer vitae a permitirá ser usada; os revenantes podem inclusive usar a sua própria vitae para alimentar artes estranhas, como Serpents.

Uma vez que o carnical tenha aprendido uma Disciplina, o conhecimento permanecerá com ele mesmo que passe um tempo sem praticá-la (por exemplo, se o fornecimento de vitae for cortado). Uma vez reiniciada a dieta, as Disciplinas poderão ser usadas da forma habitual. Certamente, qualquer talento não usado acabará se atrofiando: após seis meses sem beber vitae, o carnical perde um ponto de Disciplina, e depois outro a cada mês até que todos desapareçam.



Se tiver mais de um ponto em alguma Disciplina, por ter se alimentado de vampiros de baixa geração, estes são os que perdem primeiro. E mais, se tiver várias Disciplinas do mesmo nível, as primeiras a desaparecer serão as menos familiares; Potência, Fortitude e Rapidez são as que ficarão por mais tempo. O ponto inicial de Potência é sempre o último a desaparecer (Esta regra é aplicada também aos carniçais com um fornecimento de vitae estável, mas não tem acesso ao Sangue de vampiros de baixa geração que possa sustentar seus maiores talentos. Um carniçal com Fortitude 2 que se alimente somente de Cainitas de 11ª geração acabará ficando com Fortitude 1).

Por exemplo, um Dominador de 6ª geração de Raoul foi assassinado há seis meses, e ele não tomou nenhuma gota desde então. A serviço de seu Dominador, ele tinha desenvolvido Potência 2, Fortitude 1 e Auspícios 1, mas os dias de glória terminaram.

Primeiro, ele perde um ponto de Potência, sua Disciplina com nível mais alto. Um seco mês depois, Raoul perde seu modesto nível de Auspícios. Duas semanas depois, consegue beber um pouco de vitae. Consideramos agora que tenha Potência 1 e Fortitude 1; para recuperar seus

níveis perdidos, deverá aprendê-los novamente mediante a estudo e o gasto de pontos de experiência. Não poderá aprender novamente Potência 2 a menos que disponha de um fornecimento estável de vitae de um vampiro de no mínimo 7ª geração.

Nenhum carniçal pode usar *nenhuma* Disciplina se não tiver pelo menos um ponto de vitae em seu sistema. Ainda que possa saber como usar o Sangue, este conhecimento não é de muita utilidade para um mero humano.

Envelhecimento

A imunidade de um carniçal ao longo dos anos depende do seu fornecimento de vitae.

Se perder sua alimentação mensal, estará em sérios problemas. Enquanto estiver dentro de seu período natural de vida, retornará ao seu ritmo

natural de envelhecimento.

Mas se tiver vivido entre 100 e 250 anos, este ritmo será multiplicado por 10.

Os carniçais que vivem há mais de 250 anos se transformarão imediatamente em pó se ficarem desprovidos de vitae.

Por outro lado, os carniçais anciões gozam de algumas vantagens; em muitos aspectos, esta prolongada exposição a vitae os transforma em algo não de todo humano.

Os carniçais e revenantes anciões adquirem uma maior “capacidade”: a cada século de vida, um revenante ancião soma 1 a sua Reserva de Sangue, enquanto que um carniçal ancião pode beber um ponto a mais de sangue sem problemas (logo, um carniçal de 150 anos pode armazenar 3 Pontos de Sangue no estômago, e um carniçal de 210 anos até 4 pontos, etc).

Os carniçais anciões que não são revenantes

também podem armazenar Pontos de Sangue além dos dez, mas no ritmo de um a cada dois séculos de vida (um carniçal de 850 anos tem uma Reserva de Sangue de 14 Pontos, dos quais pode beber 10 sem perder sangue). Além disso, a dificuldade de testes de regeneração cai em um ponto por século.

Provocação

Cheiro da vitae do Dominador (estando faminto)	3
Visão da vitae do Dominador (estando faminto)	3
Sabor do sangue	3
Ameaça verbal do Dominador	3
Consumo de narcóticos ou alucinógenos	3
Atacado pelo Dominador	4
Dominador em perigo	4
Dominador favorecendo outro carniçal	4
Dose de vitae não administrada	4
Visão, cheiro ou sabor do sangue de um parente humano	4
Atacado por um Lupino	5
Overdose de vitae do Dominador	5
Humilhação frente aos mortais	5
Humilhação frente ao Dominador	6
Abandono	6

Dificuldade

Frenesi

O Narrador tem a responsabilidade de decidir quais situações podem fazer um personagem carniçal entrar em frenesi. Mesmo sendo relativamente improvável que um estímulo *individual* cause o frenesi em um carniçal (a dificuldade dos testes são três pontos menor do que para os vampiros), os carniçais experimentam a provocação de forma *muito* mais freqüente. A natureza humana dos carniçais enfrenta continuamente suas Bestas, e são muitos os que carecem de controle para impedir que sua natureza vampírica tome o controle. Portanto, em uma crônica de carniçais, os testes de frenesi são muito mais freqüentes do que em uma de vampiros. Para que um carniçal resista ao frenesi, o jogador deve passar em um teste de Autocontrole a uma dificuldade variável, precisando de cinco sucessos para superá-lo por completo.

Cada sucesso freia os efeitos do frenesi durante um turno. O jogador não pode jogar um número de dados superior a sua Reserva de Sangue. O Narrador decide a dificuldade. Apresentamos uma tabela mostrando algumas das provocações mais frequentes (mais informações podem ser encontradas na página 228 de **Vampiro: A Máscara**).

Esta tabela leva em consideração a maior facilidade dos carníçais para evitar o frenesi. Os carníçais que sofram de Histeria Animal devem adicionar 3 a dificuldade dos testes.

Laços de Sangue

Os carníçais continuam sendo entidades biológicas, e como tais o processo de Laço de Sangue é distinto do caso dos vampiros. Para um carníçal, o Laço de Sangue não é uma súbita imersão no amor, e sim uma progressiva queda até o fundo de um abismo emocional.

Após a primeira dose, um carníçal demonstra fortes sentimentos pelo doador (teria que interpretar estes sentimentos ou a luta para suprimi-los). Muitos carníçais independentes, sobretudo os que negociam com lacaios carismáticos e atrativos, preferem beber somente uma vez e seguir o seu caminho.

Após a segunda dose, as coisas não são tão fáceis: considera-se que o carníçal está sob efeito de uma pontuação de Vinculum de 5 (ver a página 47 do **Guia do Jogador para o Sabá**). Os carníçais com Força de Vontade inferior a 6 podem ter que fazer testes de Autocontrole para não tomar a terceira dose, e inclusive os carníçais com pontuações elevadas podem ter que fazer o teste (opção do Narrador) se a tentação de beber for forte.

Diferente dos vampiros, os carníçais podem “libertar-se” de um Laço negando-se a aceitar o Sangue do Dominador. A popular tradição Cainita afirma que é necessário um ano para ficar completamente “emancipado”: na realidade, o tempo requerido depende do carníçal após um período de abstinência de (12 – Força de Vontade) meses, o carníçal baixa em um nível o Laço (isto é, um carníçal totalmente sob efeito do Laço de Sangue passa a estar como se tivesse bebido duas vezes do Dominador, etc). Cada intervalo de abstinência reduz o Laço em um nível, até que o carníçal esteja “limpo”.

Mas não é nada fácil recusar as “doses”: na opinião do Narrador, um carníçal pode ter que gastar pontos de Força de Vontade para evitar a tentação da vitae de seu ex-Dominador, até estar completamente livre do Laço. Se o carníçal tiver uma personalidade propensa a vícios (uma Natureza

Conformista ou Criança, por exemplo), pode ser que nunca consiga se livrar da vontade.

Overdose

Os carníçais podem ingerir mais vitae do que armazenam comodamente em suas veias e estômago... mas isto pode ter efeitos secundários perigosos. Para cada ponto de Vigor do carníçal, este pode “empanturrar-se” com um ponto adicional de Sangue. Se beber mais vitae do que pode conter, deverá passar em um teste de Vigor (dificuldade 8). Se tiver sucesso, poderá usar o sangue em excesso normalmente. Mas se falhar, sofrerá um Nível de dano para cada Ponto de Sangue acima do máximo. E mais, o sangue em excesso não pode ser usado para aumentar os Atributos ou curar ferimentos. Eliminar estes Pontos de Sangue “inúteis” demora uma cena inteira de náuseas e purgação: até que isso ocorra, o carníçal não pode usar *nenhum* Ponto de Sangue.

Sob os efeitos da overdose, a dificuldade do carníçal em resistir ao frenesi será a mesma dos vampiros (ainda que certamente o carníçal não sinta fome neste ponto). O tempo de reação aumenta (o carníçal ganha temporariamente um ponto em Destreza), mas o personagem deve passar em um teste de Percepção + Autocontrole a cada cena ou sofrer violentas alucinações (o Narrador decide sobre os efeitos). Por último, os carníçais com overdose de vitae de um clã em particular sofrem todos os efeitos secundários (neste caso) desta vitae.

Perturbações

Os carníçais são suscetíveis a Perturbações e existem Perturbações específicas para eles, apresentadas neste mesmo capítulo.

Revenantes, Vitae e Pontos de Sangue

Os revenantes produzem sua própria vitae, ainda que também possam beber o Sangue vampírico (usando as regras do quadro “escolha seu veneno”, um revenante pode reter uma quantidade determinada de sangue no estômago, devendo extrair o próprio sangue para poder ingerir mais).

Um revenante começa o jogo com uma Reserva de Sangue igual a 10, somando 1 a sua Reserva para cada século de existência. Podem gastar sua vitae normalmente e repor suas reservas ao ritmo de um Ponto de Sangue ao dia, levando-se em consideração que ele esteja são e tenha uma alimentação adequada.

Enquanto o revenante se alimenta com vitae, é tão imune ao passar do tempo como qualquer outro carníçal. Mesmo sem o auxílio do Sangue, sua



longevidade é extraordinária, com uma expectativa de vida de (150 anos + 50 por ponto de Vigor) anos.

Regeneração

Os carniçais podem regenerar membros, ainda que de forma não automática. Para fazer uma tentativa de regeneração, o carniçal deve gastar um ponto de Força de Vontade, gastar um número apropriado de Pontos de Sangue (um por um dedo ou olho, dois por um pé ou antebraço, três por um membro inteiro), e passar em um teste de Vigor contra a dificuldade 8. Se falhar ou tiver uma falha crítica, o carniçal não poderá nunca mais regenerar o membro perdido. Os carniçais mais antigos têm mais facilidade para a regeneração: é subtraída em 1 a dificuldade do teste para cada século de idade.

Sangue

Os carniçais estão muito mais limitados que os vampiros em seu uso do Sangue. Podem usar a vitae para potencializar seus Atributos Físicos (até o máximo de o dobro de seu total) e curar seus ferimentos, tal como fazem os vampiros. O dano agravado afeta os carniçais da mesma forma que aos vampiros.

Uma vez gasta a vitae, esta desaparece até ser reabastecida (com exceção dos revenantes, que produzem sua própria semi-vitae). Sem a vitae em seus sistemas, os carniçais se curam da mesma forma que os humanos (veja a tabela na página 219 de **Vampiro: A Máscara**), os carniçais podem aprender as bases das Disciplinas, mas tem limitações em seu domínio.

Nenhum carniçal pode gastar mais de um Ponto de Sangue por turno. Além disso, os carniçais sofrem se perderem muito sangue, como os humanos. Se um carniçal perder mais de cinco Pontos de Sangue (seja vitae vampírica ou o seu próprio) em qualquer momento, estará debilitado: cada Ponto de Sangue perdido após isso será tratado como um Nível de dano, ainda que se cure imediatamente após o sangue entrar no sistema.

Se perder mais de sete pontos, deverá fazer um teste de Vigor + Fortitude contra uma dificuldade equivalente ao número de Pontos de Sangue perdidos (8 ou 9); se falhar no teste, morre.

Um carniçal completamente drenado morre, mas pode ser transformado em vampiro se for alimentado com o sangue em questão em mais ou menos um minuto.

Um carniçal Abraçado conserva as Disciplinas que já conhece, mas prosseguirá como um vampiro a partir de então.

Se for alimentado a cada noite durante um prazo superior a um mês, o carniçal começará a assimilar a vitae em sua corrente sanguínea. Após o primeiro mês alimentando-se assim, assume-se que um Ponto de Sangue humano se transformará em vitae para cada noite de alimentação contínua. Esta vitae penetra por osmose no corpo sem necessidade de extrair o sangue humano do carniçal.

O processo continuará ao ritmo de um Ponto de Sangue por noite, até que o carniçal tenha 10 pontos de vitae. Porém, um carniçal que queira manter este estado deverá continuar a se alimentar todas as noites. Se passar mais de três noites seguidas sem beber vitae, seu corpo começa a converter a sua vitae em sangue normal ao ritmo de um Ponto de Sangue a cada três noites. Uma vez iniciado o processo, o carniçal poderá detê-lo voltando a se alimentar todas as noites, mas seu corpo irá demorar um mês para retomar o processo de conversão.

Vitae dos Clãs

A vitae de alguns clãs tem propriedades contagiosas: os carniçais que ingerirem ou injetarem cinco ou mais Pontos de Sangue de certos clãs devem passar em um teste de Vigor (dificuldade 5) ou “herdarão” uma forma atenuada da fraqueza de seu Dominador; isto dura até que o Sangue seja eliminado do sistema (isto é, quando o carniçal tiver menos de cinco Pontos de Sangue do clã).

Os clãs em que esta regra é aplicada são: Brujah (o carniçal entra em frenesi com uma dificuldade igual a de um vampiro Brujah); Malkavianos (o carniçal adquire uma Perturbação moderada); Nosferatu (reduz 1 ou 2 pontos a Aparência, até o mínimo de 1 ponto); Ventrue (o carniçal adquire uma preferência marcante por sangue Ventrue - possivelmente colocando o Dominador em perigo); Seguidores de Set (o carniçal sofre dolorosas [-1 na parada de dados] erupções cutâneas quando exposto a luz solar direta; além disso, muitos Setitas tem a Qualidade Sangue Viciante) e Sabá (não há efeitos especiais, mas lembre-se da possibilidade de contrair uma doença por causa da Vaulderie).

A critério do Narrador, a vitae de outros clãs podem causar efeitos similares.





Capítulo Dois: Mestres e Servos?

*Os que ferem devem sofrer, pois vêem
A obra de seus próprios corações, e tal deve ser
Nosso castigo ou nosso prêmio
— Percy Bysshe Shelley, "Julian e Maddalo"*

As relações entre Membros e carniçais são tão complexas como a interação entre os próprios vampiros. Este capítulo detalha algumas das numerosas formas em que os carniçais se relacionam com os vampiros, mortais e entre si.

Beckett:
Aqui há algo que não é como o saber Cainita que tens;
mas pode ser bem distinto para chamar a tua atenção.
O manuscrito anexo foi transcrito por mim em
parceria de Carmellia a partir de uma fita de áudio
que descobri em um hotel em Denver. Apesar de não
poder averiguar o nome de quem está falando na fita
(nem sequer seu proprietário parecia sabê-lo),
suponho que seja parte da iniciação dos Sem
Mestres, um grupo de "apoio clandestino" para
carniçais sem dominadores. Espero que te interesse.

Sua,
Lucita
Lucita

Os Carniçais contra o Resto do Mundo

Como me pediu, Lucita, aqui está a transcrição completa. A voz corresponde a um homem de voz áspera, provavelmente de meia idade biológica. Há alguns ruídos ao fundo, e parece que este homem tem alguma espécie de mascote: é possível ouvir o arranhar de garras sobre o linóleo em pelo menos duas ocasiões. Não há ruídos de ambiente que sugiram um local urbano ou rural; presumivelmente a gravação ocorreu em um local seguro. Os colchetes indicam minhas notas sobre o tom de voz ou ruídos ao fundo: como foi pedido, nenhum dado carece de valor. Espero que seja útil. - C.

[A gravação se inicia. Alguns cliques. Um suspiro profundo].
Então, você está livre.

Não me importa como ocorreu - cada um tem uma história diferente. Muitos de vocês vêm até nós se lamentando e questionando o porque de seu Querido e Amado Mestre ter tomado um longo banho de sol e de repente vocês não sabem mais o que fazer.

Ou talvez o porquê dele tê-lo dispensado - o que é difícil de acreditar, não é? Você sabia que ele era desapiedado, mas sempre acreditou que ele *cuidaria* de você... Há! Alguns poucos de vocês, acredite, romperam por vontade própria, reunindo pouco a pouco forças para fugir. E pouquíssimos jamais foram cãesinhos adestrados.

Bem, nada disso já importa mais. Se tiver sorte, nenhum de vocês verá novamente seu precioso benfeitor.

Agora, não se esqueçam, precisamos encontrar vampiros para manter o "estilo de vida com a qual estamos acostumados". E vocês terão que fazer parte de algumas caçadas se quiserem continuar recebendo vitae. Mas a coisa não é tão fácil assim, e temos que recorrer aos mais fracos se quisermos ver o próximo amanhecer.

Sobre os Vampiros

[Lenta inspiração]. O que eu falo tradicionalmente primeiro para os suplicantes, são algumas coisas sobre os vampiros. Toda vez, quanto eu ainda era estúpido para me encontrar com vocês pessoalmente, sempre fazia essa cara quando eu começava a falar. Provavelmente a mesma a qual você está fazendo agora. É a cara de quem diz "conheço os vampiros. Eu fui escravo de um durante um bom tempo. Ninguém entende os vampiros melhor do que eu".

Errado.

Você não conhece os vampiros. E você não compreende os *Membros* [a ênfase é minha; a palavra foi pronunciada com um tom amargo/sarcástico?] ao fazer seu pacto com o diabo, você não deveria ter assinado na linha pontilhada. Se você compreendesse os vampiros, e soubesse o que de fato realmente eram, não teria deixado a sua sociedade; mais vale um mal conhecido do que um que vem de fora, certo? Se você fugiu porque os abusos começaram a ficar constantes... bem, então agora você está começando a entendê-los.

Há uma razão para que eu faça isso. Sim, não faço essa gravação por causa da minha bela voz. Veja bem, eu atuo como Reinfield desde que Bram Stoker ainda não estava no saco de seu pai, e tenho visto muitas coisas durante este tempo.

O fato é que provavelmente sei mais sobre os vampiros do que um neófito Chupador de sangue mediano - e por consequência mais do que vocês. Do contrário, não procuraria ajuda do meu grupo. Seríamos nós que lhes pediriam ajuda.

Assim sendo, admito que sei do que falo, e esta gravação será muito mais útil para todos. [Pigarro] Certo. O primeiro conselho que tenho para dar não é muito reconfortante. Mas é muito simples: tenha medo.

O medo é um instinto muito saudável. Não posso contar quantas as vezes que o terror conservou minha pele intacta. É claro, sempre é melhor agir sobre o medo, ou até mesmo agir apesar dele. Mas se não estiverem assustados com o que há aqui fora, morrerão. Ou pior, depende de com quem irão topar. Estamos falando de vampiros: virtualmente semideuses que tem sobrevivido por séculos.

Eles são mais fortes, ágeis e piores do que vocês, ou qualquer um que não sinta medo frente à idéia de ser pego por um vampiro furioso esta fora de seu juízo.
[pequena pausa]

Mas eles podem ser mortos.
Precisamos de seu sangue para sobreviver, e existem várias maneiras de consegui-lo - violentas ou não. Todos estes métodos requerem que aprendamos o quanto for possível sobre os Sanguessugas, seus pontos fortes e seus pontos fracos. Agora preste atenção, mesmo quando eu mencionar um nome que você já conhece. Não haverá exatamente uma prova escrita, mas você seguramente será testado.

Seitas

[limpando a garganta; os ruídos indicam que ele bebe de um copo]
Bem, existem dois grandes grupos políticos de vampiros, e estou certo de que vocês conhecem a diferença entre ambos. Para os que não sabem, a Camarilla é o partido do segredo e da discrição; tem uma estrutura social do tipo feudal. Os Sabás são selvagens que querem intervir de forma mais direta ao seu redor. Certamente não pretendo dizer que isso seja tudo o que ambicionam. Eu vi um pouco mais do que um carniçal mediano sobre a política dos Membros, mas sei que ainda é muito pouco.

A Camarilla

E qual é a melhor organização? Nenhuma na verdade: os vampiros são vampiros, seja com vestes mortuárias, trajes vitorianos, couro preto ou roupa Armani sob medida. O "melhor" vai depender daquilo que você procura.

Os vampiros da Camarilla são mais sutis. Isso é o melhor em alguns aspectos, claro. Para começar, tentam proteger e preservar a Máscara [o tom de voz indica sarcasmo]. Por outro lado, os vampiros da Camarilla tendem a estar mais interessados em manter um estilo de não-vida que parece... bom, que parece um estilo de vida. Vão ao teatro às vezes. Se metem em política. No mínimo parecem pretensos a continuar em contato com o que significa ser humano - bem, enquanto lhes aprouver. Mas continuam sendo inumanos, lembre-se, e podem ser simplesmente cruéis de formas que somente são imaginadas após anos de terapia intensiva. Mas não ficam loucos com tanta frequência, já que isso poria em perigo seu pequeno segredo, e violar a Máscara é algo que normalmente significa para o vampiro sua sentença de morte. Assim sendo, sorriem quando estão na companhia de estranhos ou outros Sanguessugas, e mantêm uma espécie de controle. Tudo isso o deixa com a idéia de que os vampiros da Camarilla são os mais civilizados e, portanto, a melhor companhia.

Aqui esta a armadilha: os carniais são automaticamente uma violação da Máscara. Somos mortais que sabem sobre os vampiros. Portanto, se mostrarmos o menor sinal de desconfiança, estarão em pleno direito vampírico de sugar nosso sangue, jogar nossos cadáveres em uma máquina de triturar madeira e usar como adubo para sua roseira.

[tosse] Provavelmente vários de vocês já sabiam disso.

O Sabá

Não há armadilhas ocultas com o Sabá. Estes bastardos se orgulham de serem honestos. E o que são, honestamente? Malditos monstros Sanguessugas saídos da sepultura, porra, eles agem como tal!

O Sabá são o equivalente dos Membros das fraternidades de bêbados sádicos e queridos das republicas de mulheres. A analogia é de um amigo, mas é tão certa que eu me apropriei dela. Vejam, muitos deles somente querem passar um bom tempo se embebedando. De sangue, claro, e o fazem conscientemente. Na maioria do tempo, eles fazem barulho por liberdade e fraternidade, lutando pelo seu direito de festejar e lutar por seus irmãos e irmãs. Qualquer um que tenha visitado uma faculdade sabe do tipo de gente que estou falando.

Mas para cada fracassado que não passa do nível de capanga, há outro que se destaca. Diabos, eles têm uma organização, e aí é onde os vampiros se destacam. Não falo que todos os seus líderes sejam gênios dedicados a dominar o mundo, mas o Sabá tem preocupado a Camarilla. Mas veja, temos que presumir que exista um cérebro no grupo, ou não teriam durado tanto tempo. É como as provas das fraternidades.

[um baixo murmúrio/resmungo] Agora escute com muita atenção: é melhor que saiba que nenhum destes belos ideais políticos não valem nada ao que concerne a vocês. Para o Sabá, vocês são merda de cachorro; algo que se pode jogar contra um inimigo, mas na maioria das vezes fica preso na porra da bota. Quase todos os clãs do

Sabá nos consideram um desperdício de vitae, e não se incomodam com ninguém que tenha um propósito concreto como carniçal. Existe uma exceção, mas... [pequena pausa] falarei dela depois. Não os encherei de esperanças. Não são boas notícias.

Bem, aqui está. A vida no Sabá fede. Nem sequer precisam de uma desculpa para esquartejá-los, e usá-los como ração para pastores alemães. Simplesmente o farão quando lhes aprouver... viva, não é divertido?

[leve suspiro/grunhido] Se vocês vivem onde o Sabá está, irão ter muitas lutas e caçadas. A diplomacia é quase inútil com eles. Assim, se você for um tipo intelectual, ou pretende coexistir pacificamente com os Sanguessugas locais, é mais conveniente procurar um território da Camarilla.

Conheça o seu Inimigo

Isso é sobre a política em geral. Falarei agora de valores familiares. A linhagem de um vampiro significa muitas coisas, e seus clãs se metem em animosidades com tanta frequência como qualquer família humana. A ascendência de um vampiro condiciona seus poderes, sua postura política... porra, até mesmo em sua personalidade em certo ponto. E também pode ter influência sobre seus carnicais. Certo. Já expliquei por que é importante conhecer os clãs: vamos a eles.

Sei que existem 13 clãs. E fora eles existem outras linhagens. É surpreendente o que ocorre quando os carnicais se reúnem e conversam e emprestam alguns livros de um vampiro ou dois que não vão precisar mais. Começemos do princípio e iremos avançando em ordem alfabética. [barulho de papéis]

Assamitas

Odeio começar esse resumo com uma anotação pobre, mas não sabemos de nenhuma maldita coisa sobre este clã. Supostamente são sombrios assassinos vampíricos que cobram em sangue, mas nunca conversei com ninguém que tenha visto um. Se tiverem carnicais, nenhum deixa o seu serviço.

Isto nos deixa sem informação de como caçá-los, mas não se preocupe com isso: se alguma vez você se encontrar com algum, de qualquer forma não terá tempo para analisar suas defesas.

Brujah

Os Brujah agora... [suave risada]. Sabemos muito sobre eles. Existem vários em cada cidade, e não medem esforços para recrutar carnicais de forma imediata.

Minhas opiniões sobre eles são divididas. Por um lado, são os vampiros mais propensos a negociar como uma pessoa... porra, até mesmo como um igual. São um bando muito igualitário - pelo menos alguns dos mais jovens - e as práticas sociais são bem flexíveis. Não se importam de serem vistos na companhia de um amigo carniçal, e sempre estão a procura de aliados em sua luta contra "O Homem". Seja lá o que for que isso significa para um clã da Camarilla.

Mas há um porém, claro. Os Brujah perdem o controle com muita facilidade. Não tenho como explicar para a maioria de vocês como é um ataque de loucura vampírica: já devem ter visto um. Pois um Brujah pode ficar assim quase por qualquer coisa. Porra, por que quer que seja. Alguém tenta impedir sua entrada em um club? Um mendigo insiste ao pedir uma moeda? Um televangelista aparece na TV e ele não gosta de sua gravata? [leve assovio] Simples assim. A razão se esconde no porão, e o Brujah já está arrancando os braços de alguém e enfiando eles em uma caixa de Sedex. Isso pode ser seu ponto fraco. Um Brujah furioso pode não reparar nas armas que estão lhe apontando do outro lado da rua, mas provocar nele um frenesi deliberadamente é como chutar um urso no saco esperando que isso faça com que ele caia em uma emboscada. O plano pode funcionar, mas terá muita sorte se conseguir sair dele inteiro.

São lutadores realmente temíveis - devem ser os melhores de todos os clãs - e lutam muito. Alguns Brujah de Houston descobriram uma vez a existência de nossa seita e decidiram que gostariam de nos ajudar: dissolvi a célula de Houston e não enviei ninguém à cidade por três anos. Não me aliaria a eles, não importa o quão sérios soassem ao falar das semelhanças entre a nossa causa e a causa dos anarquistas.

Os anarquistas, para os que tem estado nas brumas da ignorância, são os Membros que não se preocupam com o governo secreto e tentam derrubá-lo. Com o que pensam em colocar no lugar, não faço a mínima idéia. Seu nome sugere anarquia, mas sou velho demais e muito calejado para confiar na palavra de um vampiro. Sabem algumas coisas sobre táticas terroristas, e alguns deles são decentes conosco... mas leia a letra minúscula. Pode ser que não sejam tão refinados e que não tenham um plano concreto,

mas não tomem sua conduta caótica por estupidez.

Caitiff

E isso nos leva aos Caitiff.

Somente para esclarecer as coisas aos que estão um pouco confusos, os Caitiff não são um clã. São mais algo como uma espécie de grupo social, uma seita dentro das seitas. Poderão encontrar um punhado aleatório de vampiros de todos os clãs cansados de seguir as diretrizes do partido. Não tem uma organização verdadeira, e toleram mais o individualismo, assim sendo, não tenho muito o que falar sobre o "clã Caitiff", salvo que sua falta de organização os faz presas mais fáceis.

Gangrel

É um clã difícil de classificar. Viajam de cidade em cidade, para começar, algo que geralmente é suicida para outros vampiros, inclusive aqueles que podem ficar invisíveis. Ademais, para ser sincero, não existem muitos carniçais que se unam a nós após terem servido a um Gangrel. Pelo que ouvi, eles preferem a companhia de animais. [bufo] Eu poderia fazer alguma piada de mau gosto, se entendesse algo sobre a sexualidade dos vampiros.

Não permanecem muito tempo nas cidades, e é quase impossível seguir seus rastros em território selvagem. Evitam a politicagem e as negociações, e eu diria que não vale a pena negociar com eles. Tão certo quanto o inferno que não vale o esforço de espioná-los. Nenhum outro vampiro, nem sequer um Brujah, se torna tão selvagem como eles quando se enfurecem. A única coisa boa é que não há com o que se preocupar se eles tem aliados: quase sempre agem sozinhos, o que não facilita as coisas.

Egoístas, teimosos e meio-animais: eu conheci somente alguns Gangrel, e isso já é o bastante.

Giovanni

Os Giovanni, por outro lado, tem uma unidade de clã tão forte que são praticamente endogâmicos. Estes italianos mantêm o vampirismo na família, por assim dizer; não me lembro de nenhum destes Lambedores que não tivesse o sobrenome Giovanni em seus cartões de crédito. Acredito que também tenham seus carniçais na família... pelo menos, nunca ouvi nada ao contrário. São em grande parte a Máfia dos vampiros. Scorsese deveria aprender algo com o capo Giovanni local.

[sons rítmicos, provavelmente de batida de dedos] E como não podiam ser piores, estes bastardos tem o apelido de "Necromantes" entre os vampiros que os conhecem. Isso significa que eles ressuscitam os mortos? Não sei. E nem quero saber.

Nunca tentei caçar um em seu refúgio. Estão interessados em dinheiro, mas o mais importante é que estão mais interessados em informações que ninguém mais tem. Assim, como muitos outros clãs, podem ser atraídos para fora se for usada uma isca adequada. Simplesmente tenham cuidado com seus criados, e faça o que fizerem não se aproximem deles. [pigarrar] Os Giovanni tem que ser abatidos a distância, ou eles o farão em pedaços. E assegure-se de ter acabado com ele: se ele escapar ou avisar o seu clã, eles cairão sobre você como a cólera divina. Não são pessoas com que se possa se meter sem esperar por problemas.

Lasombra

E com isso passamos para os Lasombra. Parecem ser exclusivamente do Sabá, eles vestem a seita. A segunda melhor forma de reconhecer um destes fenômenos é por um espelho diante deles. Exatamente: eles não tem reflexo. Eu acreditava que isso era conversa para boi dormir, como a história da água corrente. Apesar de tudo, as pessoas acreditavam que os vampiros não se refletiam porque não tinham alma. Isso descreve muito bem os Lasombra. Bastardos.

Mas esta é a segunda melhor maneira de reconhecer um Lasombra; só é a segunda porque eles não gostam de espelhos e viram o rosto se um for posto a sua frente.

O melhor é saber se você está ou não em território Sabá, e então averiguar quais vampiros não usam carniçais. Os Lasombra nos odeiam, só Deus sabe o porquê. Os poucos carniçais que tem sofrem todo tipo de abusos. Bastardos hipersensíveis, essas "Sombras" [a maiúscula e as aspas são minhas; o tom de voz indica amargura/desprezo]. Os mais velhos se vestem como a antiga nobreza espanhola; e todos os mais jovens poderiam ser Brujah, com todo o couro e metal que usam. Eu diria para que os vigiassem estritamente, mas para ser sincero, espero que nunca se aproximem tanto deles. Eles gostam de jogos, e também gostam de peças descartáveis.

Alguns dos mais jovens são mais soberbos do que lhes convém, mas os anciões estão sempre três passos a frente de qualquer um. Se quiserem apanhar um deles, o faça em um local iluminado. Não estou brincando. Pode não ser muito sutil, mas se rodear um Lasombra com luzes em todas as direções, eliminando todas as sombras, ele perderá muitas vantagens. Daí então derrube-o com armas de grosso calibre, e não chegue perto até que o tenha deixado imóvel; daí então ele será seu. Mas se quiser manter um vivo, prepare uma cela com as mesmas luzes brilhantes. Nada de sombras. Acredite em mim. Isso provavelmente irá salvar a sua vida. [som de caneta riscando papel]

Malkavianos

[barulho de páginas sendo folheadas; suspiro profundo] Agora, provavelmente alguns de vocês tenham ouvido falar dos Malkavianos.

Deus, são aterrorizantes. Um de meus patrões me disse certa vez que são inofensivos, que se limitam a se fazerem de tolos por aí, fazendo brincadeiras idiotas com todo mundo. Estava mais enganado do que qualquer outro que já tenha escutado alguma vez. Até o último dos Malkavianos são loucos de uma forma ou de outra. E não estou falando de "loucura divertida" como a do Patolino; refiro-me a psicopatas como Charles Manson ou Jeffrey Dahmer ou esses mendigos desabrigados que vagam nas ruas gritando para um Jesus invisível. Pouca serventia tem em parecerem educados e cordiais. Gostam de fingir-se de inofensivos. Absolutamente amam isso.

E quando damos as costas para estes lunáticos, eles começam a agir. Podem te cortar ou cortar teu melhor amigo em pedacinhos somente para poder dar risadas. Ouvi falar também que podem enlouquecer as pessoas sussurrando coisas sem serem vistos, como "Deus te odeia" ou "Mate o seu noivo". Acredito que eles gostam de companhia. E de fato a conseguem: quase todos os carniçais que criam acabam tão loucos quanto eles. Assim sendo, cuidado com o que vai beber, certo?

Identifique o seu alvo. Se descobrir que é um Malkaviano, identifique a sua loucura. Encontre uma brecha e aproveite-a. Golpeie um maniaco-depressivo em sua fase de depressão, ou ataque um Malkaviano com múltiplas personalidades durante a sua transição ou quando tenha assumido uma personalidade fraca. Não são grande coisa em combate corpo a corpo, mas podem escapar de quase qualquer armadilha se esta não for bem feita. Golpeie forte e rápido: se der ao Malkaviano tempo para reagir, provavelmente você estará perdido.

Nosferatu

[tosse] Os Nosferatu não são muito melhores, mas pelo menos podem ser distinguidos pelo que são. Quando os vêem, é claro. São bastardos muito fortes, e cheirar um deles geralmente é mais fácil do que olhá-los. Menos mal. Uma vez visto um Nosferatu "desplugado" [acredito que se refira a sua Ofuscação], nunca se esquece. Parecem mutantes leprosos e fedem como um esgoto... o que é apropriado, pois é ali onde vivem. A primeira vez que virem um, ficarão aturdidos pelo susto. Comigo foi assim.

Devem ter cuidado ao negociar com eles, sobretudo se você for do tipo boa pinta. Muitos deles são amargurados pela beleza. O bom é que muitos Nosferatu estão dispostos a vender os seus irmãos vampiros se o preço for bom. Isto quer dizer informações, favores ou o que tiver. No geral são... criaturas de palavra... mas não tanto como para recomendar aos novatos que negociam com eles.

[risada suave] E a verdadeira questão é: sua vitae vale o processo repulsivo de conseguí-la? Hmm. Boa pergunta. Tenho um amigo que disse que é boa e potente. Jura que sim. Claro que, nestes últimos anos sua aparência tem tido altos e baixos, dependendo se bebeu ou não o suco leproso.

Ele enche o papo com sangue de Nosferatu, e ficou parecendo um cú de um babuíno, com fraudas. Se não fosse isso, não iria ser tão ruim. Logo assumo que é um gosto adquirido, mas, hei, entre sangue Nosferatu ou nada, umas ampolas extras não serão tão ruins.

Os Nosferatu são tão difíceis de capturar quanto os Malkavianos; igualmente escorregadios e muito mais ferozes em uma briga. Também tem melhores redes de informação do que a maioria, e são mais difíceis de atrair para fora. Procure pelos jovens e estúpidos, os que ainda não tiveram a oportunidade de se estabelecerem.

E mais: todo Nosferatu tem inimigos; é muito fácil guardar rancor destes bastardos horrorosos, sendo assim, quem sabe se você não pode conseguir alguns aliados para atuar contra os leprosos. Com um pouco de sorte, o Nosferatu estará tentando livrar-se do seu aliado Lambedor enquanto você o acerta por trás com a estaca.

Ravnos

[pausa, som de página sendo folheada] Suponho que poderia ter falado dos Ravnos quando mencionei os Gangrel, já que ambos clãs tem muito em comum. Não jogam na mesma equipe, vagabundeiam muito e não se preocupam especialmente com os carniçais.

Mas os Ravnos são párias por uma razão diferente, e não são Gangrel de nenhuma maneira. Acredito que não importa quem sejam, sempre ouvi falar deles muito antes de vê-los. Rumores desconexos sobre os Cainitas ciganos que chegam na cidade e roubam o joguete favorito do príncipe. Ou pode ser que um amigo tenha um dominador cujo mestre tenha tido que expulsar os Ravnos de seu domínio.

Esteja avisado ou não, você nunca estará bem preparado quando se encontrar com um deles. Chegam de mansinho na cidade, dançando nas beiras do território do príncipe e enganando os locais. Pode ser que se encontre com algum enquanto realiza os seus deveres: parecem normais, ainda que um pouco exóticos... e então o mundo desaparece sob seus pés. As paredes se dobram, seu corpo se funde, o céu se abre, e então... bam! Você está de volta ao ponto de partida, agarrando-se no que quer que seja para se assegurar que o mundo voltou ao normal, e ele irá sorrir para você e te dar a mensagem que você deve entregar. Simplesmente, primeiro tenta atrair a sua atenção. E isso supondo que decidiu que precisava de uma razão para jogar com você. [som de beberico]

Deduzo que eles raramente mantenham carniçais. Faz sentido. Nada poderia seguir o seu ritmo. [suave ruído de rasgar, pausa] Mas é muito fácil armar-lhes uma armadilha. Algo como a síndrome do "melhor ladrão do mundo": difunda o rumor de algo que soe interessante e que seja "impossível de roubar", e você terá os Ravnos fazendo fila na sua porta.

E então será melhor que você cuide deles rapidamente, ou roubarão até mesmo o ar que você respira.

Seguidores de Set

Alguém me disse uma vez que os Seguidores de Set eram uma grande piada, um culto de sanguessugas adorando um deus morto com Síndrome Dolorosa da Bexiga) em seus ossos.

Não é o que eu já vi.

[suspiro lento] Os Seguidores de Set são um verdadeiro problema... eu acredito. Veja bem, os demais vampiros não gostam deles, mas por alguma razão não os trata como ameaça. Muitos consideram as Serpentes uma espécie de relíquias antiquadas, fanáticos que não se deram conta de que os deuses com cabeças de animais saíram de moda milênios atrás. Sim, parece bem fácil de repudiar.

Mas quando você não falar com os Lambedores, e sim com as pessoas nas ruas, você verá algo diferente. Sim, os Seguidores de Set estão envolvidos com o crime organizado, o tráfico de drogas e todo o resto. Mas parecem inspirar respeito e uma lealdade um tanto feroz. Você sabe como muitos Lambedores gostam de negar o que você precisa, para mantê-lo fraco e faminto como cães de caça... mas os Setitas não fazem isso. Eles o deixam ir depois de pegar o que quer... inferno, eles lhe dão o que quiser se você se portar bem. Nem sequer precisa ser um de seus carniçais para que te tratem assim. Eu ouvi que às vezes se você os avisar que está tendo problemas com agiotas locais, eles enviarão alguém pra falar com eles por você. Pode ser até que lhe dêem um dinheiro extra para que leve o seu filho em segurança. E tudo sem pedir favores em troca. Como resistir a algo assim?

E isso é algo que os outros vampiros parecem não perceber. Acredito que é porque não tem a mesma visão de olho de verme que nós temos. Mas o Seguidor de Set mediano tem vários carniçais, e vários amigos humanos tão foddidamente leais que eu poderia jurar que estão sob Laço. Para a maioria dessas pessoas, seu novo amigo é melhor o melhor que já lhes aconteceu. Eles matariam e morreriam pelo seu benfeitor. [pausa]

É fácil desdenhar os Seguidores de Set quando se é um vampiro rico e poderoso, sentado em sua cobertura lendo *Forbes*, ou algo assim. Mas nas piores zonas da cidade, geralmente são o poder principal... e frequentemente o único. E não se dão por satisfeitos com os bairros pobres. [pausa]

Eles já ofereceram ajuda ao nosso grupo. Sem compromissos. E se aceitarmos, tudo correrá bem, e esses vampiros que nos maltratam levarão a pior. [pausa]

Vamos dispensar sua oferta por ora, e esta é a nossa postura oficial. Não aceitem amostras grátis de nada. [tosse suave] acredito que isso também inclui os Seguidores de Set.

Toreador

[sons de bebericar; pigarro] Agora, os Toreador se transformaram em um dos clãs mais famosos. Muito elegantes, muito sofisticados; o tipo de gente que se vê do outro lado da sala, e jura pelo que é mais sagrado que não pode existir nada tão belo. Mas cuidado, porque essas preciosidades tem um lado cortante.

[suspiro suave] Não sei se temos uma opinião unificada sobre os Toreador: se alguma vez você já viu um, sabe como é difícil ser objetivo com eles. Em geral escolhem carniçais boa pinta, e às vezes acalentam romances com eles. O final pode ser feliz ou não.

[som de golpear: metal ou madeira?] Pode ser que tenha feito votos de amor eterno e o carniçal consiga a imortalidade... ao estilo dos vampiros. Ou talvez o Toreador retalhe o carniçal chorão enquanto grita sobre traição. Pode acontecer de qualquer forma.

[pigarro; a voz é deliberadamente (?) seca] Eles são bons lutadores, mas não irrefreáveis. E são também mais fáceis de distrair do que a maioria: deve ser um efeito secundário destes sentidos tão aguçados. Não seria a minha primeira escolha como presa, mas existem coisas piores.

Tremere

[tosse; pequena pausa] Existem sete clãs na Camarilla, e é muito difícil conseguir informações concretas de dois deles: o Gangrel, do qual já falei, e o Tremere.

Quando você associa o termo Lambedor à vampiros, ao dizer Tremere, o termo mais provável que será associado será o de "feiticeiros". Bem, essa é a palavra-chave, de qualquer forma.

Os Tremere são uma espécie sinistra de loja neo-maçônica, pelo que posso dizer. Eles parecem ter grandes tradições e formalidades, rituais e dogmas. Nenhum dos outros clãs gostam deles, aparentemente, e eles não tem aliados informais fora de seu próprio sangue. Certamente, compensam isso mantendo-se tão agrupados quanto seja possível. Muitos deles estão dispostos a correr imediatamente para ajudar um companheiro de clã. Seus criados pronunciam juramentos triplos de segredo e não se vê muitos deles fora de seus refúgios. Controle, muito controle. Mas a verdade é que os Tremere tem o misticismo ao seu lado, e eu digo misticismo que funciona: vudu, mojo, juju, medicina, Alta Magia - não sei com certeza como o chamam e acredito que isso não importa. Os resultados são os mesmos: eles podem lançar maldições, invocar tempestades, fazer o leite das vacas azedar, essas coisas. Pense nisso na próxima vez que passar perto de uma dessas livrarias ocultistas onde eles passam o tempo todo, essas crianças pálidas, solitárias. Algo nessas histórias de magia é real, e acredito que ninguém tem uma biblioteca de feitiçaria melhor do que o clã Tremere. Nunca tente agarrar um em sua casa: é como enfiar a mão em um cesto de cobras para pegar uma sem ser picado. Se tiver que negociar com um Tremere, tente atraí-lo para um local neutro, se é que ele irá fazê-lo. São poderosos em seus covis, e sua magia pode te matar bem morto. Agora você já sabe. [sons de bebericar]

Tzimisce

Os próximos, de acordo com minhas anotações, são os Tzimisce. [segue-se uma longa pausa, pontuada por um tênue ruído ao fundo. Após um gemido, a locução continua]

De tudo que já vi e ouvi, são absolutamente os piores. Podem estar servindo você em uma noite, e na noite seguinte você pode estar em uma mesa de laboratório, enquanto lhe esartejam com suas garras e voltam a grudar suas partes como lhes aprouver. Modificado como um monstruoso Frankenstein ou uma vítima de radiação, ou como alimento para suas mais recentes criações. Eles gostam de torturar, possivelmente se deliciando ao romper nervo por nervo para ouvir você gritando. Não, não é tudo. O pior é que não se divertem com isso: limitam-se a fingir-se de médicos ou algo assim, contemplando com curiosidade a carne humana se contorcer e contrair, como se eles estivessem fazendo alguma porra de experimento. Ouvi falar que algumas pessoas fazem isso voluntariamente. "Faça-me belo", eles dizem. "Faça-me musculoso". "Me ensine a fazer o que você faz". [pausa curta, o orador retorna a palavra com um tom sufocado]

Nunca procure os Demônios. Se você vir um, ou se ouvir que há um por perto, corra. Tente fugir, mesmo que isso o mate.

Ventrue

[outra pausa, e farfalhar de papéis. Volta a falar, com um tom de voz mais claro] Por último, temos os Ventrue. Eles são o oposto da Camarilla aos Lasombra do Sabá; ambos clãs se odeiam, provavelmente porque ambos são fascinados por controle. O que você deve saber sobre os Ventrue é que eles são os melhores sobre o *noblesse oblige*, e sempre tentam agir como aristocratas civilizados. Bem, nem sempre, mas tem o bom gosto suficiente para manter a sua brutalidade "na família", por assim dizer.

Seja como for, os Ventrue são para todos os efeitos, extremamente viciados por controle. São os típicos príncipes, ao que parece por terem mais contatos que qualquer um outro. Têm muita fibra, e seguem o protocolo. Se um Ventrue sequer suspeitar que um carniçal está colocando a máscara em perigo, *pffft!* [sic] Adeus carniçal, obrigado por anos de serviço, e tente não derramar sangue sobre o tapete. Mas eles têm vários carniçais, e dão ordens aos seus criados assim como os donos da mansão o fazem. Contanto que todos se comportem, terão uma organização muito boa pela frente. De fato, não é raro que um Ventrue transforme em carniçal seus descendentes mortais e familiares, transformando-se efetivamente no patriarca do seu próprio mini-clã. Fale com sua família sobre o seu "Dinheiro Velho" ...

Os Ventrue oferecem também a imortalidade líquida a numerosos antigos e poderosos peões extremamente úteis para se perder. É uma oferta infernal, particularmente se você estiver ativo há muitos anos, e não tem muito a perder. Nem todos os carniçais de um Ventrue são necessariamente parte de seu pessoal doméstico, logo, tenha cuidado! O tenente de polícia atrás da mesa da delegacia local pode estar no bolso do Ventrue, isso se não houver aprendido alguns truques sobrenaturais também.

[tosse] A única coisa boa ao se negociar com os Ventrue é que com tantos carniçais que possuem, existe muita competição por sua atenção. Esses jogos para ganhar o favor do mestre... você provavelmente os conhece bem, certo? Esses jogos são muito comuns entre os domésticos Ventrue. E nem todos podem ter os favores do dominador ao mesmo tempo, e é assim que recrutamos muitos descontentes sob os narizes dos Ventrue. E mais, com a ajuda de um ou dois carniçais maltratados, pode-se conseguir uma boa quantidade de sangue Ventrue como recompensa.

Mas é um trabalho muito delicado, e não o recomendo a menos que saiba *exatamente* o que está fazendo.

Os Outros

[baque suave, presumivelmente do caderno de anotações sendo colocado de lado] Isso cobre muito do que sabemos sobre os vampiros. Mas mesmo que tenham sido o foco das nossas vidas por um certo tempo - e continuam sendo - não são as únicas criaturas com poder lá fora. E com isso quero dizer poder real: os políticos são apenas homens do saco comparados com algumas lendas urbanas que ouvi falar. E já que nenhum de nós é mais inocente ao ver que as lendas sobre os vampiros é verdadeira, acredito que vale a pena escutar estas outras histórias. E sei que algumas delas são verdadeiras.

Lobisomens

Muito bem, o ponto de partida mais óbvio são os Lupinos. Acredito que vocês já tenham ouvido falar deles. Duvido que algum de vocês já os tenha combatido: vocês estão vivos, não é mesmo? Essa é uma das razões pela qual alguns Lambedores criam carniçais como buchas de canhão... veja bem, os lobisomens estão lá fora, entre as cidades. Pelo que eu já ouvi, são uma das causas pelas quais os vampiros se fixem nos grandes centros populacionais. Os Lupinos odeiam os vampiros, e não têm nenhum problema para se moverem durante o dia. Sendo assim, muitos Lambedores criam um pequeno exército de carniçais, lhes dão armas com balas de prata e os mandam manter os Lupinos afastados. Alguns inclusive obrigam os seus carniçais a caçá-los.

E porque eles mesmos não os caçam? Oras, porque somos descartáveis. Mas pelo que eu já vi, muitos vampiros tem medo dos Lupinos. E falo de mortos-vivos capazes de rasgar metal como se fosse papel!

E se os Lambedores tem medo dos Lupinos, o que dirá de nós? E no meu caso, eu sou muito apegado a minha pele para sair por aí caçando-os. Claro, que se eles odeiam os vampiros, talvez possamos chegar a um acordo. Mas ainda não apareceu nenhum voluntário para abordar os Lupinos e lhes oferecer um acordo. Um par de amigos meus que aprenderam a arte Gangrel de falar com os animais estão pensando em tentar uma aproximação... mas tudo a seu tempo.

Bruxas e Feiticeiros

De um jeito ou de outro, as pessoas normais também podem conseguir poderes. Estamos acostumados com o Sangue como sendo uma senha para a força sobrenatural e a talentos misteriosos; eu já mencionei os Tremere. Bem, eles não são os únicos que podem fazer um velho livro de maldições egípcias funcionar. Algumas bruxas e feiticeiros por aí tem um poder verdadeiro. Não, não estou falando de propagandistas da Nova Era que se espalham nos festivais de Renascença, vendendo buquês de flores e óleos de massagem. Me refiro a feiticeiros que usam a magia de todos os tipos e maneiras esquisitas. Alguns deles guardam suas fórmulas e cânticos em computadores; e outros usam rituais que requerem certos derramamentos de sangue. [risada contida] Eu não precisei apertar estes últimos para que me explicassem suas opiniões.

Certo, a pergunta óbvia, para a qual ainda não conseguimos resposta, é se eles podem ou não nos ensinar a sua magia. Os poucos magos com quem já me encontrei esquivaram-se astuciosamente do assunto. Acredito que eles queiram manter seus segredos a sete chaves. O melhor a se fazer se alguma vez você topar com uma bruxa ou feiticeiro - e é difícil adivinhar isso - é ser paciente. Mas não é fácil. Se compartilhassem conosco a vantagem da verdadeira magia, teríamos melhores possibilidades de sobrevivência. Não temos tempo para começar a procurar em livrarias emboloradas por artigos genuínos. Devemos convencê-los a nos ajudar.

Fantasmas

O que mais? [pausa; supostamente o som do bater de dedos sobre a mesa] hmm. Acreditam em fantasmas? É divertido, mas para muitas pessoas é mais fácil acreditar em fantasmas do que em vampiros. Pelo menos é o que se vê. Mas quando se tem sido carníçal por tanto tempo, os fantasmas não dão tanto medo, não é verdade?

Sim e não. Os vampiros são monstruosos. Quando se vê um ficando louco, ou castigando um carníçal secando-o, ou matando alguém com um simples piscar de olhos, não é preciso muita imaginação para se assustar com eles. Por outro lado, os fantasmas... bem, vocês tem que usar mais a sua imaginação para ver um fantasma te ferindo gravemente. Não importa o quão aterrador pareça o espírito, os Lambedores são piores, não é mesmo?

Bom, eu tive minha cota de calafrios na minha época, e eu vi o Fogo de Santelmo queimar onde não deveria. Eu já senti golpes de calor próximos ao meu rosto, e eu sabia, simplesmente sabia, que foram explosões de cólera de algo que não podia ver. Isso só me acontecia quando fazia rondas para o meu antigo dominador. E após pensar um pouco, me minha a mente essa idéia: os vampiros matam muitas pessoas. E muitos deles não estavam prontos para morrer. Eu diria que fantasmas existem. Sendo assim, tenham cuidado.

O Restante

Claro, que se todos estes existem, quem poderá dizer o que mais existe lá fora? Não sei com certeza. Mas não acredito que sejam como uma espécie de tour ao Universal Studios, com o Monstro do Lago Negro, a Múmia, e toda essa merda... não. Elvis e o Pé Grande não vivem necessariamente no espaço alienígena da Área 51.

Mas eu já ouvi histórias de cadáveres arrastando-se para fora da tumba, e das pessoas que sabem exatamente quem são os vampiros. Sendo assim, pode ser que os zumbis também sejam algo com o que devêssemos nos preocupar. E alguns dizem que existem criaturas que nascem como animais, mas que podem se transformar em humanos, sendo melhor assim pra caminhar entre a gente e nos matar para se alimentar.

[tosse surda] Uma célula da Luisiana desapareceu completamente em uma ocasião, e a última coisa que soubemos deles foi - e não estou mentindo - algo sobre um dinossauro, ou um dragão, ou alguma coisa, que saiu do pântano para matá-los. Nunca chegamos a encontrar nenhum rastro deles.

E o que isso tudo quer dizer? Quer dizer para que vocês mantenham os ouvidos e olhos bem abertos e que não desdenhem de nada que ouvirem. Como poderiam distinguir o rumor que pode salvar as suas vidas do embuste deliberado? [risada suave] Acreditem, no final das contas, o que salvará o seu cú da reta mais vezes será o instinto. Não o ignore.

Finis

[pausa; suspiro] Isso cobre o básico da vida entre as criaturas da noite. Provavelmente vocês irão aprendendo mais coisas com o tempo. Se precisarem de algum detalhe concreto, consultem o membro mais antigo de sua célula.

Não tenho mais nada para falar. Vocês voltarão a ter mais notícias minhas dentro de três dias. Bem vindos a bordo, e... procurem não matar a todos nós. [leve batida; tosse]

[fim da gravação]

Entre os Condenados

Ainda que a opinião dos vampiros sobre os carniçais varie muito segundo o clã, eles geralmente são considerados criaturas servis e que estão em dívida com eles. Certamente, os Membros se consideram como uma “classe alta” moral, física e mentalmente, mas as limitações impostas aos vampiros em sua luta pela Máscara dão vantagens aos carniçais em muitas ocasiões. Frequentemente a relação entre um carniçal e seu dominador se transforma em uma luta por poder. Por exemplo, um carniçal que não receba atenção suficiente ou vitae de seu dominador pode fazer ameaças veladas de acorrer as autoridades ou a uma seita rival se não receber sangue, amor ou sexo de imediato. Para evitar tais conflitos e explorar os carniçais em todo o seu potencial, um vampiro inteligente os trata com doses equilibradas de respeito e disciplina.

Não é de surpreender que a Camarilla e o Sabá tenham perspectivas completamente diferentes sobre o papel de seus carniçais. Os clãs não afiliados também tem sua própria visão do valor destas criaturas. Ainda que cada relação dominador-carniçal seja única, ao longo da história os diversos clãs tem desenvolvido estratégias para o emprego dos carniçais – e os carniçais tem aprendido exatamente com que tipo de mestres eles tem se aliado.

Os Dois Centavos da Camarilla

Primeiro irei lhes mostrar que não podem me derrubar, e inclusive irei lhes golpear entre as orelhas para impressioná-los com minha autoridade e meu domínio.

— Edgar Rice Burroughs, “Uma princesa de Marte”

Os vampiros da Camarilla governam e às vezes temem as ações de seus carniçais. Mesmo que às vezes sejam muito úteis, seu caráter maníaco-depressivo possa provocar um alto grau de ansiedade aos Membros da Camarilla. Enquanto o carniçal obtém informação sobre os mortais do local e mantém os negócios do vampiro, também pode arruinar a Máscara.



Carniçais Brujah

Os carniçais deste clã são tão diversos quanto os vampiros, mas compartilham de algumas características básicas. Nas áreas urbanas, a sociedade carniçal Brujah tende a ser composta, sobretudo, de pessoas de rua e membros de bandas, com alguns ativistas radicais e variados estudiosos. Os últimos geralmente são levados em conta na hora do Abraço, enquanto que os primeiros não são vistos mais do que extensões do dominador. No geral servem por suas capacidades de combate; ainda que agitadores e líderes sejam úteis, os Brujah preferem ocupar pessoalmente estes postos ou deixá-los às suas crias. Portanto, a vida de um carniçal Brujah em geral está centrada nas atividades como “de uma surra em X” e “exploda Y”.

Uma exceção notável são os mortais com os quais o dominador nutre amizade: os Brujah tendem a serem generosos com seu Sangue, pelo menos no início, logo, é freqüente que tenham um ou mais amigos ou “colegas de copo”. Mas a medida que os anos passam e as idiossincrasias começam a encher, estes carniçais tendem a acabar na categoria “lacaio” ou de “cadáver esfarrapado”.

Os Brujah tendem a ser carismáticos, e seus carniçais tendem a ser pessoas atraídas por líderes fortes e magnéticos, que vivem “pela causa”. (pelo que concerne aos carniçais, os Brujah parecem usar as palavras “livre arbítrio” para se referir a livre aceitação de qualquer propaganda que o dominador proponha).

São relativamente poucos os carniçais coagidos ou enganados para assumir tal condição: o “barato” da super-força e da imortalidade soa ser irresistível para os jovens, impetuosos e desfavorecidos. Este fervor conduz freqüentemente violentos choques entre grupos de carniçais Brujah, cujo dominadores possam subscrever as ideologias opostas.

Os típicos carniçais Brujah são jovens e temperamentais: geralmente não sobrevivem para tornarem-se velhos e sossegados.

A vitae Brujah é tão forte e perigosa quanto o Pó de Anjo, e os carniçais lutam fervorosamente pelo clã até que seus corpos fiquem tatuados de azul e preto; eles sabem que os covardes não são levados em

consideração para serem Abraçados. Os carniçais que sobrevivem até a “maturidade” parecem ser superficialmente mais controlados do que os novatos. Eles tem consciência do que estão sendo usados, estes veteranos almejam esperançosamente o Abraço em favor de suas próprias ambições na sociedade mortal. Esta disparidade pode gerar atritos entre os carniçais mais jovens e “ingênuos” e os carniçais centenários.

Os carniçais Brujah, particularmente os recrutados nas gangues de rua, mantêm contatos entre os mortais após a sua transformação, transformando-se freqüentemente nos protagonistas de brutais lenda urbanas. Estes carniçais tendem a dominar as hierarquias de gangues mortais, devido normalmente ao surpreendente poder muscular que podem demonstrar.

Dominadores Brujah

Como dominadores, os Brujah em geral manipulam seus carniçais mediante a um generoso uso da retórica e da Presença; os carniçais cínicos ou inteligentes o bastante para questionar o Intrépido Líder geralmente não sobrevivem ao subsequente frenesi. Retóricas neo-cartaginesas a parte, poucos Brujah chegam a Abraçar os seus carniçais, considerando-os indignos de tal honra.

Os Brujah tendem a transformar em carniçais somente os humanos leais e os animais com grande força física. Principalmente nas regiões mais isoladas ou turbulentas, os Brujah recrutam, às vezes, exércitos inteiros de carniçais, formando suas próprias milícias particulares e colocando mais mortais sob sua influência. Mais mortais significa mais carniçais, e, em última instância, mais pessoas para alimentar (ironicamente, isso se transformou em uma necessidade: quanto mais carniçais os Brujah criam, mais sangue devem ingerir para poder alimentar seus famintos servos).

Os Brujah idealistas valorizam mais a inteligência do que a brutalidade quando decidem quem vai ser transformado em carniçal. Dizem que os carniçais são melhores para se infiltrar na Camarilla de forma mais sutil: portanto, os anciões procuram humanos com Atributos Sociais e Mentais superiores; carismáticos líderes sindicais, agitadores loquazes e brilhantes e magnéticos revolucionários intelectuais. Não é fácil derrotar um

príncipe com as mãos – um bom trabalho mental preparatório faz falta, e os Brujah mais sábios vêem o potencial dos carniçais para ajudar com essas coisas.

Carniçais Gangrel

Os carniçais Gangrel, os poucos que existem, tendem a ser um grupo muito infeliz e solitário. Seus senhores os tratam como amigos de “sangue mediano”, abandonando-os com freqüência quando sua ânsia de vitae alcança o auge. Por outro lado, estes carniçais geralmente demonstram sua capacidade de saciar a sua sede, tendo aprendido algumas coisas sobre a caça com seus senhores; um desproporcional número de carniçais “caçadores” independentes provem destes deslocados “enganos” Gangrel.

Visto que os Gangrel tendem a solidão, seus carniçais tem pouco ou nenhum contato com outros carniçais ou vampiros. Os que tentam voltar a sua vida mortal em geral acabam deslocados, sem lar e doentes, incapazes de enfrentar a sociedade mortal “normal”; no geral morrem ou são assassinados, a menos que um vampiro de outro clã o adote. Mas somente um punhado de sobreviventes querem continuar como carniçais após sua horrível experiência com os Gangrel, e normalmente compram vitae vampírica de traficantes carniçais, ou a furtam.

Os carniçais mais propensos a se manter leais a um dominador Gangrel (e com mais probabilidades de que esta lealdade seja correspondida) são os animais. Os carniçais animais em geral se mostram fieis ao seu dominador até a noite em que este decida que precisa se alimentar e não consegue encontrar um humano que possa saciar a sua fome: neste caso, ele terá que se conformar com um animal, que é drenado até a morte pelo aflito Gangrel.

Dominadores Gangrel

Vagabundos por natureza, os Gangrel não querem muitos servos carniçais que lhe prendam a um determinado local. Na maioria das vezes, se precisam de algo não temem se aventurar nas Regiões Ermas para conseguí-lo. Francamente, os vampiros deste clã não tem nada o que fazer com carniçais, e é muito raro que transformem alguém em carniçal por frivolidade, como normalmente



os Brujah e os Toreador fazem.

Se um carniçal decidir transformar um mortal em carniçal, este geralmente é abandonado quando o dominador descobre a tremenda responsabilidade inerente para manter um criado faminto de sangue. Às vezes, um Gangrel transforma em carniçal alguém justamente antes de uma longa viagem, para servir como “lanche extra na mochila”, mas no geral estes vampiros preferem viajar às pressas. É muito mais provável que um Gangrel transforme um animal em carniçal, pois são grandes companheiros de viagem e desfrutam aventurar-se nos bosques selvagens. A Disciplina Animalismo permite ao dominador se comunicar melhor com um animal carniçal do que com humano. Os anciões Gangrel geralmente tem carniçais animais centenários (e igualmente poderosos), e que gostam mais do que qualquer ser “senciente”.

Às vezes, um Gangrel rural assume o papel de “protetor” (isto é, predador supremo) de um povoado ou território isolado, criando esporadicamente carniçais para “administrar” (ou seja, aterrorizar) os cidadãos. Estes feudos são extraordinariamente raros em tempos atuais. Os poucos que ainda restam são o centro de estranhas lendas, e seus vizinhos o vêem mal, sussurrando sobre os “estranhos acasos no povo do vale”. Ainda que os Gangrel tenham uma espécie de respeito empático pelos carniçais, eles não os tratam particularmente bem (salvo os animais. Isso talvez se deva à presença da Besta ou a associação do clã com os Lupinos, ou pode ser que essa escassa consideração dos Gangrel se deva ao fato de que eles tem ascendência cigana).

Carniçais Malkavian

Os carniçais Malkavian podem ser qualquer coisa, exceto esquecíveis. A vitae em seus sistemas os sacodem como um gato sacode um rato; mudam de humor de forma constante e imprevisível, tornando-se com frequência mais e mais dementes quanto mais sangue bebem. Certamente, a culpa não é sua: ter um dominador Malkavian tem o seu custo. Alguns destes carniçais são inclusive raptados de instituições e hospitais, e suas condições mentais exacerbadas pelos “cuidados” de seus igualmente psicóticos senhores.

Alguns carniçais Malkavian continuam mantendo relações com os humanos,

o restante não. Tudo depende dos caprichos do dominador. Os Lunáticos geralmente enviam os seus carniçais para hospícios, onde podem encontrar mais peões humanos mentalmente alterados para seus mestres... seja entre os pacientes ou (após algumas manobras) entre o pessoal da instituição.

A lealdade de um carniçal Malkavian a seu mestre pode tornar-se particularmente perigosa, dada a psicose do objeto de seu afeto. Um carniçal pode desejar deixar-se mutilar e torturar por seu louco dominador para provar a sua lealdade, e encontrar-se após isso abandonado e deteriorando-se rapidamente, sem saber porque. Mas os carniçais mais espertos podem enganar os seus dominadores para fazer que se tornem dependentes de sua ajuda ou afeto. Estes carniçais permanecem próximos do coração do vampiro, por assim dizer, e os demais criados normalmente estarão demasiadamente loucos para sentir zelo por ele.

Dominadores Malkavian

Os Malkavian criam carniçais com frequência: por capricho, como mascotes, ou para montar qualquer estranho espetáculo que suas Perturbações ditem.

Sem mostrar nenhuma preferência nem desgosto para com eles, eles vêem os carniçais como divertidos e interessantes porcos da índia de experimentos. Os carniçais são tratados como peões vivos... e alguns não são mais do que armadilhas humanas para serem lançados alegremente contra os vampiros rivais.

As atitudes dos Malkavian pelos carniçais são tão diversas quanto o humor de cada membro do clã. É frequente que esqueçam que criaram um carniçal, deixando a pobre vítima transtornada, gemendo

completamente desorientada e se perguntando onde conseguirá a próxima dose de sangue (se é que sabe que o que precisa é de sangue vampírico). E mais, o tratamento de cada dominador depende muito do tipo de Perturbação que ele sofra. Por exemplo, um dominador com Delírios de Grandeza tratará o seu carniçal como um subordinado sem importância ou como um protegido, dependendo do seu humor no momento. E um carniçal pode se transformar em uma espécie de babá para um Malkavian com Regressão. Falando de inversões de papéis... (mais informações sobre Perturbações



podem ser encontradas no **Vampiro: A Máscara**, página 222).

Quando um carníçal fica sob Laço de Sangue com seu dominador Malkavian, ele desenvolve um modelo clássico de relação disfuncional: um em que o vampiro está obcecado por jogos físicos e mentais, e o carníçal fica fascinado pelos poderes mentais e o carisma de seu senhor vampírico. Um Malkavian pode se transformar em um viciado nesta sensação de poder, como um carníçal se vê viciado no sangue de seu dominador. As relações Malkavian-carníçal a longo prazo são um exemplo de co-dependência. Por outro lado, as relações curtas são intensas, melodramáticas e frequentemente fatais para uma ou ambas partes.

Os Malkavian não procuram necessariamente transformar em carníçais humanos com condições mentais similares: de que serviria um carníçal obsessivo-compulsivo para um Malkavian com a mesma Perturbação, fora assegurar que o dominador fechou a porta do refúgio, comprovando-o 17 vezes? (porém, o carníçal naturalmente herdará a Perturbação de seu dominador, para o desespero do Malkavian). Os Lunáticos tendem a transformar em carníçal os humanos que mostrem qualidades das quais os mesmos carecem, e só ocasionalmente os que “alimentam” suas próprias Perturbações. Mas se um vampiro tem a Perturbação Obsessão, por exemplo, ele pode transformar em carníçal alguém que também o tenha para se justificar. Afinal, a loucura ama companhia.

Carníçais Nosferatu

Os carníçais dos Ratos de Esgoto recebem uma clássica benção misturada. Pelo menos, o clã Nosferatu mostra a seus carníçais um pouco de respeito e consideração por seu trabalho. Infelizmente, a vitae Nosferatu tende a produzir deformidades similares, mesmo que menores, em seus carníçais.

No geral, os mortais transformados em carníçais pelo clã tendem a não estar entre os mais populares em seus velhos círculos. Muitos carníçais Nosferatu, forçados ao exílio pelas transformações do Sangue, acabam se transformando em almas solitárias e atormentadas.

Os Nosferatu preferem como carníçais os humanos que não se encaixem no meio corporativo. Mesmo que os profissionais beneficiem muito ao clã, os Ratos de Esgoto preferem que estes profissionais sejam os peões de seus respectivos locais de trabalho. Trabalhadores diligentes cujos méritos não são reconhecidos, vítimas de abuso sexual, escravos que passam anos sem aumento de salário, e incapazes físicos vítimas de trapaças por seus defeitos, geralmente dão boas vindas aos sentimentos de pertinência que encontram-se a

serviço dos Nosferatu. A conversão em carníçal é para este clã algo que deve ser tão pensado como a criação de progênie, e só transformam em carníçais os que poderiam ser possíveis candidatos ao Abraço.

Consequentemente, o clã trata os novos carníçais como se fossem “novas crias” na guarda Nosferatu. Os vampiros treinam os seus carníçais para que sejam bravos, resolutos e acima de tudo, competentes, alimentando-os e ensinando-lhes a história do clã no processo. Com muita frequência, os refúgios Nosferatu parecem “comunais”: cada carníçal trabalha em benefício de todos os Nosferatu, não somente para seu dominador. E os Nosferatu tratam todos os carníçais, sejam animais ou humanos, com igual estima.

Os carníçais animais são comuns no clã. São fáceis de criar e se comunicam bem com seus dominadores graças a Disciplina Animalismo. Os carníçais animais dos Nosferatu no geral são viscosos e insalubres animais urbanos. Muitos deles são atraídos ao serviço do clã após provar a saborosa vitae de um Nosferatu nos Lagos de Desova (ver o **Livro de Clã Nosferatu**, página 60). Após prová-la uma vez, os animais voltam para beber mais e mais do delicioso sangue vampírico, a potente vitae dos Nosferatu é um vício mais difícil de deixar do que a heroína ou a nicotina. Uma vez sob Laço de Sangue, os carníçais animais adotam muitas das características do clã, crescendo exageradamente e desenvolvendo monstruosas deformidades.

Mas, apesar de tudo, os carníçais Nosferatu não se tornam mais complacentes, não importa



o quão bem eles sejam tratados pelo clã. E que os Céus ajudem o carniçal Nosferatu que venda os seus benfeitores por, digamos, uma dose de sangue de um charmoso Toreador. A indolência e a rebeldia são tratadas de forma poética. Os carniçais que traem o clã são presos aos trilhos do metrô para aguardar a morte, ou submergidos até se afogarem nas águas fétidas.

Dominadores Nosferatu

Os Ratos de Esgoto são grandes aficionados pelos carniçais... quer dizer, aos carniçais animais. Os carniçais humanos podem ser úteis ao clã, mas são mais difíceis de criar; afinal, para transformar um humano em carniçal, o Nosferatu precisa enganá-lo ou forçá-lo a ficar próximo dele e não sair correndo.

Os Nosferatu encontram carniçais humanos confiáveis nos metrôs. O vampiro usa Ofuscação para permanecer entre a multidão de última hora, procurando profissionais da construção, planejamento urbano, higiene, manutenção e transporte que voltem para casa após esgotantes turnos de trabalho. Os retalhos de conversas ouvidas entre os passageiros normalmente indicam ao Nosferatu a profissão do possível carniçal. somente os humanos que podem beneficiar o clã de alguma forma são transformados em carniçais: muitos Nosferatu não tem paciência nem a vontade de se associar com os mortais que tanto os depreciaram em vida.

Carniçais Toreador

Os Toreador mantêm séqüitos de elegantes e sofisticados carniçais; alguns deles inclusive são úteis, e todos alimentam o ego do dominador. Os Toreador tendem a escolher seus carniçais entre os mortais com os quais se relacionam em festas, exposições, peças teatrais, atuações musicais e recitais poéticos, escolhendo-os por razões “artísticas” (quer dizer, não necessariamente lógicas).

Como os Brujah, eles criam os carniçais de forma freqüente e frívola. Um Toreador pode transformar alguém em carniçal somente para ter um eterno aficionado em sua arte. É bonito que lhe adorem, no fim das contas. Ser um carniçal Toreador não é nada fácil, mas grandes recompensas aguardam os que gozem dos

favores do dominador... exatamente enquanto eles durem. Os carniçais favorecidos recebem uma chuva de roupas de grife, convites a festas da alta sociedade, e, o melhor de tudo, adulação e respeito nos círculos dos Toreador. Naturalmente, os carniçais a serviço do dominador são o *creme de la creme*... e os carniçais a serviço destes *outros*... sanguessugas são muito sem tato para falar com eles.

Mas aí do pobre carniçal modelo quando a magreza sai de moda e a Rubenesque* volta a brilhar. Sua posição se desintegra em uma chuva de humilhações, e o antes ser querido é jogado ao lado por seu volúvel dominador. Afinal, os Toreador não gostam de carniçais que não estão na ribalta!

Mesmo os carniçais favorecidos por seus mestres tem muito cuidado na maior parte do tempo, sabendo que a qualquer momento podem ser deixados de lado como um vestido da última estação. Com este medo combinado com as constantes rixas internas endêmicas nos séqüitos Toreador, com os criados rivais usando indiretas, unhas ou o que for para manter a sua posição de “Carniçal Número Um”. Esta competição normalmente leva a violentos frenesis e a um comportamento inquietante entre os carniçais: eles fazem o que quer que seja para agradar o seu mestre, e qualquer coisa para acabar com a concorrência.

Muitos carniçais Toreador continuam em contato com os mortais. Eles tendem a fazê-lo em benefício de seu dominador. E para os carniçais que perderam a graça de seu mestre, os mortais são o único alívio erótico.

Os carniçais Toreador desprezados em geral procuram (e às vezes encontram) um posto nas fileiras de outro clã “respeitável” como o Ventruê; o novo dominador se mostra disposto a receber o belo e machucado carniçal, proporcionando-lhe afeto e vitae em troca de informações sobre seu cruel antigo dominador. Naturalmente, o carniçal ficará muito contente em agradecer-lhe...

Dominadores Toreador

Os sofisticados e formosos Toreador não tem problemas para se rodear de voluntariosos servos... mas somente humanos; os animais servem somente para fazer bonitas estolas de pele e algo mais.

Alguns Toreador vêem os carniçais como patéticos, mas úteis bajuladores. São bons para ter ao redor como vítimas: é tão divertido atormentá-los... e levam muito a sério essa coisa toda de Laço de Sangue.

Muitos Degenerados procuram mortais que sejam submissos e introvertidos,



* N.T: Rubenesque é a estética da mulher voluptuosa – mais gordinha mesmo – que remete ao pintor flamengo Peter Paul Rubens (1577-1640) que as retratava assim.

envolvendo-os em distorcidas relações eróticas. Por algumas sessões de diversões perversas de 15 minutos de sadomasoquismo e algumas poucas gotas de sangue por mês. O Toreador tem um leal criado que idolatra o seu dominador, que o leva para todos os lugares, age como guarda-costas, lhe serve bebidas em festas e lhe entrega a contabilidade.

Nem todos os Toreador são tão cruéis com seus carniçais. Alguns sentem um aparente amor por seus escravos sob Laço de Sangue. Os outros membros do clã se encantam com a adoração que recebem de seus seguidores, e mimam em consonância os seus carniçais. Os carniçais devotados se mantêm sempre ao lado de seus amantes Toreador, tentando serem mais úteis a cada ano que passa com a esperança de serem Abraçados por seus volúveis e criativos mestres. Mas os pedidos baseados neste sentido são inúteis: um Toreador prefere ter um pequeno ajudante parasita (que ele pode deixar envelhecer se deixar de ajudar) do que outro inoportuno “amigo” vampírico que competirá com ele em todas as mostras de arte.

Carniçais Tremere

Ironicamente, muitos carniçais Tremere nem sequer se dão conta de que são carniçais. Seus mestres lhes escondem a verdade até estarem absolutamente seguros de que não revelarão segredos arcanos a clãs rivais nem violarão a sagrada Máscara.

Este engano, como tantas outras coisas entre os Tremere, está engenhosamente disfarçado. Os carniçais Tremere em geral são recrutados em ordens religiosas, grupos maçônicos e inclusive em fraternidades, e os ritos de iniciação do clã não são muito diferentes dos de um culto ou uma sociedade secreta. É típico que não informem aos iniciados de que cada gole de sangue vampírico (ou, mais provavelmente, de vários vampiros) do cálice cerimonial os deixa mais próximos de ficarem sob Laço de Sangue ao clã. Os feiticeiros sustentam a teoria da “bendita ignorância” pelo que diz respeito aos carniçais, e somente compartilham a verdade por meio da transformação.

Somente depois do carniçal ter demonstrado sua completa lealdade para “a ordem” é que descobrem a verdade... e mesmo estes afortunados companheiros recebem uma ampla demonstração do que pode ocorrer-lhes caso divulguem segredos

entre os novos iniciados. E uma vez que o novo companheiro é recrutado por completo, sua vida não é de maneira nenhuma mais fácil. Os Tremere tem, todavia, inimigos na maioria dos clãs, e mesmo que a introdução do carniçal no clã Tremere tenha sido de forma gradual e misteriosa, seu encontro com os Assamitas, os Gangrel ou os Tzimisce pode ser muito brusco.

Os carniçais Tremere realizam diversas funções. Um desproporcional número deles serve unicamente como carne para ser lançada aos numerosos inimigos do clã. Muitos outros carniçais são usados como auxiliares de investigação, mantendo o clã em dia sobre assuntos arcanos como a internet. Por último, os carniçais Tremere são eficazes “pergaminhos vivos”: eles têm diversos rituais dispostos sobre eles (frequentemente sem seu consentimento) e são enviados para alguma missão, que em geral os leva próximos a um rival ou um inimigo, momento este que o feitiço faz efeito.

Dominadores Tremere

Visto que o clã usa numerosas Gárgulas, homúnculos, demônios aprisionados e servos cadáver como criados e guardas (veja as páginas 33-35 do **Livro do Clã Tremere**), os Feiticeiros geralmente são bastante resistentes para criar carniçais que poderiam quebrar a Máscara, alterar a ordem do clã, e revelar segredos zelosamente guardados de mortais e Membros. Um vampiro deve obter permissão de um superior para poder iniciar um carniçal no clã. Qualquer Tremere que queira criar um carniçal deve seguir estritos critérios de seleção. Os carniçais devem ser armas de “um tiro” (isto é, uma célula carniçal criada ser lançada contra os szlachta de um iminente assalto Sabá) ou potenciais neófitos. Os primeiros devem ser eliminados de forma demonstrável ao terminarem a utilidade, enquanto que os últimos devem ser avaliados cuidadosamente e obrigados a pronunciar todo tipo de juras de segredo e obediência.

Visto a pressão que sofrem por parte das mais altas autoridades do clã, os dominadores Tremere nem sempre são muito agradáveis. Em particular, os jovens dominadores que tem algo pessoal contra seus superiores descarregam com frequência sua frustração sobre os servis estudantes carniçais. Estes, comprometidos a não desafiar os seus dominadores, sofrem



lições de humildade na forma de surras, chicotadas, navalhadas, contusões, e severos abusos verbais. Os Tremere Abraçam somente aqueles carniçais que perseveraram, apesar de tudo, e estes aspirantes devem ser mantidos sob algum tipo de vigilância.

Carniçais Ventrue

À primeira vista, os carniçais Ventrue podem parecer sofisticados e estar no controle de tudo; mas como qualquer Ventrue sabe, é o dominador que exerce um completo controle sobre seus carniçais.

Grande parte deste controle deriva do fato de que os Ventrue recrutam muitos carniçais entre suas famílias mortais. Certamente, um Ventrue que transforma em carniçal seu próprio avô não espera mais do que gratidão e obediência por salvar a vida de um velho bastardo. Muitos carniçais Ventrue são criados em seus últimos anos mortais (frequentemente antes de sucumbir a um câncer ou algo similar) e seus dominadores os recordam constantemente a longa e agonizante morte que evitara.

Os carniçais deste clã têm uma existência muito hierárquica. De fato, alguns anciões Ventrue mantêm suas “castas” ou “classes” de servos, inclusive com títulos e insígnias. Esta organização fomenta os carniçais complacentes: os carniçais que ganham o favor se seus dominadores recebem uma “categoria” superior a dos que não o conseguiram de seus mestres, e os que os servirem melhor se transformam (ou *acreditam* que sim) em prováveis candidatos ao Abraço. Não é preciso dizer que as disputas entre os carniçais são freqüentes.

Muitos carniçais Ventrue negociam em nome do clã, e mantêm um estreito contato com a população mortal. Muitos servos conservam os mesmos trabalhos que tinham como mortais, pois seus mestres gostam de ter aliados que possam agir como espiões.

Somente o mais ingênuo carniçal Ventrue se atreve a se mostrar favorável a outro dominador, especialmente se ele for de um clã rival. Os Ventrue não se dão bem com o ato de compartilhar. Os carniçais conscientes desta regra sabem que devem se afastar dos seus, por isso, é raro ver um carniçal Ventrue conversando com um de outro clã, a menos que a conversa acabe com uma 9mm.

Dominadores Ventrue

Vistosos e dominantes, os Ventrue preferem se rodear de carniçais

que não temam fazer algum trabalho sujo por seus dominadores. Talvez seja o clã que mais demonstra respeito por seus empregados... er... crianças... er... carniçais; os carniçais são os executores mais do que sonhadores, e ao contrário dos demais Membros, sempre seguem suas ordens. Ou ganham o que estão procurando...

Mas falando no geral, o clã Ventrue dá muita corda aos seus carniçais; os carniçais são uma fachada muito crível para os mortais, e o clã procura, acima de tudo, manter a Máscara. Aparte dos empregados obedientes, os Ventrue também procuram transformar em carniçais os mortais de importância política, legal ou profissional. Os Ventrue são infiltradores natos, e muitos membros do clã conseguem o controle sobre os assuntos mortais através do bom uso de carniçais influentes. Juizes, interventores, banqueiros, contadores, advogados, editores de revistas... este é o tipo de mortais que muitos Ventrue gostam de recrutar como carniçais.

E particularmente notável é a predileção dos Ventrue por criar carniçais nas organizações de seus rivais. Geralmente são empregados de baixo nível, já que os escalões superiores estão muito bem vigiados pelo vampiro rival e no nível inferior existem mais possibilidades de encontrar trabalhadores descontentes com as “baixas condições de trabalho” do seu posto (que com freqüência é o resultado da pirataria corporativa do vampiro rival ou o que seja). É ridiculamente fácil para o Ventrue abordar um destes carniçais em potencial e, mediante a uma combinação de Presença e promessas, transformá-lo em um vírus ambulante para ser usado contra seu rival.

Os Ventrue normalmente transformam em carniçais seus entes queridos para proteger a Máscara e manter relações abertas e “sinceras” com seus familiares. Às vezes isso leva a uma relação quase paternal entre o dominador e seus parentes carniçais. Mas os parentes carniçais que abusam de seus privilégios ou descuidam de seus deveres são castigados com muito mais severidade (como sua própria carne e sangue se atreve a lhe trair após toda a força e vida que lhe dei?). Por outro lado, o tratamento de preferência dos parentes do dominador costumam gerar furiosos conflitos entre os carniçais. Afinal, não existe tanta distância entre “quem tem a fatia maior do bolo” e “quem recebe mais vitae”... e mesmo que o



sangue possa ser mais espesso do que água, é muito mais tênue comparado com a vitae dos Ventruê...

Perspectiva do Sabá

Se os objetos que nos servem sentem êxtase, estão mais atentos a si mesmos do que a nós, e como consequência nosso prazer será entorpecido. A idéia de ver outra pessoa experimentando o mesmo prazer o reduz a uma espécie de igualdade que arruína os inefáveis encantos do despotismo.

— Marques de Sade, “Os 120 dias de Sodoma”.

Ainda que os vampiros do Sabá odeiem os mortais, eles *amam* odiar os carniçais. Muitos Sabás consideram os carniçais como uma espécie de piada, como um poodle com vestido rosa tentando andar sobre as patas; alguns Tzimisce e Lasombra se aborreceriam se não tivessem bonequinhos articulados com quem brincar.

Os Lasombra e os Tzimisce tem opiniões muito diferentes sobre os carniçais, enquanto que muitos *antitribu* tratam superficialmente os seus carniçais como fazem seus pares da Camarilla. Deve-se notar, porém, que os *antitribu* raramente sucumbem a laços emocionais com seus carniçais: esta merda é só para os mortais e os fracos vampiros da Camarilla. A maioria dos *antitribu* vêem os carniçais como lixo, rejeitando-os após os terem usado.

Ser um carniçal do Sabá é como caminhar por uma corda bamba acima de um poço sem fundo. Todos os tipos de castigos draconianos aguardam os carniçais que saiam da linha. Um carniçal que se mostre desrespeitoso, ou que divulgue os segredos da seita enfrentará as práticas “disciplinatórias” como o esquartejamento ou a morte na fogueira. Os dominadores do Sabá também são castigados se seus carniçais traírem a seita, sendo que eles são submetidos a todo tipo de abuso preventivo imposto por seus paranóicos dominadores. Alguns Tzimisce aplicam a idéia de que a traição é impossível se um carniçal é muito horrível para se relacionar com alguém, ou sua língua será remodelada até se transformar em algo mais agradável esteticamente do que útil e funcional...

Carniçais Lasombra

Os mortais tão dedicados para serem transformados em carniçais por um Lasombra sofrem graves abusos. Os líderes do Sabá toleram os carniçais somente porque seus companheiros de seita Tzimisce os consideram uma diversão interessante. Os Guardiões não tem tempo nem paciência para *d i v e r s õ e s* interessantes, e fazem

os carniçais trabalharem brutalmente por cada gota de sangue. Poucos sobrevivem muito tempo: a única diversão que os Lasombra gostam é a do xadrez, e os carniçais servem como peões descartáveis.

Poucos carniçais Lasombra são escolhidos para receber o “presente” de seu dominador. Um Lasombra transformará em carniçal qualquer criatura que tenha uma habilidade ou talento bastante útil, ainda que seja suficientemente servil para que o vampiro nunca considere o Abraço. Os esquadrões suicidas de tropas de choque e o pessoal de apoio são as escolhas mais comuns entre os Guardiões; é difícil dizer quais destes postos são os mais perigosos.

Os carniçais Lasombra de idade avançada são criaturas raras. Os poucos que existem tendem a serem criaturas tímidas e nervosas. Estão tão acostumados a levarem a culpa por injustiças que não cometeram, que pouco fazem além de estremecerem e agüentar a dor, porque eles dependem dos dominadores que lhes dão vitae.

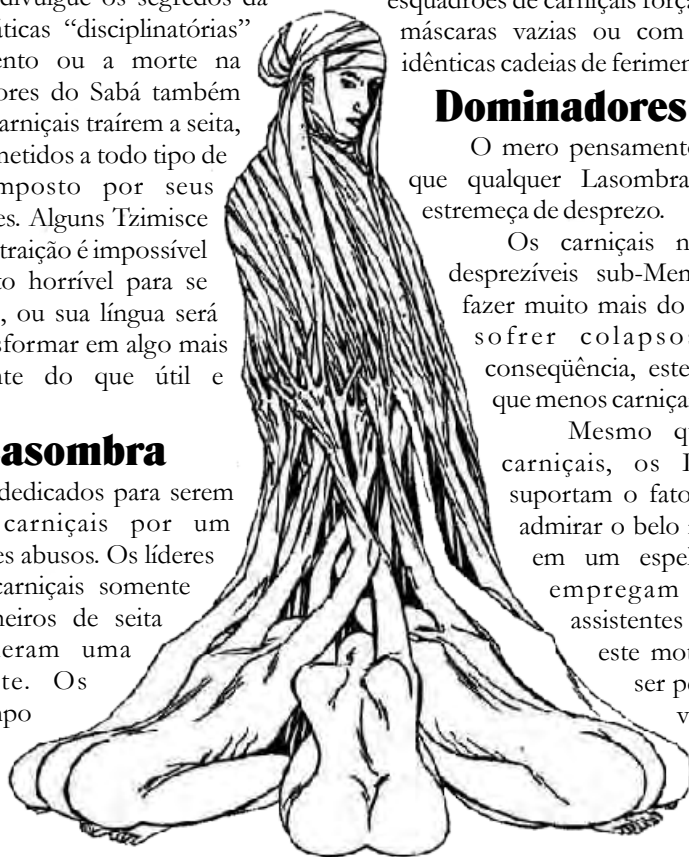
Muitos carniçais Lasombra são proibidos de se relacionar com outros vampiros, carniçais ou mortais. Os que ousam desobedecer esta proibição são assassinados de forma impiedosa e muito criativa. Além disso, muitos carniçais Lasombra ficam fisicamente incapacitados para tais relações; mesmo que os Guardiões não possam se comparar aos Tzimisce na arte de desfigurar, eles fazem um admirável trabalho mesmo não tendo Vicissitude. Os efeitos psicológicos secundários da fraqueza do clã Lasombra geralmente se manifestam por esse motivo, com esquadrões de carniçais forçados a usarem as mesmas máscaras vazias ou com os rostos reduzidos a idênticas cadeias de ferimentos e cicatrizes.

Dominadores Lasombra

O mero pensamento dos carniçais faz com que qualquer Lasombra digno de seu nome estremeça de desprezo.

Os carniçais não são mais do que desprezíveis sub-Membros que não podem fazer muito mais do que alisar o cabelo sem sofrer colapsos emocionais. Por consequência, este clã é provavelmente o que menos carniçais tem.

Mesmo que não suportem os carniçais, os Lasombra tão pouco suportam o fato de serem incapazes de admirar o belo rosto que Caim lhes deu em um espelho. Alguns Guardiões empregam os carniçais como assistentes de higiene pessoal por este motivo. Mas o cabelo deve ser penteado pelo menos 100 vezes, ou 100 açoites marcarão o corpo do carniçal negligente. E se o carniçal não



aplicar corretamente o creme hidratante, o ultrajado Lasombra pode lhe administrar um “tratamento hidratante” a base de ácido muriático em sua pele...

Existem rumores de que alguns Lasombra criam vários carniçais para que lhes ajudem com as finanças do clã, e a maioria de seus membros não acreditam que possam confiar a eles assuntos de tanta importância. Além disso, é mais divertido manipular algum Ventrue ingênuo (ou, melhor ainda, um choroso carniçal Ventrue) para que se ocupe dos balanços.

Carniçais Tzimisce

Se você acredita que os carniçais Lasombra sofrem... Os carniçais Tzimisce compreendem literalmente a expressão “bajulador covarde”. Para sua sorte, muitos destes miseráveis carniçais não se dão conta do quão miseráveis são na realidade, tendo sido usados como peões até o ponto de que nem sequer são conscientes de sua própria existência. Com certeza os carniçais Tzimisce mais miseráveis são os que mantêm a sua psique e cérebros intactos.

A única coisa que os carniçais Tzimisce recebem é o poder puro. Os *antitribu* que se preocupam o mínimo com seus criados os advertem para que se mantenham próximos dos brutais carniçais Tzimisce. Mas os mortais sob Laço de Sangue aos Demônios raramente usam seu poder em benefício próprio: os carniçais Tzimisce vivem, comem, respiram, lutam e matam por seus dominadores e somente por eles.

Para ser um clã tão dependente dos carniçais, os Tzimisce se mostram surpreendentemente pouco discriminativos na hora de recrutá-los; por outro lado, os Tzimisce dizem que a escolha de sujeitos é tão relevante quanto a escolha entre bonecas azuis ou vermelhas. Os carniçais são tão úteis para a guerra quanto para tarefas servis; qualquer coisa que requeira habilidade ou intelecto deve ser encomendada a um revenante obediente e sedento de poder.

Os poucos carniçais deixados com um aspecto mais ou menos humano vivem em um constante temor: não somente de que o mestre os use como objeto de troca, mas sim também de que um szlachta aborrecido ou furioso os ataque sem provocação enquanto que o mestre apenas olha e ri. Ironicamente, esta mesma paranóia os faz cometer algum tipo de erro fatal.

Dominadores Tzimisce

Mesmo que não exatamente respeitosos nem tolerantes com os pequenos e patéticos *krevni oddats* (viciados em sangue), os Tzimisce depreciam menos os carniçais do que os Lasombra e os *antitribu*. Afinal, vários

vampiros do clã Tzimisce procedem das mesmas famílias de revenantes.

Os mestres da Vicissitude gostam de ter um grande número de carniçais a seu serviço, tanto para o trabalho quanto para o prazer. Enquanto que os demais clãs empregam os seus carniçais de formas quase estritamente servis, os Tzimisce sabem tirar bom proveito dos seus.

Os carniçais são uma excelente “argila” com a qual um neófito Tzimisce pode chegar ao domínio da arte da Vicissitude. Praticar com os carniçais significa aprender a usar a Vicissitude por meio da prova e erro. Os erros podem ser eliminados ou ter o sangue drenado, dando lugar a um apetitoso e rápido lanche da meia noite; os erros graves também podem ser (literalmente) amontoados para serem usados mais tarde na criação de um *vozhd* (carniçal de guerra). Em muitas mansões Tzimisce, os estudantes mais proeminentes na Disciplina exibem suas criações como papel de parede poroso feito com pele, tapetes de órgãos internos, luminárias intestinais e adornos vivos feitos com ossos (os Demônios sempre vivem em torno do mais esteticamente agradável possível, e costumam passar a eternidade no mesmo lugar).

Certamente, os Tzimisce não restringem o uso da Vicissitude sobre os carniçais aos estudantes da Disciplina. Algumas sensatas deformidades asseguram que os carniçais não possam trair o clã para viver entre os mortais. Os dominadores Tzimisce também usam a ameaça de novas modificações corporais para fazer com que os carniçais se comportem devidamente e obedeçam todas as suas ordens sem questionamentos. Mais de um carniçal teve as pernas amputadas somente por pronunciar a palavra “mas”.

É possível que algum dominador Tzimisce especialmente



Szlachta (Carniçais Guardiões)

Apesar de seu emprego de carniçais “normais” e revenantes, os Tzimisce também recorrem aos carniçais conhecidos como szlachta. Uma combinação de espantalhos e máquinas de combate, os *szlachta* são preparados e treinados para servirem como guardacostas, soldados e sentinelas. Na maioria dos casos, seus corpos são alterados por Vicissitude, para reforçar sua capacidade de combate e fazer-lhes tão espantosos quanto for possível: os *szlachta* costumam assustar seus inimigos com um simples piscar de um olho cheio de pus. Muitos estão protegidos com armaduras ósseas, e na maioria são autênticas máquinas de guerra armadas e perigosas, com alterações tão ocorrentes quanto dentes afiados como presas.

Pode-se encontrar mais informações sobre os *szlachta* no Livro de Clã Tzimisce, no Manual do Jogador para o Sabá e no Libellus Sanguinis I: Masters of the State, para Vampiro: A Idade das Trevas.

simpático remodele uma parte do corpo de um carniçal alterado pela Vicissitude se este realizar todas as suas tarefas com perfeição durante um período determinado, por exemplo 10 anos. Mas isto é raro; alguns Tzimisce nem sequer acreditam que eles mesmos sejam perfeitos.

E mais vale os carniçais que não sonhem sequer com o Abraço... não, a menos que descendam de uma família revenante.

Conexões do Clã Tzimisce com os Revenantes

Basta somente o sangue para mover as rodas da história.

– Benito Mussolini

Nem de todo gado, nem de todo carniçais, e nem mesmo vampiros, os revenantes são uma raça rara atualmente. Criadas originalmente pelos Tzimisce, as famílias de revenantes tem servido historicamente ao clã como guardas, espiões e fonte de neófitos para os Demônios. Atualmente, são pouco mais relevantes do que os dodós e estariam igualmente extintos se os Tzimisce não fossem tão conscientes de seu legado.

Os revenantes se diferenciam dos carniçais em vários aspectos: antes de tudo, e talvez o mais importante, não precisam de um fornecimento regular de vitae para conservar seus poderes, visto que produzem seu próprio sangue similar ao dos vampiros. Além disso, os revenantes herdam Disciplinas vampíricas. E estas Disciplinas

são na verdade “hereditárias”; os revenantes podem reproduzir-se ainda que a gestação de um revenante dure três anos, e a prole costuma mostrar numerosas deformidades e defeitos de nascimento por causa dos séculos de endogamia (ver Capítulo Um).

Mesmo que os revenantes não precisem de sangue vampírico para usar seus poderes, eles ainda almejam a vida eterna. Seu próprio sangue tem indícios de vitae, mas não o bastante para manter os sistemas do revenante imunes ao passar dos anos. Contudo, estes seres tem uma longa expectativa de vida: muitos vivem séculos.

Originalmente existiam muitas famílias revenantes diferentes, mas a maioria foi extinta. Os caçadores de bruxas, o Sabá não Tzimisce, os clãs independentes e a Camarilla exterminaram quase todos os revenantes há muito tempo. As quatro famílias restantes (Grimaldi, Zantosa, Obertus e Bratovitch) estão zelosamente protegidas pelos paternalistas Tzimisce. Os Demônios dizem que as famílias são parte da cultura do clã e uma lembrança de suas origens, e são muito orgulhosos de sua herança.

Nem sequer o clã Tzimisce sabe, mas certas famílias de revenantes (Bratovitch e Zantosa) tem formado prósperas sociedades cultistas no submundo humano.



Vozhd (Carniçais de Guerra Tzimisce)

Deixe com os Demônios – se alguém cria um carniçal afetado, estes são os Tzimisce. Uma criação particularmente monstruosa é o *vozhd* ou carniçal de guerra.

Cada *vozhd* é composto por algo entre 15 e 20 carniçais individuais (humanos, animais ou ambas espécies) unidos por meio da Vicissitude em uma colossal e aterradora monstruosidade. O tamanho pode variar segundo as necessidades do dominador: o maior *vozhd* de que se tem notícias media aproximadamente o mesmo que um tiranossauro.

Na antiguidade, os Tzimisce usavam estas bestas para atacar seus rivais vampíricos e mortais. Mas os *vozhd* são notavelmente intratáveis, e os rituais empregados para “garantir” o controle muito pouco confiáveis. Estas criaturas causam muitos problemas para merecer pena, e são muito perigosas: tem se criado muito poucas desde o século XVII.

Alguns jovens Tzimisce tem explorado novas formas de criar um *vozhd*, que permitam um maior controle das criaturas – porém, as primeiras tentativas de implantar microchips em carniçais lobotomizados antes de uni-los tem causado mais caos do que resultados. Além disso, circulam histórias no Sabá sobre um tal de Briareus, um *vozhd* que reteve sua consciência e aprendeu as Disciplinas vampíricas dos Demônios que devorou. Supostamente, este Briareus se isolou nas terras ermas, oculto mediante a Ofuscação e consumido pelo ódio pelos vampiros que lhe deram seu repulsivo aspecto.

Os revenantes traficam com os mortais e outros carniçais, administrando-lhes seu sangue em troca de favores sexuais, drogas e proteção.

Mais dados sobre estas famílias podem ser encontradas no Capítulo Três, página 76.

Os Dominadores e os Carniçais dos Clãs Independentes

Aquele alguém especial. O valete de ouros. O rei de copas. O coveiro. Ele que possui o elixir paregórico como o do adivinho. Uma noite ele veio. Ele estava bonito. Ele era um desastre. Ele então saltou da sarjeta para meus braços...

– Lydia Lunch, “O Lado direito de meu cérebro”

Se a Camarilla (ou o Sabá) soubessem da frequência que os clãs independentes usam carniçais, indubitavelmente um alarme seria tocado. Os relativamente especializados vampiros dos clãs independentes confiam em amplas redes de carniçais para administrar seus rebanhos e posses... que, particularmente no caso dos Assamitas, Giovanni e Seguidores de Set, são consideráveis.

Carniçais Assamitas

Os carniçais introduzidos neste clã não são tão maltratados como os dos clãs rivais... pelo menos, é o que se acredita. Com uma lavagem cerebral para acreditarem que seu trabalho é suma importância, muitos carniçais Assamitas servem freneticamente ao clã de todas as formas possíveis. Afinal, eles vão ser Abraçados após sete anos de serviço, não vão? (Nem sempre).

É surpreendente que muitos carniçais Assamitas sejam usados em atividades “civis”, como espões e recrutadores religiosos. Ainda que por regra geral dos Assamitas careçam dos poderes mentais de seus inimigos, eles tem tecido ao longo dos milênios um intrincado tapete de influências em sua região de origem. Opulentos negociadores de gemas em Bommay, líderes religiosos, embaixadores, moleques e famílias ordinárias: todos tem utilidade, todos tem seu lugar. Estes carniçais raramente conseguem o Abraço. Os Assamitas precisam que continuem seus trabalhos mundanos, e os carniçais os cumprem com presteza. A Camarilla e o Sabá, vendo os Assamitas como uma estereotipada massa de assassinos com cimitarras e Uzis, tentando passar por cima do humilde vendedor de tapetes ou da sofisticada estrela de cinema. Isto acaba sendo sua perdição quando os Assassinos, sabendo dos refúgios de seus inimigos, chegam a meia noite... Os mortais escolhidos como Assamitas em potencial tem uma “expectativa de vida” limitada. Escolhidos sobretudo por sua habilidade para o combate, são rigorosamente treinados durante sete anos, durante os quais se transformam em carniçais e aprendem a canalizar o poder do Sangue. No fim do período de treinamento, devem se submeter a uma prova de aptidão. Se a superarem, são transformados em vampiros: se falharem, se transformam em jantar.

Como recrutadores e espões, muitos carniçais do clã Assamita continuam mantendo relações com os mortais, mesmo que os mais velhos demonstrem atitudes desgostosamente reacionárias pelos ocidentais e as “emancipadas” mulheres. Inclusive entre os carniçais já sob Laço de Sangue, as mulheres e aqueles que não procedem de uma linhagem hindu ou muçulmana são tratados com desprezo apenas dissimulado.

Recentemente, parece que o clã sofreu algum tipo de levante ou disputa interna. Mesmo não chegando notícias do Alamut, a atividade de recrutamento Assamita parece ter aumentado nos últimos anos. Não se sabe como isso afetará estes carniçais.

Dominadores Assamitas

Antes de serem Abraçados, todos os Assamitas passam por um rigoroso “período de treinamento” de sete anos como carniçais, realizando inúmeras tarefas para o clã enquanto aprendem a arte do assassinato.

Portanto, os Assamitas, tendo sido carniçais antes, tem mais empatia com seus carniçais do que os mestres de outros clãs.

Mas empatia não significa indulgência. Pelo contrário, servir como um carniçal Assamita é parecido com o treinamento dos *marines*... durante sete anos. E depois não há garantias de receber o dom da imortalidade. Os Assamitas se mostram às vezes um pouco possessivos e inseguros com seus melhores carniçais – para que Abraçá-los e perder bons ajudantes?

Os membros do clã costumam selecionar como carniçais os homens de ascendência semítica, ainda que nos últimos tempos tenham recrutado cada vez mais mulheres e homens de outras origens como Assassinos em potencial. Os Assamitas exigem de seus carniçais honra, honestidade e orgulho, e em troca lhes oferecem a oportunidade de viver para sempre entre um clã superior.

Carniçais Setitas

Os carniçais dos Seguidores de Set podem ter origens muito diferentes. O único critério é sua utilidade, e mesmo isto pode ser deixado de lado se o futuro dominador estiver com um humor particularmente bom (ou mal). Os Setitas usam muito os seus carniçais, para seus negócios, para o prazer ou (mais comumente) ambos.

Surpreendentemente, os carniçais Setitas costumam ser pessoas consideradas moralmente descartáveis ou inocentes em sua vida mortal. O trabalho do clã requer numerosos laços entre os mortais, e mesmo que os traficantes de drogas e similares tenham sua utilidade, é menos embaraçoso agir através de políticos, sacerdotes e assistentes sociais. É muito mais fácil usar como isca uma criança angelical, pronta para a violação, e contemplar depois o horror do pervertido quando sua “vítima” lhe aturde com um olhar hipnótico e cai sobre ele com força sobre-humana...

Certamente, os Setitas também precisam de

seguidores mais tradicionais. Como os Nosferatu, eles os recrutam em zonas de baixa renda, procurando indivíduos sem nada a perder. De fato, alguns Setitas empreendedores põem em circulação seu elixir diabólico com tanto sucesso que os mortais lhes fazem favores somente pelo privilégio de obter o “suco”. Com certeza, os Setitas se abstêm de mencionar os efeitos secundários do Sangue até ser muito tarde.

Como os carniçais Assamitas, os deste clã costumam ser manipulados para acreditarem que seu trabalho é o de maior importância religiosa. Muitos formam cultos clandestinos. Os carniçais Setitas recebem pinturas ritualísticas junto com o sangue ao ficarem sob Laço de Sangue. Então eles lhes dizem *Recrutem! Recrutem! Recrutem!*

Além destes carniçais humanos, os Seguidores de Set às vezes encontram leais criados nas serpentes, afinal são símbolos de posição do clã...

Porém, os Setitas são cuidadosos, e às vezes fazem com que seus carniçais humanos sejam quem se ocupe dos réptilos.

A vida de um carniçal setita é uma estática e agônica queda na depravação, mas muitos aprendem a desfrutar dela. Os carniçais centenários e particularmente competentes são muito consentidos e mimados; eles se permitem mergulhar no vício e em geral os tratam com divertida indulgência.

Dominadores Setitas

Para difundir ao máximo sua mensagem de corrupção, os Setitas precisam de alguma ajuda dos mortais, que não vivem em um constante medo da luz. É muito fácil para um Setita mediano (por assim dizer – e os Setitas não o são) encontrar candidatos qualificados para a condição de carniçal; tanto os mortais mais puros quanto os mais perversos são fiéis e obedientes carniçais Setitas. O sangue dos Seguidores é um néctar muito viciante, e os membros do clã são mestres do Laço de Sangue, especialmente os que tem a Qualidade Sangue Vicioso (Veja o **Livro do Clã Setita**, página 39).

Para a maioria dos *vampiros*, a transformação em carniçal é puramente rotineira: para os Setitas é uma arte. Alguns desfrutam dedicar-se anos para preparar a degradação de um futuro escravo particularmente rígido e justo... talvez até mesmo o guiando em segredo até o sucesso romântico e



financeiro, e depois fazendo-o perder tudo de uma só vez. Os Setitas conhecem bem a história de Jó. Além disso, não há nada tão efetivo para desmoralizar um escravo do que fazer com que ele saiba que todo o seu sucesso mundano anterior aconteceu por causa de um capricho de um Setita. As práticas Setitas de criação de carniçais são perversas, como corresponde ao clã. Os membros ganham posições por recrutar novos membros nos anéis do clã, particularmente os carniçais considerados púlicos pela população humana. Estes carniçais raramente continuam assim por muito tempo, pois os Setitas abusam do Laço por puro capricho e perversidade. Obrigar os carniçais a cometer atos degradantes e violar os entes queridos não é somente uma diversão, mas sim uma forma de ganhar o respeito do clã. Os carniçais também são ideais “objetos de estudo” para novas formas de prazer: a vitalidade sobre-humana de um carniçal o permite suportar níveis de excitação química ou erótica que mataria um humano comum.

Carniçais Giovanni

Se não pode mantê-la em suas veias, mantenha-a na família. Isto é o que os Giovanni dizem.

A unidade familiar é o melhor lugar para novos carniçais do clã.

Mas muitos Giovanni estão em desacordo ou ignoram os problemas que isto provoca em círculos carniçais.

Não é raro que uma criança assassine sua própria mãe se a competência pelo Abraço é muito encarniçada. Desde o nascimento, muitos Giovanni são lançados na política do sobrenatural, famintos pela vida eterna de seus vampíricos parentes.

Em consonância, os carniçais Necromantes criam constantes batalhas de valor em tentativas frequentemente fúteis de serem Abraçados. Esta competência agrada aos vampiros; deixa cair um mero indício da possibilidade do Abraço, e os jovens farão todo o trabalho miserável que possam imaginar.

Mais de um carniçal tem buscado e assassinado vítimas inocentes somente para assegurar a seu dominador um fornecimento regular de sangue ou cadáveres. Outros se implicam em modestos (ou não tão modestos) crimes para conseguir mais informação ou dinheiro para seus mestres. Mas alguns destes dedicados carniçais são presos, e morrem por falta de sangue no cárcere ou se vêem forçados a estrangular policiais e informantes. Mesmo que os carniçais Giovanni sejam principalmente membros da família, às vezes um Necromante vincula pessoas de fora em benefício do clã: médicos, estudantes, agentes funerários, monges, magos das finanças, psíquicos espiritualistas, policiais forenses e agentes da bolsa são de extrema utilidade.

Dominadores Giovanni

Os Necromantes gostam de seus carniçais. E também gostam de ter muitos. Os Giovanni procuram poder acima de qualquer coisa. E o que é melhor para conseguir poder do que usar peões? Conseguir uma posição elevada acaba sendo mais fácil para um vampiro quando a grande maioria de seus carniçais são de sua própria família mortal: com uma multidão de servís *schianos* (escravos) atados por laços de sangue em ambos os sentidos, é fácil se portar com superioridade.

Aproximadamente 60% dos carniçais do clã são membros da família Giovanni, enquanto que 100% dos Giovanni são antigos carniçais. Tios, netos, primos distantes, irmãos, mães... todos tem uma possibilidade de ser Abraçado mais adiante se c u m p r i r e m adequadamente como carniçais. Certamente, não é tão simples: um pai teimoso e dominante em vida, não aceitará facilmente as ordens de seu próprio filho, agora transformado em vampiro. Mas mesmo sendo parentes, estes carniçais devem aprender a mostrar o b e d i ê n c i a , sobretudo se esperam se transformar em candidatos ao Abraço.



E pode ser que seja mais difícil servir um ente querido do que qualquer “vampiro velho”. A pressão familiar costuma superar o ponto de ebulição quando há dinheiro e poder no meio. Os Giovanni estão muito familiarizados com o velho dito popular É melhor engolir o orgulho do que o sangue. Os Necromantes querem que seus carniçais engulam as duas coisas. E ninguém deveria respeitar mais do que sua própria carne e sangue, certo?

Os carniçais Giovanni fazem bem ao relembrar uma regra: respeito acima de tudo. Se um carniçal esquecer disto, seu dominador provavelmente irá lembrá-lo com alguns ossos quebrados ou membros amputados.

Carniçais Ravnos

Os carniçais Ravnos não são de todo ruins, mas costumam ser inseguros, pois sabem muito bem que seus caprichosos dominadores irritam-se com as condutas erradas dos *patshiu*. Os vampiros Ravnos se asseguram de não se apegar muito a seus ajudantes, e se desfazem do equipamento excedente se considerar isso uma boa idéia. Além disso, os Ravnos que precisam substituir seus carniçais mortos não vêem nenhum problema em roubá-los de outros clãs. Fora isso, a condição de carniçal é primordialmente relaxada e sincera para os servos dos Ravnos – faça seu trabalho, despiste os inimigos furiosos que procuram o seu mestre em fuga, e lhe traga a sua sopa vermelha.

Os Rom, especialmente os membros da família Ravnos mortal, são os carniçais mais comuns. Estes carniçais costumam ser vistos com desconfiança por seus pares mortais, mas eles permitem à contragosto que eles participem dos rituais da *kumpania*.

Os carniçais ciganos são especialmente úteis, pois costumam conhecer truques

próprios aparte dos poderes do Sangue. Estes criados fazem as horas diurnas de um Ravnos muito mais seguras.

Também existem carniçais *gorgio* (não ciganos), mas pouquíssimos deles são Abraçados. Seus mestres os enganam alegremente, fazendo-lhes acreditar que isto ocorrerá “uma noite destas” (e pode ser que sejam sinceros às vezes); como regra geral, os carniçais *gorgio* morrem por negligência de seu dominador ou tem uma função secundária até que seu mestre os considere desnecessários.

Visto que o clã pratica a Disciplina Animalismo, é comum que os Ravnos criem carniçais animais, como mulas, camelos, cavalos e cães. Não só facilitam as viagens (como no caso dos cavalos), mas que frequentemente podem executar truques para mortais e vampiros, desviando a atenção de seus dominadores, que se dedicam a despojar as tendas, bancos e bolsos locais.

Os carniçais Ravnos tem um contato mínimo com os dos outros clãs, mas mantêm laços com mortais de qualidade e caráter (isto é, pessoas endinheiradas com jóias e outros objetos de valor). Muitos carniçais também se dedicam aos pequenos roubos diurnos em benefício de seu mestre.

Dominadores Ravnos

Os Ravnos não tem muitos usos para seus carniçais (não precisando ter estas pequenas coisas chatas para manter o seu estilo de vida).

Mas às vezes os carniçais são bons primos, tão crédulos e ingênuos como os demais.

E ainda que os amantes da liberdade Ravnos não gostem de ter “bebês” entorpecendo seus movimentos, é uma prática comum transformar em carniçais os seus familiares. Os Ciganos nunca



esquecem de suas raízes, e muitos compartilham sua vida eterna com seus entes queridos, com a esperança de Abraçar-lhes algum dia.

Os Ravnos não odeiam nem maltratam sistematicamente seus carniçais, e menos ainda se forem membros de sua família mortal. Mas quando um carniçal está sob Laço de Sangue com um Ravnos, lhe convém vigiar seus passos – se ele comete um erro ou desagrada de alguma forma o seu mestre, pode-se ver no lado ruim de uma brincadeira mortal. E os Giganos adoram se divertir...

Os Sem Clã e seus Carniçais

Os Caitiff e sua contraparte do Sabá, os Pander, costumam ter problemas na hora de enganar os mortais para que eles se tornem seus carniçais... e quando o conseguem, estes se encontram com uma experiência complicada. Caitiff e Pander usam seus carniçais para espionar os Membros da Camarilla e do Sabá, e como iscas para atrair vampiros até os refúgios de seus mestres, onde os proscritos podem diablerizar suas vítimas.

Alguns Caitiff e Pander consideram a criação de carniçais algo muito simples. Muitos nem sequer sabem se estão criando carniçais quando dão seu sangue a alguém. E tão pouco são muito seletivos sobre a quem escolhem como receptores de seu sangue bastardo. Qualquer um vale como amigo, e um amigo necessitado (de sangue) é um verdadeiro amigo.

Os carniçais Caitiff e Pander podem encontrar mais obstáculos para superar quando estão trabalhando para seus dominadores, mas em geral os sem clã conservam uma maior empatia por seus servos, tratando-os com muito mais respeito que, por exemplo, os Lasombra. Isto pode chegar a extremos: os carniçais são enganados às vezes por seus dominadores Caitiff para que ajam como adoradores em elitistas cultos de sangue.

Lamentavelmente, alguns Caitiff consideram que o único poder que tem

é sobre os carniçais, os quais são abusados gravemente – o típico caso da vítima de abusos se transforma por sua vez em abusador é comum entre os sem clã. Os dominadores Caitiff podem abandonar seus carniçais ou negar-lhes o Abraço após anos de serviços contínuos. Alguns até mesmo sugam por completo seus criados em períodos de escassez.

A Idade da Razão ou a Idade da Inocência?

Tal como um ser humano é tratado de forma diferente por seus pais e seus avós, os carniçais não costumam ser vistos igualmente por dominadores de diferentes idades e gerações. A idade tem influência em como um vampiro vê o mundo em sua volta, e em como trata a quem lhe serve.

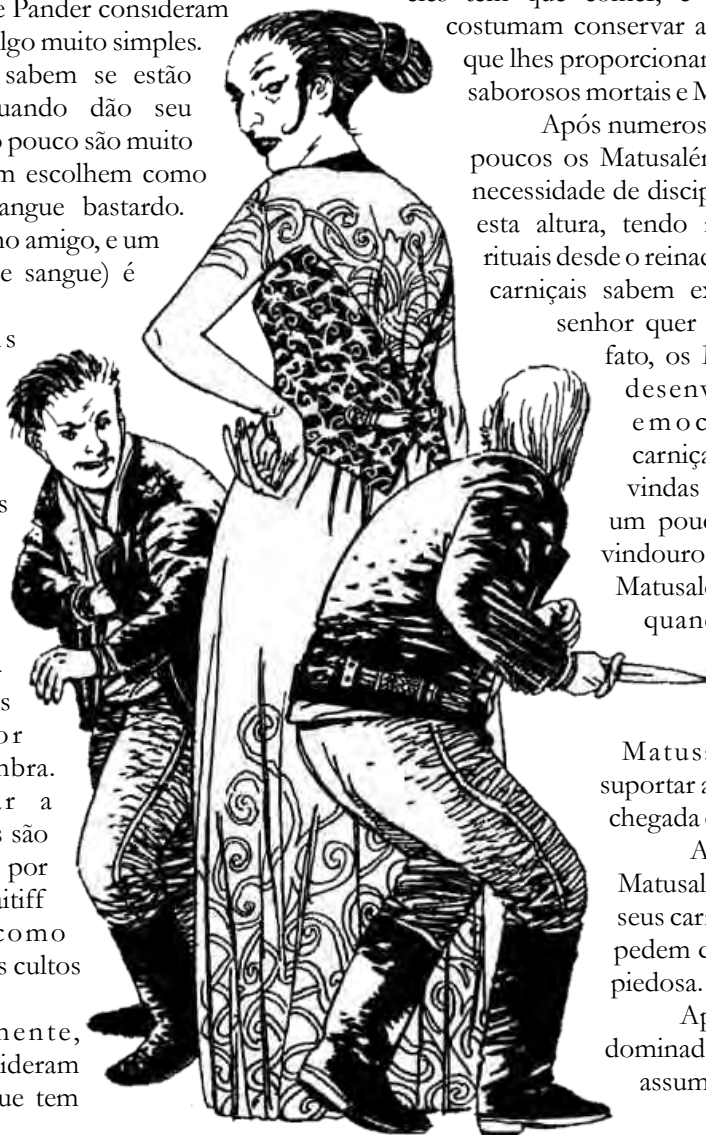
• **Matusaléns** – Para sustentar sua imortalidade, muitos Matusaléns se afastam da sociedade vampírica e mantêm seu nariz fora da Jihad, da mesma forma que o Inconnu. Mas às vezes eles tem que comer, e assim os Matusaléns costumam conservar alguns velhos carniçais que lhes proporcionam um fornecimento de saborosos mortais e Membros.

Após numerosos séculos de vida, são poucos os Matusaléns com o desejo ou a necessidade de disciplinar seus carniçais. A esta altura, tendo realizado os mesmos rituais desde o reinado de Carlos Magno, os carniçais sabem exatamente o que seu senhor quer e quando o quer. De

fato, os Matusaléns costumam desenvolver algum laço emocional com seus carniçais, dando-lhes boas vindas à não-vida para sentir um pouco de calor nos anos vindouros. Um carniçal de um Matusalém se entristece muito quando seu dominador pede que o mate; porém, costuma ocorrer, pois alguns Matusaléns não podem suportar a imortalidade uma vez chegada certa idade.

Alguns poucos Matusaléns suicidas Abraçam seus carniçais e após o fazerem pedem que o matem de forma piedosa.

Após a Morte Final do dominador, o novo vampiro assume seu papel.



Carniçais de Matusalém – Mais velhos e poderosos do que muitos vampiros, estes carniçais centenários tem sobrevivido à turbulência da história. Não é raro que, tendo servido a vários dominadores ao longo de sua existência, saibam mais da sociedade vampírica do que vários Membros. Os carniçais “sabidos” vêm com temor e fascinação os Antediluvianos de seus clãs... e temem igualmente estas criaturas enigmáticas, que supostamente espreitam os vampiros e carniçais mais jovens.

Os Membros também temem estes astutos e preparados carniçais. Seus vastos conhecimentos e sua capacidade de se mover a luz do dia e se fazer passar por humanos normais os transformam em inimigos de pesadelos.

Apesar de sua frequentemente gélida fachada, os carniçais dos Matusaléns estão entre os mais erráticos, emocionalmente falando. Seu aspecto costuma ser mais estranho do que o de vampiros de idades mais tenras. Sua consciência da filosofia e da condição de carniçal nasce de antigos livros e dos lábios de seus dominadores. É habitual que abusem de carniçais “inferiores” sem sentir o menor sinal de remorso ou piedade... afinal, é como eles sempre são tratados.

Contudo, os carniçais desta idade são afortunados, relativamente falando. Quando chegam nesta idade, seus mestres tiveram incontáveis ocasiões para matá-los e não o fizeram, logo muitos carniçais de Matusaléns são tratados com indulgência e são liberados para fazer o que quiserem, contanto que realizem seu trabalho. No fim das contas, a servidão está tão arraigada que a idéia de liberdade é estranha para eles.

- **Anciões** – Os anciões podem ser os dominadores mais sádicos ou os mais permissivos, dependendo da experiência pessoal e do clã. Endurecidos por séculos de não-vida, a maioria dos anciões não demonstram um lado humano a seus carniçais. Eles foram feitos para servir, e os criados não devem tentar subir de posição. Porém, alguns anciões conservam os mesmos carniçais durante séculos. Tais carniçais de “estimação” normalmente tem tratamento preferencial, servindo a seus dominadores como camareiros e criados pessoais. (para mais informações sobre os anciões, veja o **Elysium: The Elder War**).

- **Carniçais anciões** – Em uma palavra, estes carniçais são “extremos”. Extremamente submissos, extremamente conservadores, extremamente dependentes e extremamente dedicados. Os anciões não costumam Abraçar seus leais carniçais, há muito se esqueceram desta idéia. Muitos se dão por satisfeitos em ser viciados em

sangue, destinados a uma imortalidade a serviço de um tirânico vampiro. Certamente, é normal que não tenham escolha, pois há muito tempo passaram da idade na qual poderiam sobreviver sem vitae.

Surpreendentemente, muitos carniçais de anciões tratam as crias de seus dominadores com infantilidades repulsivamente comprometedoras. A maioria não tem muito contato com humanos, e atender às crias do dominador é uma das poucas coisas que os mantém conectados com seu desatento lado humano.

- **Inconnu** – A maioria dos Inconnu são vampiros de 4ª e 5ª geração que não querem se relacionar com Membros “inferiores”. Acreditam que podem escapar da Jihad escondendo-se do mundo, e não criam muitos carniçais. Ainda sim, os Monitores às vezes se metem nos assuntos de seus inferiores, usando, como os Matusaléns, poderosos carniçais como *agents provocateurs*.

Os carniçais Inconnu são humanos que, ainda que competentes, não são considerados propensos a manter laços emocionais com humanos ou Membros. Todos os carniçais do Inconnu são submetidos a Laço de Sangue imediatamente, e a seita prefere os carniçais mudos e incapazes de dizer qualquer palavra de seus segredos.

- **Carniçais do Inconnu** – Os vampiros e os demais carniçais temem igualmente os carniçais do Inconnu. Isto se deve em parte ao mistério que rodeia os seus reclusos dominadores, e em parte ao fato deles não demonstrarem emoções humanas como quase todos os outros carniçais. Certamente, os carniçais são mudos (aproximadamente 70% dos carniçais do Inconnu) e não poderiam expressar sua insatisfação ou angústia nem se quisessem fazê-lo.

Estes reclusos sob Laço de Sangue existem somente para servir a seus mestres vampíricos. Estes, por sua vez, os tratam muito bem, pois conseguem todos os “assuntos” de seus dominadores, que consistem principalmente em buscar informações sobre a Golconda e sangue fresco. Os carniçais do Inconnu costumam deixar a companhia de seus dominadores por longos períodos, viajando em uma ou outra missão, e esta falta de vigilância os fazem muito perigosos. A elevada posição de carniçal “aristocrático” do Inconnu, combinado com o poder inerente de servir um Cainita de 5ª geração, costuma ter como resultado uma fria e pretensiosa máquina de matar. Os vampiros e carniçais que sabem algo destes servos do Inconnu são conscientes de que tem que mantê-los longe... ou morrer. Os mortais, infelizmente, morrem de qualquer jeito, devido à ignorância.

- **Ancillae** – Os vampiros Ancilla estão entre os mais cruéis. Afinal, eles estão em uma idade

complicada, pois foram Abraçados antes da Segunda Guerra Mundial, o Movimento por Direitos Civis, Vietnam e o Movimento de Direitos Iguais (feminismo). E mais, suas atitudes reacionárias são alimentadas pela frustração de não serem o bastante poderosos para fazer sentir o seu peso como gostariam. Este descontentamento costuma prejudicar alguns carnicais desprevenidos.

Aos olhos dos Ancillas, os carnicais são úteis como mensageiros, criados, peões, bucha de canhão e pequenos tijolos na estrutura do poder; desde cedo, a vida eterna e o poder do Sangue são mais do que suficiente para estas criaturas. Os carnicais devem ser vistos não ouvidos, salvo quando se dediquem à adulação.

Por outro lado, os ancillas mais sagazes se dão conta de que alguns poucos carnicais leais podem ser a diferença entre uma base de poder fraca e outra forte o bastante para desafiar os anciões menores. Estes vampiros costumam formar grupos de carnicais fanáticos e organizados, lançando-os inteligentemente contra seus rivais.

- **Carnicais dos Ancilla** – A principal diferença entre os carnicais dos anciões e os dos ancilla é que os primeiros estão resignados a servir seus dominadores – os segundos fazem o mesmo trabalho sujo para seus mestres, mas são mais ressentidos e são mais propensos à rebelião quando são maltratados, o que é mais freqüente. Mesmo que seus dominadores não sejam em geral muito poderosos para se preocupar com uma rebelião aberta, devem manter seus carnicais próximos a si, para que não formem uma frente comum com outros servos descontentes. Certamente, nem todos os carnicais de ancilla sabem expressar sua ira mediante os canais humanos ordinários – muitos beijam as bundas não-mortas para receber o Abraço, momento o qual se voltam contra seus mestres.

- **Neófitos** – Dependendo das circunstâncias, os carnicais de neófitos podem se considerar abençoados ou desgraçados; o comportamento do dominador pode ser muito imprescindível. Muitos neófitos continuam aprendendo a dominar suas Disciplinas vampíricas, e os carnicais costumam ser os melhores alvos para as práticas dos estudantes das artes de Dominação, Vicissitude, Potência e Taumaturgia. Ainda que muitos carnicais sofram um duro tratamento nas mãos dos neófitos, uma grande parte deles foram seduzidos à servidão por estes enganadores e jovens Membros, humanos na aparência, e o “ingênuo amor” continua sendo muito comum neste grupo.

Os neófitos adoram o poder que têm sobre os carnicais, e normalmente os carnicais adoram servir os seus dominadores, pois é algo que dá propósito e significado a suas vidas.



• **Carniçais de Neófitos** – Estes carniçais devem lidar continuamente com os problemas de seus dominadores recém Abraçados e submersos em uma angústia vital. Mas a maioria não se importa: o Laço de Sangue continua sendo uma novidade, e os servos tendem a sentir uma desesperada devoção por seus jovens e sofisticados mestres. Ainda sim, devem aprender (frequentemente por um duro caminho) a serem versáteis; os que não podem corresponder à volubilidade e as tribulações emocionais de seus dominadores não costumam durar muito. Além disso, muitos carniçais de neófitos servem como porcos da índia para os “testes de Disciplinas” do mestre – estes abusos físicos e mentais costumam levar o laçao ao frenesi.

Estes carniçais estão mais adaptados às novas tecnologias do que os demais, o que dá a seus mestres uma inesperada vantagem sobre as maquinações dos Membros. Também tendem a serem melhores na interação com os mortais, pois conservam em alto grau a sua natural empatia humana. Mas esta utilidade pode ser uma faca de dois gumes: os carniçais mais velhos costumam sentir inveja de seus irmãos mais jovens, fazendo o possível para usá-los ou causar sua desgraça.

O Papel dos Carniçais no Mundo das Trevas

Os carniçais podem ser muito diferentes segundo sua idade e ao clã de seu senhor, e também assumem papéis específicos no Mundo das Trevas. Os carniçais laçaios, independentes e revenantes tem funções distintas na sua sociedade coletiva. Descreveremos a seguir algumas das mais comuns:

Lacaios

Estes carniçais são os mais leais a seus dominadores, já que muitos deles estão sob Laço de Sangue. Os lacaios realizam de imediato qualquer tarefa que seu senhor imponha, por mais humilhante ou prejudicial que seja.

• **Guarda-costas** – Os lacaios mais fortes e feios são escolhidos como guarda-costas de seus mestres vampíricos, protegendo seus dominadores em todos os momentos e agindo como porteiros e seguranças do refúgio. Muitos são felizes com estas tarefas: seus dominadores costumam lhes dar mais sangue do que a outros carniçais para assegurar suas aptidões físicas.

• **Especialistas** – Os lacaios mais sensatos, com talentos ou habilidades fora do comum, são usados como especialistas. Os vampiros recorrem muito a eles para que se ocupem dos aspectos dos

assuntos com os quais não estão familiarizados, como contabilidade, hacking informático, investigação entre os mortais, acionistas e preparação de contratos (geralmente fraudulentos). Às vezes, estes deveres incluem matar alguns humanos bisbilhoteiros ou carniçais rivais, mas os especialistas não se preocupam com isso conquanto tenham sua vitae.

• **Amantes** – Estes carniçais se consideram os mais afortunados de todos; afinal, dizem, não precisam brigar nem correr perigos por seus mestres.

Quão errados estão.

Os vampiros escolhem amantes unicamente por sua companhia. Nas noites boas, o amante recebe uma chuva de afeto, e a deliciosa vitae suficiente para alimentar todo um grupo de carniçais. Mas nas noites ruins, os amantes são espancados quase até a morte, mentalmente violados e sugados... e se espera deles que sorriam durante todo o processo, pois são os melhores amigos do mestre, e isso implica reafirmar constantemente a sua lealdade.

Um diferente tipo de amante é a isca. As iscas são carniçais escolhidos por suas atratividades físicas e charme: estes lacaios são enviados ao Curral, para que recolham vítimas desejáveis e as levem ao refúgio do dominador.

Independentes

Absolutamente opostos aos lacaios, os carniçais independentes são exatamente isso: independentes. Percorrem as ruas, trabalhando como “freelance” para diversos vampiros ou obtendo seu próprio sangue por meios não tão cômodos.

• **Caçadores** – Conhecedores das regras vampíricas, mas em absoluto submissos, estes carniçais caçam Membros para conseguir seu próprio fornecimento de sangue. Os caçadores de mais sucesso também agem como traficantes, vendendo vitae a outros carniçais em troca de dinheiro e favores. Tal estilo de vida é muito difícil de se manter; poucos caçadores sobrevivem mais de um ano ou dois, mas aqueles que o conseguem podem estar entre os mais duros dos mortais.

• **Intermediários** – Estes carniçais servem como gestores de vários vampiros, mas cuidam para que nunca fiquem sob Laço de Sangue a um dominador em particular. Os vampiros costumam usar intermediários quando estão sob vigilância de seus inimigos e não podem agir diretamente ou por meio de seus próprios servos. Os intermediários cumprem os encargos e fazem muito trabalho sujo entre os bastidores em troca de vitae vampírica.

Hábeis profissionais, os intermediários costumam ser mais fortes e alcançar melhores posições que os outros carnicais; visto que ingerem vitae de muitos clãs diferentes, eles tem acesso a mais Disciplinas do que os carnicais comuns.

Um tipo de intermediário particularmente repulsivo é o escravagista. Este carnical tem um florescente negócio clandestino de carne humana, raptando mortais e os vendendo à vampiros. Alguns, (os que tem influência suficiente na sociedade mortal para fechar casos de vítimas desaparecidas e proporcionar vítimas “por demanda”), tem ficado extremamente ricos e poderosos.

- **Cultistas** – O Mundo das Trevas abriga muitas práticas estranhas, e existe no submundo vários cultos religiosos marginais baseados no sangue. Os cultistas adoram os Membros por seu sangue, mas tem a sorte de não estarem sob Laço de Sangue a nenhum vampiro de fato. Estes cultos costumam manter uma relação simbiótica com seus “deuses” recebendo o “sacramento” em troca de favores.

Os vampiros tratam seus cultos como lhes convém: às vezes mimando-os, ou exterminando-os por completo quando necessário (por exemplo, quando suas atividades periféricas ameaçam a Máscara).

- **Pedantes** – Poucos e dispersos, os pedantes são contratados às vezes por vampiros da Camarilla como “instrutores de obediência” para os carnicais mais rebeldes e problemáticos. Não chegam a uma dezena nos Estados Unidos: a maioria são antigos criados do Inconnu que foram permitidos desertar. São muito apreciados pelos vampiros da Camarilla, pois não mostram piedade por seus alunos.

Revenantes

Leais ao Sabá, mas sem servir a nenhum vampiro em particular, os revenantes não são tão úteis como em tempos menos civilizados. Mesmo assim, muitos servem aos Tzimisce como espiões, e as famílias de revenantes são um bom local de possíveis neófitos para o clã. Um crescente número de revenantes estão se tornando muito parecidos com os cultistas, adorando bandos nômades e “ícones” Tzimisce modelados por Vicissitude.

Estúpidos Truques Carnicais, Ou, Jogos Vampíricos

*O cavalo negro trará glória ao carcereiro e seus homens
Sempre é mais esportivo quando há famílias no poço
E a loucura da multidão é um ataque de epilepsia.
Esta noite no Coliseu.*

– Tom Waits, “No Coliseu”

Fora servir aos vampiros de diversas formas, os carnicais também satisfazem aos Cainitas mais brincalhões. Há de se permitir alguma diversão às vezes, e ser malvado deixa de ser um desafio quando todos não o temem mais. Para lutar contra a apatia, os Membros tem usado os carnicais ao longo dos séculos como peças de jogos mais mortais.

Estes jogos colocam a prova a força e a vontade de um carnical ao estilo darwiniano: *a sobrevivência do mais apto*. Os carnicais que agem satisfatoriamente costumam ser recompensados com uma melhor posição, doses extras de sangue vampírico, menos trabalho e privilégios ao serem escolhidos para o Abraço. Do contrário, os carnicais que não fazem um bom papel se arriscam a receber trabalho extra, sofrer Perturbações e abusos, e serem abandonados e mesmo executados por outros carnicais ou seus envergonhados dominadores.

- **O Evento Principal** – Um dos jogos mais populares é uma variante das rinhãs de galo, conhecida entre os círculos vampíricos como “O Evento Principal”. No geral, estes sangrentos esportes estão limitados aos Nosferatu, Brujah e clãs independentes, ainda que às vezes participe algum esgrimista a serviço de um Toreador ou um gladiador *szlatcha*.

Os torneios podem ser armados ou com mãos nuas, mas normalmente são letais; os vampiros que os presenciam acham erótico o derramamento de sangue. Os Nosferatu costumam enviar carnicais mascarados, no estilo das lutas livres, enquanto que os clãs mais brutais preferem que seus carnicais guerreiem com manoplas com espinhos e outras armas. A Potência e as faculdades curativas dos combatentes costumam garantir interessantes e prolongados combates.

Alguns poucos vampiros empreendedores chegam até mesmo a introduzir seus carnicais nos circuitos de luta livre profissional ou em campeonatos de Ultimate Fighting, mesmo que a carreira destas estrelas em ascensão costume ver-se terminada por acidentes.

- **Por o rabo no Lacaio** – Normalmente, somente os Tzimisce participam desta diversão do Sabá, pois coloca a prova o domínio da Vicissitude dos vampiros. São os Demônios mais jovens, os “adolescentes”, que o praticam; os anciões do clã consideram esta competição algo pouco digno. Mas os Pander, e os *antitribu* Brujah e Nosferatu gostam de assistí-lo e é muito provável que o jogo continue a ser praticado no futuro.

Cada mestre Tzimisce escolhe cinco novos carnicais humanos, alterando-os em um rápido duelo de alteração corporal. O dominador tem 15 minutos para fazer com que cada membro do seu quinteto de carnicais pareça o mais inumano possível, usando somente o seu domínio e conhecimento da Vicissitude. O ganhador é escolhido por um jurado



Tzimisce quando os participantes mostram suas “criações”.

- **Frenesi Frenético** – Neste jogo, os carnicais competem entre si para resistir ao frenesi o maior tempo possível frente a situações aterradoras. Existem várias categorias, cada uma relacionada com uma fraqueza diferente do carnicial.

Algumas das categorias são as seguintes: administrar uma dose de sangue 10 vezes maior do que recebe comumente; obrigá-lo a contemplar o sádico sangrar de uma criança mortal; amarrá-lo a uma mesa de operações e extrair seu sangue lentamente; obrigá-lo a comer porções de carne do corpo de seus entes queridos dos dias mortais.

Os ganhadores (os carnicais que resistirem ao Frenesi por mais tempo, ou o que resistam por completo) são considerados mais poderosos que os demais, e frequentemente indicados a um possível Abraço.

- **Espetáculo Sexual** – É especialmente favorito entre os dominadores Toreador, mas sabe-se de anciões de vários outros clãs da Camarilla que forçaram seus carnicais a participar deste humilhante espetáculo. É muito simples: independentemente de que seja ou não o momento de alimentá-lo, o carnicial desafiante recebe a força uma overdose de vitae, e é levado a um “cenário” com vários carnicais em condições similares. No geral, os carnicais entram em frenesi em questão de minutos arranhando-se lascivamente uns aos outros e compartilhando seu sangue. Os dominadores se sentam e observam, rindo como hienas enquanto seus carnicais empreendem o pornográfico, mas interessante processo de satisfazer suas necessidades biológicas básicas.

- **Encontros Frustrados** – Este jogo requer muito mais planejamento e trabalho do que os demais, mas os entediados vampiros do Elísio que tomam parte se divertem muito contemplando a dor e a tristeza de seus carnicais. Basicamente, as Harpias da Camarilla levam sutilmente seus carnicais a colapsos nervosos, fazendo que tudo parece ser culpa do próprio carnicial. Os Encontros implicam sempre a outros carnicais ou a seus dominadores que se enamoram com a vítima. Os vampiros orquestram grandes alardes, atribuindo-os ao carnicial, e observando dos bastidores seu fracasso na busca do romance e da felicidade. Este jogo de “Melrose Place” é uma novela nas mãos de hábeis dominadores com tempo de sobra... de qualquer forma, o que são alguns meses de planejamento para um imortal?

Preso em uma Espiral Mortal: O Lado Humano da Equação Carniçal

Os carniçais continuam sendo mortais: esta simples afirmação abrange um amplo espectro de relações e responsabilidades (de bebês para chefes) no qual os alienados Membros nem sequer pensam. A inevitável dicotomia no interior de cada carniçal pode se transformar em uma devastadora batalha.

Alguns carniçais escondem a existência de suas faculdades sobrenaturais, temendo serem tachados de bruxos, lunáticos ou drogados. Alguns poucos carniçais, sofrendo as visitas noturnas de algum Cauchemar, tratam o incidente inteiro como um pesadelo. De fato, os dominadores com Ofuscação e/ou Projeção Psíquica fomentam às vezes este terror deliberadamente: apresentam-se frente a seus servos como “visões” ordenando-lhes que realizem diversos atos durante o dia seguinte.

Outros carniçais, particularmente os que sofreram problemas emocionais em suas vidas mortais, se deleitam com sua nova condição. Neste caso, ascendem rapidamente (e frequentemente de forma violenta) na ordem mortal, transformando-se em fanfarrões abusivos (comportamento que costuma ser motivado pelo dominador). Estes carniçais se vêem dependentes da vitae em muito pouco tempo, pois precisam dele para conservar sua Potência e seu poder sobre os mortais, que podem ter abusado dela antes de sua mudança.

Muitos carniçais acabam tão alienados quanto seus mestres. A medida em que entram mais e mais em seu estranho mundo noturno, eles se vêem incapazes de confiar em seus amigos mundanos, seja por temor de violar a Máscara, ou por medo do ridículo. Quanto mais se separa o carniçal de seu mundo diurno, seus amigos, entes queridos e parentes vão desaparecendo... não de vez, como ocorre com o Abraço, mas sim com uma desoladora lentidão. Uma relação rompida causa um encargo do dominador; uma amizade pífia porque o carniçal se nega a explicar seu “estranho comportamento” dos últimos tempos; uma criança sofrendo os efeitos aumentados pela Potência de um frenesi... é freqüente que os carniçais somente encontrem a saída no suicídio.

Outro fenômeno extremamente problemático é o do carniçal abandonado, um mortal que foi alimentado com vitae, mas foi deixado de lado. Geralmente, estes carniçais repudiados não tem nem idéia do que ocorre em suas mentes e corpos; anseiam por *algo*, mas não podem tê-lo. Muitos, sentindo coisas estranhas em seu sangue, procuram drogas entre gangues de rua e

traficantes, com a crescente necessidade de injetar-se algo. Isto, unido ao recente ressurgir da heroína, tem levado muitos carniçais a uma suja morte por overdose, ao se picarem mais e mais, em uma desesperada tentativa de aplacar sua ânsia. Alguns carniçais compartilham agulhas com humanos, propagando seu sangue tocado pelo vampirismo entre os mortais, enquanto que outros contraem AIDS e outros vírus potencialmente fatais. Nos últimos anos, este processo tem devastado as comunidades mais pobres. Os Setitas tem se interado disto, e estão considerando usar táticas similares contra os rebanhos dos vampiros da Camarilla como parte de uma subversiva guerra de atritos.

O Carniçal e o Sexo

Mesmo após a sua transformação, o carniçal mantém o desejo de dar e receber afeto. Não é de se estranhar que muitos carniçais, física e psiquicamente traumatizados pela transformação, fiquem obcecados pelas atividades sexuais como uma forma de se sentirem humanos (e de usar toda esta Potência inerente da vitae dos Membros). De certo modo, o sangue vampírico pode ser visto como uma droga, que leva os carniçais a ficarem obcecados por assuntos relativos a sexualidade.

É muito freqüente que os carniçais desejem somente os seus amados dominadores. Mas infelizmente, mesmo os vampiros sendo criaturas sensuais, eles estão muito longe da sexualidade, e os carniçais querem algo mais do que beijos rápidos ou frios movimentos no ataúde.

Desde as noites da Primeira Cidade, os vampiros tiveram que enfrentar as hiperativas libidos de seus carniçais. Muitos Membros dizem a seus criados que encontrem pessoas atrativas para eles e as levem ao refúgio para serem transformadas em carniçais concubinas comunais. Isto nem sempre funciona, pois cada carniçal tem seus gostos e desejos distintos, e as preferências de um podem ser “perversões” para outros.

Os vampiros, alheios a sexualidade, salvo por sua utilidade como incentivo/aflição, costumam usar o sexo como motivação. É típico que um vampiro encontre uma vítima atraente e a Vincule, oferecendo os serviços da mesma maneira que os membros mais produtivos do seu séquito. Os carniçais mais distintos podem até mesmo obter meia hora de prazer sangrento com o mestre, mesmo que este êxtase limite-se a atividades orais. E para os carniçais que não são tão produtivos... bem, os cães infernais sempre estarão aqui.

Os carniçais aficionados do sadomasoquismo tendem a ser os mais afortunados. Ainda que os vampiros não gostem de intercâmbios sexuais,

muitos consideram que golpear e acoitar seus carniçais sexualmente submissos seja uma excelente catarse para a Besta, e os carniçais sexualmente submissos experimentam os maiores orgasmos de sua vida quando seus dominadores os “castigam” por prazer. E curar suas próprias feridas é somente metade da diversão.

Uma Confederação de Carniçais: Sociedades Secretas e Cultos Carniçais

Após ter passado um tempo excessivo como vítimas de seus dominadores, muitos carniçais decidem procurar iluminação e tranquilidade na religião... ou procurar vingança contra os cruéis monstros que os criaram. Alguns dos carniçais mais jovens, fartos de receber ordens, fogem dos clãs e buscam refúgio em cultos ou sociedades secretas de carniçais, onde podem pedir ajuda. As sociedades e cultos carniçais existiam na Idade das Trevas (os Sacerdotes de Set ou a Ordem da Rosa Sable são dois bons exemplos), mas na era moderna os carniçais tem formado numerosas novas sociedades secretas e cultos, como detalharemos a seguir.

Os Sanguinários

Esta sociedade extremamente secreta foi fundada por um enfurecido carniçal Caitiff somente conhecido pelo codinome “Adam”. Frustrado pela dependência carniçal de cruéis dominadores, Adam se aliou a um influente revenante Zantosa, que conseguiu vitae Tzimisce suficiente para “se estabelecer”. A dupla começou a vender frascos de vitae para outros carniçais repudiados e abandonados, em troca de favores de todos os tipos.

Os Sanguinários firmaram-se principalmente nos Estados Unidos, ainda que algumas células se estendam até o Canadá e América Central. É uma seita pequena, e a maior parte do poder se concentra nas mãos do Adam e do Zantosa... e é exatamente assim que eles querem que seja. Ainda que a doutrina dos Sanguinários exponha princípios tão elevados como a liberdade e a iluminação, a seita é basicamente um negócio, e prospera graças ao desespero de seus clientes carniçais.

Correm boatos de que um carniçal Tremere fugitivo se uniu recentemente à seita... um carniçal com conhecimentos suficientes de Taumaturgia para transformar sangue mortal em vitae. Se for verdade, os Sanguinários estão arriscados a um completo extermínio nas mãos dos furiosos Tremere.

Os Discípulos de Set

Este culto foi fundado em 1989 por dois desiludidos carniçais Setitas: a egípcia Aziza

Mohareb e Steven O'Malley, de São Francisco. Aziza tinha sido transformada em carniçal por Faruk, um ancião Setita que, ao estilo de seu clã, a obrigava a agir como isca sexual. Aziza estava enojada com suas ordens, mas não podia fazer nada contra o poder do Laço de Sangue.

Faruk e Aziza viajaram à São Francisco, onde os Seguidores pensavam que poderiam encontrar convertidos com facilidade. O Setita conheceu O'Malley em um bar de homossexuais no Distrito Castro, onde este trabalhava como porteiro e encarregado da segurança do local. O jovem Steven tinha numerosos contatos na comunidade *leather** da região. Vendo um grande potencial naquele jovem, Faruk decidiu transformá-lo em carniçal e levá-lo consigo para o Egito, visando um posterior Abraço.

Infelizmente, Timothy, o furioso amante de Steven, tinha ouvido rumores do que tinha acontecido, e se juntou a vários amigos motoqueiros para matar o vampiro. Mas não puderam encontrar Faruk, que acabara de fugir da cidade após um aterrador encontro com um vampiro asiático, abandonando na sua pressa Aziza e Steven.

Os dois carniçais se uniram aos motoqueiros para procurar Faruk, e encontraram o antigo dominador em Seattle, onde havia estabelecido um modesto templo e criado novos carniçais. Armados com estacas e navalhas, Aziza, Steven e seus aliados invadiram o templo. Os carniçais de Faruk entraram em frenesi, e no caos, o Setita foi encurralado e empalado, caindo em torpor. Aziza e Steven drenaram quase todo o seu sangue, deixando o resto para os motoqueiros e os carniçais do culto. Todos se uniram em um grupo conhecido como Discípulos de Set, uma seita formada para adorar Aziza e Steven como os verdadeiros profetas de Set, o Deus Negro.

Os Seguidores de Set, lógico, não acharam isso muito divertido. Por enquanto pretendem deixar que estes “Discípulos” sigam seu caminho, acreditando que ainda possam ser úteis. Daqui a alguns anos, quando tiverem ajustado a verdadeira valia da organização, eles decidirão se a atraem para os seus anéis ou se limitaram a acabar com ela.

Os Sem Mestres

Esta sociedade esta descrita em todos os detalhes no Capítulo Quatro, páginas 94 à 98.

Os Young Bloods

Este bando de perigosos mercenários nasceu em 1994, quando um grupo de lobisomens fomori atacou um Nosferatu *antitribu* que tinha sido bastante idiota para explorar as paragens do East River em uma noite fria. Os fomori despedaçaram o vampiro com suas garras, mas capturaram seu carniçal, Judas, vivo.

O carniçal e os fomori chegaram a um acordo: Judas os ajudaria a caçar e destruir outros vampiros, e em troca os fomori lhes proporcionariam suas doses de sangue.

O carniçal se encontrou com seu amigo Dave, um carniçal de um Malkavian antitribu, que sofria do Transtorno de Múltiplas Personalidades.

Judas supôs que seus novos aliados dariam boas vindas a um carniçal com 26 personalidades diferentes (13 delas psicóticas), e não se equivocou.

Por um lado, Dave se mostrou encantado frente a possibilidade de fugir de seu cruel dominador, que abusava dele toda as noites: ele informou aos fomori o paradeiro de seu dominador, e o Malkavian foi brutalmente eliminado.

Este esquema se repetiu com mais e mais carniçais descontentes, atraídos por promessas de Judas e Dave por vingança e vitae.

Finalmente, os Young Bloods (como o bando se auto proclamava) se transformou em uma força tão poderosa que a corrompida corporação Pentex tomou o grupo sob seus cuidados: ela lhes proporcionou motos e agora os carniçais vagam de uma cidade a outra, destruindo Lupinos e vampiros.

Existem diversos bandos viajando pelos Estados Unidos, e existem rumores que alguns emigraram para a Europa.

Para mais informações sobre os Young Bloods veja World of Darkness: Midnight Circus.

O Sacramento dos Renascidos

Esta facção de carniçais abandonados acredita que adorando aos Membros e entoando cânticos do Livro de Nod, um novo dominador messiânico aparecerá para lhes dar o precioso sangue que desejam. Composto, sobretudo por antigos carniçais Gangrel, Ravnos e Caitiff, o Sacramento adere zelosamente os ensinamentos de seu líder, o misterioso complexo privado no Brasil, de onde o carismático Kam envia suas mensagens de salvação e orações a todos os membros do Sacramento.

Na realidade, o Reverendo Kam é um carniçal setita, que administra em seus fiéis o sangue de suas reservas de viciante vitae Setita. Após três sessões de oração, os carniçais ficam Laçados ao clã. O Reverendo é um firme candidato ao Abraço, e os carniçais estão encantados em ter novos dominadores e um fornecimento estável de sangue. Com certeza, a oração faz milagres.





Capítulo Três:

Criação de Personagens

Judy: Merda, porque você acha que o colocamos aqui para crescer tão duramente, garoto? Agora, tente endurecer.
-Garth Ennis, "Predicador"

Os personagens carnicais são construídos de forma parecida com os vampiros, mas há várias diferenças significativas. A mais importante, claro, é que eles têm menos pontos para distribuir entre as suas Características.

Porém, ainda que possam parecer mais fracos que um personagem recém criado de **Vampiro**, os carnicais tem várias vantagens próprias.

Esse capítulo apresenta regras para criar personagens carnicais que podem ser usados em uma crônica de **Vampiro**, em uma crônica centrada em carnicais ou em outros jogos da linha Storyteller como **Lobisomem: O Apocalipse**. As Características de um carnical serão, em sua maior parte, igual às apresentadas no livro básico **Vampiro: A Máscara**.

Mais detalhes para carnicais ou Revenante do Sabá no livro **Guia dos jogadores para o Sabá**, mas não são imprescindíveis. Claro que as regras que apresentamos aqui são opcionais.

Elas foram escolhidas para manter o espírito do **Mundo das Trevas** sem desequilibrar o jogo, mas se algo não o agradar, desconsidere.

Ninguém conhece o seu jogo melhor do que você mesmo, e o seu grupo tem sempre a última palavra sobre o que funciona melhor na sua mesa.

Nota: Em algumas crônicas, ser um carnical pode requerer uma Qualidade de 5 pontos. Nesse caso, qualquer jogador que pague esse custo poderá gerar um personagem de acordo com as seguintes regras.

Criação de Personagem

• Primeiro Passo: conceito do personagem:

Escolha o Conceito: Servo, Revenante ou Independente.

Escolha a Família (somente os Revenantes)

Bratovitch: Monstruosos caçadores e pervertidos.

Grimaldi: Os mais humanos dos Revenantes, vivem entre os mortais.

Obertus: Eruditos reservados que buscam conhecimentos proibidos.

Zantosa: Hedonistas ociosos somente leais a si mesmos.

• Segundo Passo: Atributos

Distribua os seus Atributos nas categorias: Físicos, Sociais e Mentais (6/4/3).

Escolha os Atributos Físicos: Força, Destreza e Vigor.

Escolha os Atributos Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência.

Escolha os Atributos Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

• Terceiro Passo: Escolha as Habilidades

Distribua as suas Habilidades nas categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (11/7/4).

Escolha Talentos: Suas aptidões naturais.

Escolha Perícias: O que você tem praticado.

Escolha Conhecimentos: O que você tem estudado.

• Quarto Passo: Vantagens

Escolha Antecedentes (5), Disciplinas (Potência 1 + 1 ponto em outra Disciplina) e Virtudes (7, ou 5 para Revenantes e carnicais do Sabá).

Servo: Escolha uma Disciplina conhecida pelo seu Dominador.

Revenante: Escolha uma Disciplina de sua família.

Independente: Escolha qualquer Disciplina.

• Quinto Passo: Toques Finais

Anote as Virtudes, Humanidade/Trilha de Iluminação, Força de Vontade e Pontos de Sangue.

Gaste os "pontos de bônus" (21).

Primeiro Passo: Conceito

O conceito do personagem envolve uma parte fundamental. Qualquer um pode ser transformado em carniçal, por qualquer razão. Por exemplo: Se um Toreador se fixa em um belo rosto na multidão, transformar essa beleza é muito menos arriscado do que abraçá-lo. E quando se cansar dela, não terá que fazer nada para eliminá-la diretamente. Uma cria é para sempre... um carniçal somente enquanto lhe convir. E mais, qualquer um que seja bom em algo, seja um mecânico de carros, secretário ou lutador de rua, pode ser transformado em carniçal por um Cainita que precise de suas habilidades. E se um Brujah está interessado em Abraçar alguém somente por sua beleza... droga, seus carnicais poderiam parecer o Mr. Whipple e Martha Raye. Como os critérios para a condição dos carnicais são menos exaustivos, o seu conceito básico pode ir desde um arqueólogo tipo Indiana Jones, até ao tipo “o sujeito calado da porta ao lado”. O seu conceito inclui a sua imagem (e auto-imagem), Natureza e Comportamento, e também define o seu papel na crônica. Em geral, o seu personagem é usado no jogo, como servo sob Laço de Sangue a um Dominador, como membro de uma família Revenante ou como um independente com fontes alternativas de vitae para preservar seus poderes. Em qualquer um dos casos, deve-se refletir sobre as seguintes questões para dar vida ao seu personagem.

Geral: Quando descobriu que tinha o dobro de força de antes, o que fez com o seu novo poder? Em que trabalha; Tem tido problemas recentemente? Já sofreu algum frenesi? E como foi? Que tipos de problemas você tem em sua vida cotidiana: Chefes, relações, parentes? Odeia alguém o suficiente para pensar constantemente em fazer algo a respeito... ou já o fez? Sabe que pode regenerar ferimentos quase mortais, e como isso afeta o seu comportamento? Como descreveria o Sangue: que metáfora encaixa-se melhor com esse incrível sentimento? Qual a sua opinião sobre os demais carnicais? Gostaria que um ente querido fosse transformado em carniçal, ou tentaria impedir?

Servos: Que tipo de pessoa era antes de ser transformado em carniçal? Como foi a mudança de sua personalidade desde que começou a servir? Você se define somente em termos de relação com o seu mestre? Porque foi escolhido: O que você tem a oferecer ao seu Dominador? Foi enganado, ou se transformou em carniçal voluntariamente? O seu Dominador o trata bem, ou abusa de você? De que Clã é o seu mestre, e que papel ele tem entre os membros da cidade? Ele ocupa uma posição de destaque, é um proscrito ou outra coisa? É um szlachta; e, caso seja, sai alguma vez às ruas? Já sentiu alguma vez algo tão poderoso quanto o Laço de Sangue?

Revenantes: A que família pertence? Até que ponto é leal a sua família? Como a sua infância prolongada o afetou? Sofreu algum abuso por parte da sua família? O que sabe sobre o Sabá? Você se envolve na política da seita? Sofreu algum abuso por parte dos Sabá que odeiam os carnicais? Porque fugiu de casa? Voltou alguma vez? E, se voltou como o receberam?

Independentes: Como recebeu o seu primeiro gole de vitae?

Sabia da existência de vampiros antes de se transformar em carniçal? Como mantém o seu suprimento de Sangue? Interage com os membros em seus próprios termos, ou evita deliberadamente que o envolvam em seus joguetes? Sabe algo sobre os Clãs? É um carniçal fugitivo? E nesse caso, qual era a sua função: szlachta, rebanho, ajudante? Já entrou em contato com os “Sem Mestre”? Sabe algo sobre as outras criaturas do Mundo das Trevas? Tem interesse em saber?

Segundo Passo: Atributos

Os mortais iniciam o jogo com menos potencial que os vampiros. Um carniçal tem menos pontos para distribuir entre os Atributos, pois suas faculdades são mais correntes... a princípio. De início, começa-se o jogo com um ponto grátis em cada Atributo. Podem gastar seis pontos nos Atributos primários, quatro entre os secundários e três entre os terciários.

O seu conceito ajuda a definir os seus Atributos: mais idéias podem ser encontradas nas descrições dos tipos de carnicais nas duas páginas anteriores.

Terceiro Passo: Habilidades

Os personagens carnicais têm menos pontos que os vampiros. Dispõem de 11 pontos para dividir entre as suas Habilidades primárias, 7 para as secundárias e 4 para as terciárias. Como é habitual, não podem ter mais de três pontos em uma mesma Habilidade nessa fase de criação.

Quarto Passo: Vantagens

Ainda que sejam muito mais fracos que os vampiros, os carnicais têm vantagens maiores que as pessoas comuns. Todos os carnicais começam o jogo com um ponto de Potência, aprendida quase de forma instintiva. Cada carniçal tem também um ponto em outra Disciplina, que deverá ser escolhida de acordo com o conceito do personagem. Se for um servo, a Disciplina deverá ser conhecida pelo Dominador: converse com o Narrador, ainda que o Clã do Dominador possa dar alguma idéia. Se o personagem for um Revenante, a segunda Disciplina deve ser escolhida entre as tradições da sua família. Os carnicais independentes não têm restrições “de Clã”, mas se estiver criando um personagem independente, o Narrador pode pedir que escolha o seu segundo ponto entre as Disciplinas físicas “instintivas” (Rapidez, Fortitude e Potência).

As duas exceções a essa regra são as Disciplinas Metamorfose e Taumaturgia: Essas Disciplinas específicas estão disponíveis somente para servos Gangrel e Tremere, respectivamente. E, ainda que as Disciplinas específicas dos Clãs independentes e do Sabá não estejam “fora dos limites” como tais, um carniçal como Quietus ou Tenebrosidade (por exemplo), deverá possuir uma boa razão para tê-los.

Os carnicais e Revenantes estão limitados somente ao primeiro nível de qualquer Disciplina: sua vitae não é potente o bastante para gerenciar faculdades maiores. Porém, é possível superar esse limite alimentando-se de sangue de vampiros mais poderosos. A Potência do sangue está diretamente relacionada com a geração do Dominador: quanto mais próximo a vitae estiver de Caim, mais poderosas são as Disciplinas que um carniçal pode aprender.

O carniçal deve beber esse sangue durante um considerável período de tempo (isto é, o suficiente para ganhar os pontos de experiência necessários para comprar essas Disciplinas).

A tabela que apresentamos a seguir mostra a correlação habitual entre a geração do Dominador e o nível de Disciplinas que um carniçal pode adquirir. Além disso, incluímos uma escala opcional para os Narradores que queiram carniçais mais poderosos.

A menos que o Narrador diga o contrário, a primeira escala será a usada.

As Virtudes são algo mais complicado, e variam se o seu personagem segue o caminho da Humanidade ou uma Trilha de Iluminação. A maioria dos carniçais tem a Humanidade como padrão e, portanto, possuem as Virtudes Consciência, Autocontrole e Coragem.

Os carniçais são humanos, apesar de tudo, e é difícil deixar de lado as suas virtudes instintivas. Ainda que o Sangue possa levar uma pessoa a loucura e depredação, poucos carniçais se preocupam em racionalizar os seus impulsos mais obscuros através da sua própria moralidade personalizada. Se isso faz deles seres de humanidade fraca, que seja.

Somente os Revenantes e os carniçais do Sabá que estão sendo preparados para o Abraço deveriam seguir as Trilhas de Iluminação. As famílias de Revenantes incluem essa moralidade alternativa como parte de seus grotescos costumes domésticos, e a maioria não presta muita atenção as “fracas” virtudes humanas. Somente os carniçais do Sabá que vão ser abraçados mais tarde serão instruídos na iluminação vampírica. E isso inclusive é muito raro: tal como muitos Sabás vêem, a iluminação começa a partir dos Ritos de Criação, e ensinar moralidade vampírica a seres vivos é uma perda de tempo. Até que não experimentem a desumanização dos Ritos, sinceramente não poderão captá-lo. Nenhum carniçal, Revenante ou não, pode começar o jogo com uma pontuação de Trilha superior a 5.

Os raros carniçais que seguem alguma Trilha de Iluminação têm as Virtudes Consciência, Instinto e Moral. Não importa quais Virtudes sejam, o personagem tem um ponto de Bônus no momento da criação, o que soma 7 pontos para distribuir da forma mais conveniente ao jogador, se o personagem segue uma Trilha de Iluminação, somente dispõe de 5 pontos para distribuir entre as Virtudes. Os carniçais podem escolher muitos dos Antecedentes dos vampiros, mas existem algumas diferenças básicas. Obviamente, os carniçais não podem ter Geração nem precisam de Rebanho.

O Antecedente Mentor é reservado normalmente a carniçais independentes e Revenantes; no geral, um Dominador não permite que um estranho se relacione tão extremamente com os seus criados, e quase nunca atua como um mentor para o mesmo: A relação mestre/criado não se transforma em amizade a menos em casos excepcionais.

Da mesma forma, os Dominadores não permitem que os seus carniçais tenham criados próprios; eles não precisam.

Por último, os carniçais não têm Status entre os Lacaios.

Geração do Dominador	Nível Máximo de Disciplinas	Nível Máximo de Disciplinas Opcional
13 ^a -11 ^a	1	1
10 ^a -9 ^a	1	2
8 ^a	1	3
7 ^a	2	3
6 ^a	3	4
5 ^a	4	4
4 ^a	5	5

Um personagem carniçal pode ganhar o respeito dos carniçais locais, mas isso é algo extremamente raro, e deve ocorrer sempre durante o desenrolar do jogo.

Os Lacaios podem adquirir o novo Antecedente Dominador para representar a sua relação com o seu mestre (veja mais adiante).

Quinto Passo: Toques Finais

Os toques finais dos carniçais são parecidos com o dos vampiros.

A pontuação de Força de Vontade equivale a Coragem ou Moral.

A Humanidade é igual à soma de Consciência e Autocontrole, a menos que o personagem siga uma Trilha de Iluminação, cujo caso será calculado da forma habitual (ainda que não possa ser superior a 5).

Os Pontos de Sangue iniciais são determinados numa rolagem de dados.

Os Narradores podem permitir que os lacaios rolem o teste novamente quando o resultado obtido for “1”, (pois devem começar o jogo com uma reserva de sangue decente).

Por outro lado, os independentes devem dividir o resultado obtido por 2 (porque começarão o jogo com Pontos de Sangue entre 1 e 5).

Por último, os carniçais dispõem de 21 pontos de bônus para distribuir como desejarem.

Podem usar esses pontos ou aumentar a Característica que quiserem, ou para adquirir Qualidades.

Também podem adquirir até 7 pontos de Defeitos para somá-los ao total (que não pode ser superior a 28 pontos).

Custos em Pontos de Bônus

Disciplinas	10 Por Ponto
Trilhas Taumatúrgicas	10 Por Ponto
Atributos	5 Por Ponto
Habilidades	2 Por Ponto
Virtudes	2 Por Ponto
Força de Vontade	1 Por Ponto
Humanidade	1 Por Ponto
Trilha de Iluminação	1 Por Ponto
Antecedentes	1 Por Ponto

Lacaio

Quando os vampiros pensam em carniçais, geralmente imaginam um lacaio. Muitos Cainitas acham inconcebível criar carniçais para outro propósito. De resto, para a maioria dos Membros, os carniçais que não são lacaios, são seres blasfemos.

Os lacaios são “o padrão” entre os carniçais.

Muitos deles não pediram por seu poder e imortalidade, apesar de não se queixarem depois que o Laço tenha efeito. Poucos sabem sequer um quarto do que um neófito sabe sobre a sociedade vampírica. Simplesmente foram selecionados por um ser antigo e poderoso que precisa de outro par de mãos.

Ainda que o lacaio tenha assegurado o seu suprimento de sangue, ele deve estar atento ao mesmo. De resto, é preciso que se porte bem se quiser continuar recebendo suas doses. Também existe a idéia de estar apaixonado (apaixonado de verdade, de um jeito que não havia pensado que voltaria a sentir-se assim desde o seu primeiro amor) de alguém que o trata com uma distante amabilidade no melhor dos casos e uma crueldade draconiana no pior dos casos.

E o triste é que a grande maioria dos lacaios não tem idéia do que ocorre realmente. Não sabem por que se sentem assim, nem no que há nessa bebida milagrosa que os seus novos amigos o dão. Mas são leais, ainda que somente o sejam para que a magia não acabe. Não querem voltar as tristes e aborrecidas vidas que tinham antes. E o melhor é que são os afortunados. Porque uma vez que o carniçal tenha sido arrastado a outro lado do mistério, uma vez que a Máscara tenha sido rasgada, ele está à mercê do capricho de seu Dominador.

Os vampiros geralmente escolhem lacaios com família, sobre tudo se criam o carniçal clandestinamente. Preferem carniçais capazes de assumir responsabilidades, e que melhor opção que um bom pai de família? As lealdades em conflito com a família e o Laço de Sangue geralmente terminam da mesma forma: o lacaio escolhe o Dominador e a incomparável paixão que sente pelo Cainita. O que interessadamente resulta que muitos Dominadores se deleitam selecionando lacaios para os quais a escolha é insuportavelmente difícil. Eles vêem isso como uma prova de que seus carniçais levam as suas relações a sério.

Papel: Por definição, os lacaios desempenham um papel na sociedade vampírica, conhecendo-a ou não. Muitos são escolhidos como simples guardas, seja para proteger o refúgio de seu Senhor durante o dia ou para assegurar que sempre haverá alguém cobrindo suas pegadas. Os guarda-costas mais versáteis geralmente recebem um tratamento melhor, enquanto que os que sabem fazer uma coisa ou outra podem acabar como szlachta ou bucha de canhão.

Outros lacaios podem ser escolhidos por suas habilidades especiais. Certo, isso inclui desde hackers até choferes que compensam a ignorância do século XX do Cainita tragicamente anacrônico, mas também engloba o artista faminto, mas com talento, cujas obras são apresentadas como sendo criações de um Toreador, ou o diplomático enviado pelo príncipe frente ao Brujah (“até que enfim enviaram alguém que nos entende”).

Por último, um lacaio pode não ter outro propósito se não o decorativo... e porque não? Quem sabe as “concubinas” mediterrâneas sejam a nova sensação desta temporada...

Criação de Personagem: Os Atributos e Habilidades de todo lacaio devem refletir as razões pelas quais ele foi transformado em carniçal por seu mestre.

O companheiro de um Toreador, por exemplo, terá suas Características Sociais elevadas, mas as Mentais não serão tão boas. *Szlachta*, guarda-costas, assassinos e outros carniçais dedicados à ação geralmente tem os Atributos Físicos como primários, enquanto que os estudiosos, eruditos, cientistas e hackers têm os Mentais como primários.

Os lacaios com Atributos Sociais primários são geralmente negociantes, políticos, concubinas ou simplesmente peças decorativas.

Fraquezas: os lacaios começam o jogo sob laço de sangue com um Dominador criado pelo Narrador. O personagem pode comprar o Antecedente Dominador para representar uma relação mais amigável com o senhor do personagem, mas de forma alguma se trata de uma relação alegre e despreocupada.

Mote: *Não, agora me escute. Não me importa quem seja nem com quem está; A senhora disse que não quer ser incomodada. E assim será. Capisce?*

Estereótipos

Independentes – Melhor eles do que eu. Não me importaria... não, mas não posso ir. Ela precisa de mim. E sabe de uma coisa? É mais agradável que precise.

Revenantes – Reven... O que?

Vampiros – Eu... eu a amo. Não, de verdade. O resto dos monstros pode ir direto para o inferno. Mas eu a desejo. E sempre desejarei.

Lupinos – Lobisomens? (gulp) Estou... estou seguro que a senhora tem tudo sobre controle.

Mortais – Quê? Deixar a minha mulher e meus filhos? Não o faria. A menos que ela me peça... mas não. Ela não faria algo assim.



Independentes

Acha que ser um carníçal é ruim? Tente ser quando tentam te matar.

A existência de um Independente é muito difícil. Os lacaios vêem esses carníçais sem senhor como seres perigosos e incontroláveis... e os vampiros não gostam de nada do que não possam controlar. Normalmente, recorrem à caça e destruição de vampiros para beber o seu sangue. De fato, podem justificar o que fazem (depois de tudo, os vampiros são seres antinaturais, parasitas sanguessugas), mas o fato é que matam por suas doses. Por outro lado, não é a primeira vez que um carníçal o faz, certo? E não é como se matassem pessoas...

Os carníçais Independentes são de todos os tipos, mas tem algo que os distanciam das pessoas normais.

Não são peões, e sim fazem o que fazem deliberadamente. No geral são órfãos: Um Dominador morre e seus inimigos comentem o descuido de deixar vivos um criado ou dois. Às vezes o órfão é um carníçal há muito tempo e sabe que morrerá de velhice em um mês se não conseguir algum vitae. O desespero leva muitos independentes a esse caminho...

Supõe-se que alguns Independentes têm histórias mais complicadas. Alguns podem ter topado por acidente com a sociedade Cainita, descobrindo o poder da vitae.

Outros podem ter sido cultistas que encontraram um tipo de sangue que funcionava muito melhor nos seus rituais. Outros podem inclusive ter sido assassinos canibais que atacaram uma vítima inusitadamente forte... e descobriram a fonte de sua força. Mas o vício dura ainda que sem o Laço de Sangue, e são poucos que provam a vitae somente uma vez.

Papel: Os carníçais Independentes desempenham algum tipo de papel na sociedade Cainita... não havendo escolha. Devem suprir-se de vitae de alguma forma. Podem atuar como predadores de baixo nível, eliminando neófitos descuidados (certamente alguns vampiros dizem que um Cainita tão idiota para ser uma presa de carníçais merece exatamente esse destino).

Outros Independentes podem negociar seus serviços com vampiros, agindo como assassinos durante

o dia ou algo pior em troca de um modesto suprimento de vitae. Esses carníçais tendem a se misturarem com a ralé, sobretudo com anarquistas e neófitos.

Poucos chegam a associar-se a Camarilla e ter tutores, ensinando os lacaios a usar seus poderes (que Dominador tem tempo para perder ensinando a carníçais?) ou inclusive obedecer a ordens de forma adequada.

Além disso, se um Malkaviano nunca usou uma arma na vida, um pouco de sangue é um preço baixo por ter seus guarda-costas bem treinados.

Criação de Personagens: Para ganhar a vida à margem da sociedade vampírica, um carníçal deve ser rápido. Muitos carníçais Independentes têm os Atributos Mentais como primários, para refletir o conhecimento e a perspicácia com que contam para prosperar.

As Perícias também tendem a ser primárias, pois a prática é vital para muitos destes carníçais.

Os Independentes geralmente tem vários Aliados e Contatos, o melhor para dispor de uma rede de informações confiável. Muitas vezes, a Humanidade de um Independente não é tão alta como poderia ser, dependendo do que tenha feito para conseguir suas doses mensais.

Fraquezas: Os Independentes pagam um preço por sua liberdade: não tem um suprimento de sangue garantido como os Revenantes ou os lacaios. Isso significa que começam o jogo com uma Reserva de Sangue muito menor.

Para refletir essa carência, o jogador de um carníçal independente deve rolar um dado como o habitual e dividir o resultado arredondando para cima (obtendo um resultado entre um e cinco Pontos de Sangue).. E mais, o carníçal Independente deve raciocinar cuidadosamente o seu sangue, pois nunca se sabe quando irá obter outra dose. Não precisa dizer que não é fácil de conseguí-la.

Mote: *Sabe tão bem quanto eu que não pode fazer tudo sozinho... ou se esqueceu que tem hábitos exclusivamente noturnos? Confie em mim, posso ajudá-lo e não é tão difícil pagar o meu preço.*

Estereótipos

Lacaios – Já passei por isso. Nunca mais.

Revenantes – Tudo o que é podre e asqueroso em um vampiro, mas sem ter sequer o benefício do Sangue. Não tem sentido perder tempo com eles.

Vampiros – Os odeio, mas também não preciso deles. Os havia deixado (é sério), mas me voltou à cabeça pouco depois.

Lupinos – Já tenho muito com que me preocupar. Não quero começar também a carregar balas de prata.

Mortais – Não posso mais voltar para casa.



Revenantes

Ainda que perversos e muitas vezes produzidos, os Revenantes não são os mais heróicos dos personagens, podem ser mais interessantes no desenrolar de uma crônica. Esses longevos e decadentes carniçais estão quase sempre a serviço do Sabá, mas existem exceções.

Todos os perversos impulsos e obscuros instintos latentes em um carniçal médio estão exaltados em um Revenante. Esses carniçais celebram estranhos festejos familiares, que normalmente incluem perversões, drogas ou vítima (ou as três coisas). Consideram-se superiores a humanidade e, portanto, livres das imposições sociais. Alguns adoram os vampiros como deuses, e outros aspiram conseguir o Abraço. A humanidade, por outro lado, não tem outra coisa se não o desprezo dos Revenantes.

Os Revenantes são insulares e reservados, e é improvável que as distintas famílias sejam fiéis umas as outras. Em particular, os Grimaldi e os Zantosa têm se enfrentado várias vezes para se considerarem amigos. Mesmo que membros de famílias distintas possam colaborar entre si, se for necessário, geralmente não gostam de fazê-lo.

Papel: As famílias Revenantes foram criadas para servir ao Sabá e geralmente aos Tzimisces em particular.

Porém, o desgosto do Sabá aos carniçais como princípio geral significa que os Revenantes não servem tão ativamente aos vampiros (salvo os Grimaldi). Mas são centrados em si mesmos, ainda que os Tzimisce (e muito, muito raramente outros clãs do Sabá) os usam para trabalhos especiais de vez em quando.

Quando chamam os Bratovitch, geralmente é porque um Tzimisce quer alguns rastreadores e caçadores competentes e de fácil manutenção. A família cria também cães de caça e suas monstruosas versões alteradas pela Vicissitude para o uso dos seus patrões.

Os Grimaldi são muito mais ativos e usam suas numerosas conexões entre a sociedade mortal para encobrir as atividades do Sabá, mantendo uma espécie de Máscara menor para a seita. Dedicam-se também a cometer chantagens sobre as figuras locais proeminentes e a realizar tarefas diurnas para os bispos.

O Sabá recorre pouco aos Obertus, e quando o fazem é somente para aproveitar toda a sabedoria por séculos compilada. Sua maior utilidade é como eruditos leais; quando um priscus precisa de alguma dado, mas não tem tempo nem vontade de pesquisar por si mesmo, basta chamar um Obertus de confiança.

Os Zantosa são ricos, e isso é o que tem para oferecer. Os Tzimisce “metem a mão” nas posses da família quando necessário, e ignoram a estes decadentes hedonistas o resto do tempo.

Criação de Personagem: Os Revenantes geralmente seguem o exemplo da família quando escolhem uma profissão.

Os rastreadores e assassinos Bradovitch geralmente têm os Atributos Físicos e os Talentos como primários.

Os Grimaldi tendem a se especializarem nos Atributos Mentais e Perícias.

Os Obertus quase sempre escolhem os Atributos Mentais e os Conhecimentos como primários e os Zantosa tendem a escolher os Atributos Sociais (sobretudo a Aparência realçada pela Vicissitude) e os Talentos.

Ao contrário dos carniçais com Dominadores, os Revenantes tem disciplinas de acordo com sua família.

As Disciplinas “especializadas” de cada família são consideradas Disciplinas de Clã a efeito de pontos de experiência.

Da mesma forma, os Revenantes tem fraquezas similares a dos clãs vampíricos, devido a seus processos de criação ou a suas práticas depravadas.

Os Revenantes produzem sua própria vitae, ao ritmo de um Ponto de Sangue ao dia. É bastante fraco comparado com o sangue vampírico, e não pode ser usado para criar Laços de Sangue ou para Abraçar alguém.

A Reserva de Sangue máxima de um Revenante aumenta um ponto a cada século em que ele sobrevive (um Zantosa com 240 anos terá uma Reserva de Sangue máxima de 12, e aparentará ter uns 60 anos).

As regras deste livro foram feitas para carniçais de idade não superior a um século; os Revenantes mais velhos terão provavelmente mais pontos bônus para refletir sua maior experiência.

Fraquezas: Cada Revenante tem uma fraqueza congênita vinda de sua família.

O Sangue dos Revenantes lhes concederam estranhas qualidades ao longo dos séculos, um traço que tem aguçado a curiosidade de alguns cientistas do Sabá.

Mote: *Como? Algo errado? Parece... você parece estar perturbado. Por favor, acalme-se. Venha, entre. Quero... te apresentar a família. Acredito que gostarão de você. Tens um ótimo... espírito.*

Estereótipos

Lacaios - Pobrezinhos. Devem sentir-se tão... pouco apreciados. Quem sabe, talvez possamos chegar a um... acordo.

Independentes – Auto-iludidos. Se realmente preocupassem os Membros, já haveriam morrido. Vejo deste modo, seus dias estão... contados.

Vampiros - Devemos tudo aos nossos mestres Tzimisce. Sem eles seríamos... humanos. A mesma idéia...

Lupinos - Os inimigos de nossos senhores também são nossos inimigos. Porém, sou um pouco... frágil, e prefiro deixar o combate físico para os mais... aptos.

Mortais – Como pessoas, depreciables; como peões... deliciosos.



Bratovitch

Os depravados Bratovitch passam a maior parte do seu tempo criando cães de caças carniçais para o Sabá e se dedicando a seus próprios hobbies. Ainda que nenhuma outra família de Revenantes nem clã de vampiros busquem sua companhia, eles geralmente a contragosto são respeitados por suas habilidades de espionagem e combate. Tendem constantemente a fazer melhorias em si; este desejo se traduz geralmente nas excessivas modificações corporais por meio da Vicissitude e de canibalismo sobre os inimigos vencidos para adquirir um pouco de sua força. Alguns se dedicam a obscuros rituais, procurando alguma forma de absorver parte do poder de seus inimigos Lupinos.

Os Bratovitch sempre foram uma linhagem bestial, mas esta característica sempre os ajudou em suas caçadas.

Os personagens Bratovitch provavelmente serão jovens carniçais que querem sentir o gosto do mundo real. Tendem a ser monstros perversos e brutais que se deleitam na tortura, a auto-mutilação e estranhos “jogos”. São pouco sutis, e geralmente não são interessados em política, fora as lutas pelo poder em sua família. Viver um demasiado tempo entre os humanos não faz bem aos Bratovitch, e se algum o faz, geralmente passa mal ao voltar para casa.

Alguns Bratovitch deixam o lar ao empreender longas caçadas a Lupinos, mas muito poucos retornam com sucesso... se é que voltam.

A Humanidade é algo com que os Bratovitch estão muito pouco familiarizados. Todos seguem diversas Trilhas de Iluminação, ainda que não aja nenhuma que seja predominante. Em suas práticas morais alternativas, os Bratovitch tem preservado alguns dos antigos Caminhos (ver Vampiro: A Idade das Trevas). Naturalmente, como Revenantes, não podem alcançar o auge da iluminação vampírica. Mas os Bratovitch não se preocupam muito pela iluminação... no final das contas, as regras foram feitas para serem quebradas.

Disciplinas: Animalismo, Potência e Vicissitude.

Fraquezas: Os Revenantes da família Bratovitch sucumbem a fúria muito facilmente, entrando em frenesi como se fossem vampiros do clã Brujah. Seu terrível e explosivo comportamento os impede de interagir com maior frequência e de forma contínua com a humanidade.

Mote: *Sentiram isso? Sentiram esse cheiro, garotos? Aqui embaixo. Vão e peguem o jantar.*



Estereótipos

Grimaldi – Que diabos...? Esses macacos não são Revenantes, não totalmente. Não sabem caçar, não sabem lutar, não sabem uivar... então para que servem?

Obertus – Não sei porque esses sabichões se acham tão superiores. Pelo menos sabem o bastante para nos deixar em paz.

Zantosa – Porque diabos ainda estão vivos? Se meu garoto fosse um preguiçoso inútil, ele já teria servido de alimento aos cães há muito tempo!

Lacaios – Malditos desgraçados. Incline-se e grite para o Papai, pequeno carniçal.

Independentes – Tem culhões, admito. Mas sem família, não são nada. Alguns podem oferecer uma boa briga, entretanto.

Vampiros – Sim... esse é o caminho. Velhos, poderosos, e mais maus que o Vovô. Eu poderia me acostumar com esse poder.

Lupinos – Qualquer mastim peludo capaz de esquartejar metade da família antes de ser abatido merece um pouco de respeito. Além disso, seus corações são um alimento potente.

Grimaldi

Os sempre perversos Grimaldi deleitam-se com sua aparente normalidade. Atuam como intermediários para o Sabá, ocupando-se, com discrição, dos objetivos da seita na sociedade mortal. São espantosamente ricos, e tem influência que quase rivaliza com a dos Giovanni ou dos Ventruie. Muitos Grimaldi crescem na sociedade humana, mudando de um colégio particular a outro antes que percebam que envelhecem lentamente.

Atualmente, os Grimaldi tem uma segunda função, a qual o Sabá desconhece: a sobrevivência. A família sabe muito bem que seus membros existem somente por vontade dos Tzimisce, e que se os Demônios retirarem o seu apoio, o Sabá exterminará os Grimaldi até não restar nenhum. Portanto, eles possuem um objetivo duplo: convencer humildemente o Sabá de sua utilidade e encontrar uma possível rota de fuga quando as coisas ficarem feias. Alguns dos mais antigos chegaram inclusive a sugerir a oferta de seus serviços à Camarilla se os Tzimisce deixarem de apoiá-los, mas essa proposta não tem tido muito sucesso: se a família trocar de lado, a vingança dos Demônios será certa e lenta...

Os Grimaldi podem vir de qualquer estilo de vida, mas o mais comum é que sejam respeitados membros da sociedade, com Antecedentes apropriados. Alguns Grimaldi podem ter cortado laços com a família para seguir sua arriscada meta com a Humanidade; esses trágicos auto-exilados geralmente acabam com uma boa coleção de inimigos, mas podem constituir personagens interessantes.

A maioria dos Grimaldi prefere seguir a Trilha do Acordo Honrado, ainda que alguns optem pela da Harmonia ou a de Caim. Um surpreendente número de membros da família tem desenvolvido morais mais sociais, com as virtudes próprias da Humanidade; porém, o fazem com muita discrição.

Disciplinas: Rapidez, Dominação, Fortitude.

Fraquezas: Todos os Grimaldi estão sob Vínculo com bispos ou arcebispos do Sabá. Seu talento para dissimulação e sua tendência a mesclar-se com a sociedade mortal incomodam o Sabá, que teme que os Grimaldi se sintam irresistivelmente tentados a desertar. É raro que algum membro de algum alto cargo da seita chame seus Grimaldi Enlaçados: o Laço é, sobretudo, uma formalidade que indica lealdade e respeito.

Mote: *Outro caso de pessoa desaparecida na zona sul? Não Jimmy, sinto muito, mas não é notícia. Tenho que retirar essa matéria para poder cobrir o desfile. Você me entende, não é?*



Estereótipos

Bratovitch – Primitivos, grosseiros, incultos e estúpidos; há muito criados para a guerra, se nota.

Obertus – Sua tendência a criticar é incômoda, mas temos que reconhecer sua capacidade de estudo. É uma pena que saibam tão pouco da vida real.

Zantosa – Nojento! Essas parasitas vagabundas não têm servido para nada durante séculos. Porque ainda são tolerados? Talvez seja conveniente fazer algumas sugestões ao bispo...

Lacaio – se o Sabá tivesse uma tolerância maior aos carnicais, poderíamos ser como eles. Mas duvido que um desses infelizes isolados possa fazer metade do meu trabalho melhor do que eu.

Independentes – Esses idiotas põem em perigo todos nós. Quanto tempo passará antes que seus atos alcancem os Membros e os façam acabar com todos os carnicais? Graças a eles, tenho que trabalhar em dobro para mostrar que sou útil...

Vampiros – Somente um idiota deixaria de ver que sua tolerância conosco está reduzindo. Espero que não se esgote enquanto eu ainda esteja vivo... não me ocorre nenhum lugar onde poderia me esconder.

Lupinos – Não, obrigado. Eu evitarei os parques nacionais, se não se importa.



Estereótipos

Bratovitch – Pouco mais que um szlachta. Pode ser que tenham alguma utilidade, mas não para mim.

Grimaldi – Julgam-se humanos. Mas não eles enganam a nada mais do que a eles mesmos. Em algum momento se verão por dentro, e então serão devorados.

Zantosa – Outra prova que a riqueza material não significa nada. Suponho que os Tzimisce amem seus velhos brinquedos, por mais velhos e usados que estejam.

Lacaios – Tenho a impressão de que a Camarilla sientem falta dos tempos do feudalismo. Pode ser que um par de servos alimente seus egos.

Independentes – Não vejo porque me preocupar com alguns carnicais órfãos.

Vampiros – Há muito que aprender da guerra entre a Camarilla e o Sabá. Talvez possamos encontrar em sua luta a chave para a nossa ascensão.

Lupinos – Criaturas fascinantes. Com um culto primitivo notavelmente puro. Como os tubarões, conseguem sobreviver sem se adaptar. Até agora...

Obertus

Os Obertus tendem a distanciar-se dos assuntos do Sabá, preferindo dedicar o seu tempo a absorver todo o conhecimento arcano possível. Os chefes de família são quase sempre grandes eruditos ou investigadores que tem passado a maior parte de seus anos acumulando sabedoria de fontes antigas. Os pequenos povoados que a família fundou há séculos na Nova Inglaterra continuam ali, e quem os visitar normalmente retorna com uma forte sensação de incômodo.... se é que retornam.

Um personagem Obertus estará sempre buscando novos conhecimentos, sejam ocultos, científicos ou mesmo triviais. Muitos são os típicos estudiosos “Lovecraftianos”, buscando obsessivamente conhecimentos que temem em seu subconsciente. Com essa finalidade, os Obertus normalmente tentam aprender coisas sobre os Lupinos, os magi, o Mundo Inferior, a história, os demônios, os Membros e mesmo sobre Caim. Esta busca de conhecimento pode levá-los a lugares onde os carnicais não são bem vindos, mas os Obertus não se preocupam muito com sua segurança pessoal quando novas informações estão em jogo.

Ainda que atuem como investigadores para o Sabá, os Obertus tem na realidade outro propósito secreto. Convencidos que sua condição de Revenantes é o passo seguinte para a evolução humana, procuram uma forma de avançar mais um passo, transformando-se em algo superior ao humano, vampiro ou carnical. Até agora não encontraram mais do que vagos indícios.

Os Obertus tendem a seguir o Caminho da Morte e da Alma, da Harmonia e do Acordo Honrado. Estes códigos morais são os que melhor refletem as preocupações intelectuais e a introspecção tão corrente na família.

Disciplinas: Auspícios, Ofuscação, Vicissitude.

Fraquezas: A família Obertus é conhecida por sua dedicação. E cada um de seus membros é obcecado com um aspecto de sua vida ou uma meta específica. Todos têm o Defeito Obsessão ou Perfeccionista. Um Obertus pode se tornar obcecado por várias coisas com o passar dos anos, mas tendem a concentrar-se somente em um por vez.

Mote: *Sim, tive a sorte de conseguir uma transcrição do Livro de Nod. Olhe aqui, nesta passagem sobre Lilith. Aqui encontrei a pista de algo maior ainda do que esperava...*



Estereótipos

Bratovitch – Argh! Que sentido existe no excesso se falta tato para apreciá-lo? Caipiras fedidos e tagarelas, todos eles.

Grimaldi – Cuzões bajuladores! Eu chutaria seus rabos humanos, se valesse a pena fazê-lo.

Obertus – Vamos, cara. Você é um Revenante, não é? Pare com esse “Tem-algo-no-meu-rabo” e venha para a festa!

Lacaios – Verdade? Laço de Sangue você diz? Puxa, que vergonha. Deve ser duro ser um deles.

Independentes – Esses malditos bastardos estão obcecados em ganhar seu vitae para poder desfrutá-lo. Triste.

Vampiros – Bom, eu penso em receber o Abraço algum dia, mas esperarei até estar entediado do sexo e comida. Hum... isso poderia demorar um pouco.

Lupinos – Quê? Onde?

Zantosa

O Sabá tolera a presença destes decadentes, e isso é tudo que se pode dizer dos Zantosa. Mesmo que sejam podres de ricos, a família desperdiçou no passado a sua orgulhosa reputação. Atualmente, o Sabá que recorra a eles deve estar realmente desesperado.

Os arcebispos da seita geralmente se questionam se os Zantosa não deveriam ser eliminados e seus recursos tomados de uma vez por todas, mas sempre chegam à conclusão de que o esforço não vale a pena.

Os personagens Zantosa são quase sempre ricos ansiosos em busca de emoções ilícitas, ou criminais dedicados aos prazeres do submundo. Apesar de seus “gostos refinados”, é raro mostrarem-se em posições de destaque na sociedade humana.

Sua depravação é difícil de esconder durante muito tempo, e os Zantosa admitem entender muito pouco sobre a Humanidade. Muitos administram grandes e perigosas empresas, o melhor para ter histórias para entreter a família. Se um Zantosa cruzar o caminho com um Grimaldi, se sentirá obrigado a honrar o ressentimento familiar de alguma forma; no melhor dos casos, ocorre uma rivalidade pouco amistosa, e no pior dos casos, o Zantosa fará planos para eliminar o Grimaldi quando for conveniente.

Quase todos os Zantosa seguem a Trilha dos Cátaros, que se ajusta muito bem a sua natureza pervertida. Acredita-se que alguns sigam a Trilha de Caim, mas é pouco provável, tendo em vista o temperamento da família.

Disciplinas: Auspícios, Presença, Vicissitude.

Fraquezas: Os hedonistas Zantosa sucumbem com facilidade aos vícios e prazeres. Sempre que um Zantosa experimenta um prazer extremo (por exemplo, mediante o sexo, drogas, sadismo, beber vitae ou mesmo um suculento filé), deverá fazer um teste de Força de Vontade para não ficar obcecado ou viciado.

Um Zantosa obcecado fará qualquer coisa para repetir a experiência, e muitos têm chegado quase a morte como resultado.

Mote: *Há! Na semana que vem, no mês que vem ou no ano que vem... que seja! Sempre há tempo para paço de vendedor. Mas agora, quer outra bebida? Ou unir-se a mim?*

Novas Habilidades

As seguintes Habilidades se adicionam as do manual básico e ao Vampiro: Guia do Jogador. Mesmo que voltadas especialmente para carníçais, os Narradores podem usá-las com outros personagens. Como sempre, guie-se pelo seu bom senso.

Talentos

Máscara

Os vampiros fazem de tudo para se passar por mortais; esta Habilidade permite ao carníçal se passar por vampiro; a maioria dos carníçais tem poucos motivos para aprender isso, mas sempre há exceções. Alguns Dominadores podem encomendar missões de espionagem aos seus criados mais sutis. Os carníçais independentes vêem que se passar por vampiros pode dar mais possibilidades de sobreviver. Os mestres desta arte são os estranhos e antigos carníçais de Matusaléns: esses servos geralmente são tão poderosos (ou mais) do que jovens vampiros, e se movimentam entre os vampiros de menor nível em busca de presas para seus mestres.

Os únicos carníçais que não podem adquirir este Talento durante a criação de personagens são os Revenantes; imitar os mestres é mal visto pelo Sabá, e os poucos que tentam são rapidamente eliminados (ou não tão rapidamente...).

- **Novato:** “Corado? Ah, acabei de me alimentar, deve ser isso”.
- **Praticante:** Os carníçais de outros vampiros poderiam vê-lo como um vampiro.
- **Competente:** Recebe convites para o Elísio.
- **Especialista:** Pode enganar um ancillae com Auspícios.
- **Mestre:** Pode jantar com o príncipe sem levantar suspeitas.

Conhecimentos

Cultura Vampírica

Ao contrário de Cultura dos Membros (veja **Vampiro: Guia do Jogador**), este Conhecimento pode ser adquirido na criação de personagem. Representa o conhecimento da sociedade vampírica. Sem esta Habilidade, pode ser que nem conheça o clã de seu Dominador. Cobre a maior parte das noções básicas que um Senhor ensina a sua nova cria, assim como os dados da política local que o Narrador queira dar.

- **Estudante:** Sabe mais ou menos o que são vampiros e clãs.
- **Universitário:** Conhece a maioria das Tradições.
- **Mestre:** Sabe como se chama o príncipe.
- **Erudito:** Sabe que os Malkavianos se chamam assim por causa de Malkav.
- **Catedrático:** Sabe nomear os 13 clãs e suas alcunhas.

Mordomo

Você estudou a arte de gerenciar uma casa, e a dominar a complexidade da tarefa. É um criado útil, um mordomo, ou um senescal de seu Dominador. E mais, está a par dos assuntos entre os membros locais para servir melhor. Pode dar conta de quase qualquer aspecto do refúgio de seu senhor se for necessário, e pode se transformar no objetivo de inimigos que apreciam o seu conhecimento. É claro, que se você o trair, seu mestre certamente irá querer a sua morte ou recaptura como uma prioridade.

- **Estudante:** Pode manter um apartamento em ordem.
- **Universitário:** Se considera seguro, se não brilhante.
- **Mestre:** Praticamente da família.
- **Erudito:** Cuida muito bem da mansão e lembra ao seu senhor de seus compromissos com o príncipe.
- **Catedrático:** Alfred Pennyworth.

Novo Antecedente

Dominador

Você está sob Laço de Sangue a um vampiro que te proporciona sangue e pode oferecer a sua proteção. É claro que não te ocorre de abusar da generosidade de seu Dominador. A aquisição deste Antecedente implica que seu senhor tem pelo menos um interesse passageiro no seu bem estar. A pontuação assinala duas coisas: a geração e o poder geral de seu Dominador (o que influencia no nível de Disciplinas que você pode alcançar) e até que ponto ele te favorece. Quanto mais antigo e poderoso for o seu Dominador, menos provável que se preocupe pelo bem estar de um criado tão prescindível. Pelo contrário, os vampiros menos poderosos tendem a cuidar melhor de seus carníçais, pois dispõem de menos recursos e com certeza valorizam mais o que tem.

- Seu Dominador é de 11ª geração ou superior, e te considera um confidente valioso.
- Seu Dominador é de 9ª ou 10ª geração, e o aprecia razoavelmente.
- Seu Dominador é de 8ª geração e às vezes te dá algum bom conselho.
- Seu Dominador é de 7ª geração e espera que faça o seu trabalho, nada mais.
- Seu Dominador é de 6ª geração, porém não vai mais com a sua cara.

Qualidades e Defeitos

As seguintes Qualidades e Defeitos são exclusivamente para carníçais. Alguns duplicam certas Qualidades e Defeitos encontrados no Guia de Jogadores; nesse caso, este livro tem a preferência.

Os carníçais não estão sujeitos a todas as limitações ou requisitos que os membros podem ter, e as regras devem ser apropriadamente distintas.

Qualidades e Defeitos Recomendados

Podem ser encontradas várias Qualidades e Defeitos para o seu personagem no Vampiro: Guia do Jogador, e seria uma pena não aproveitar as possibilidades que oferecem. Porém nem todos são apropriados para personagens carniais. Aqui tem uma lista das Qualidades e Defeitos recomendados ou não permitidos.

Os recomendados são em geral os que dão alguma idéia de por que um Cainita escolheu o seu escravo ou reflita as mudanças causadas pelo sangue no infeliz carnical (alguns estão listados somente porque trazem características interessantes em um carnical).

As Qualidades e Defeitos não permitidos são exatamente isso: não podem ser adquiridos por carniais, somente por vampiros.

O Narrador pode prescindir desta lista se preferir, mas deveria ter bons motivos para as exceções.

Psicológicos

- **Recomendados:** Selvageria, Natureza Dupla, Compulsão, Cabeça Quente.
- **Restritos:** Exclusão de Presa.

Mentais

- **Recomendados:** Talento Matemático, Memória Eidética, Temerário.
- **Restritos:** Sono Pesado.

Aptidões

- **Recomendados:** Aptidão para Informática, Digno de Pena, Linguista Nato.
- **Restritos:** Ingerir Comida.

Sobrenaturais

- **Recomendados:** Amor Verdadeiro, Médiun.
- **Restritos:** Inofensivo para Animais, Aperto dos Amaldiçoados, Repulsa ao Alho, Repulsa a Cruzes, Incapacidade de Atravessar Água Corrente, Sensibilidade à Luz.

Ligações com Membros

- **Recomendados:** Inimigo, Educação Deturpada.
- **Restritos:** Todos os demais (Os carniais não são Membros, logo são tratados de acordo).

Sociedade Mortal

- **Recomendados:** A maioria das Qualidades de Laços.
- **Restritos:** Anacronismo (Não é apropriado para personagens jogadores, mas possivelmente para Npc's), Caçado.

Físicos

- **Recomendados:** Articulações Ultraflexíveis, Digestão Eficiente, Corpo Grande, Alérgico, Estatura Baixa, Desfigurado, Criança, Monstruoso.
- **Restritos:** Digestão Seletiva, Ferimento Permanente, Sangue Fraco.

Aura Pálida

(Qualidade de 1 pt.)

Por algum capricho do destino ou sua reação ao vitae, sua aura é naturalmente pálida. Os vampiros que a lerem por meio da disciplina Auspícios acreditarão que você é um Membro a menos que tenham razões para achar o contrário. Essa qualidade pode ser muito útil se você quiser se passar por um vampiro, mas também pode causar alguns mal-entendidos perigosos.

Dominador Benévolo

(Qualidade de 3 pontos)

É necessário ter o Antecedente Dominador para adquirir essa qualidade. Por alguma razão, o seu Dominador gosta de você. Talvez por seus serviços sejam exemplares, ou você o lembre de alguém do passado... dada a estranha natureza da mente vampírica, talvez você nunca saiba com certeza. Seu Dominador o trata com certa compaixão e nunca põe sua vida em risco deliberadamente. Porém, ele acredita que você dará a sua vida para salvá-lo se necessário, mas até hoje, você é algo parecido com um amigo para ele.

Imunidade ao Defeito de Sangue

(Qualidade de 3 pontos)

Por alguma razão, você é imune ao defeito do sangue de qualquer vampiro de quem seja servente. Pode até deleitar-se de sangue Nosferatu até arder o estômago que suas feições não sofrerão qualquer modificação.

Amigo Sobrenatural

(Qualidade de 4 pontos)

Você é aliado de um ser sobrenatural que não é um vampiro. Pode ser um lobisomem, um fantasma de um parente, ou mesmo um mago. Você pode pedir a sua ajuda em caso de necessidade, mas não é provável que ele nem sempre possa ajudar. E ele também pode pedir a sua ajuda em ocasiões pouco convenientes (é o custo da amizade). É bem improvável que sua relação seja bem vista pelos seus, e qualquer Membro que descubra sua relação a desaprovava com toda a certeza. O narrador criará o personagem, seja um lobisomem, fantasma ou mago, e não lhe revelará todas as suas características.

(Nota: Essa Qualidade inclui Aliado Lupino e Espírito Mentor, que estão presentes no **Vampiro: Guia do Jogador**).

Parente

(Qualidade ou Defeito de 4 pontos)

Queira ou não, você é um parente de uma tribo de lobisomens. Você carrega o sangue Garou em suas veias, e seus filhos podem ser Garous.

Isso pode ser tanto uma vantagem quanto um inconveniente para um carnical. Se o adquirir como uma Qualidade, você mantém relações amistosas com seus familiares (Garous e Parentes). Ainda que não te permitam levar os seus "amigos" vampiros aos seus territórios (e usam meios letais para assegurar isso), se interessam pelo seu bem estar e o ajudam desde que isso não comprometa os seus princípios. Porém, não querem que você seja um carnical para sempre, e gostariam que você voltasse a sua sociedade e criasse sua própria família. No geral, somente os carniais Independentes podem ter essa qualidade. Porém é mais provável que os Garou vejam um Parente carnical como uma séria ameaça.

Se o adquirir como um Defeito, sua família lupina acredita que você pode pôr a sua segurança em perigo, e irão contra a sua dieta e/ou seu Dominador, ou matá-lo como um favor a sua alma corrompida. Este Defeito o faz ganhar inimigos perigosos, frente ao seu Dominador (se o tiver) e é muito provável que não possa interceder e resgatá-lo. Esse Defeito é mais adequado para carniçais Vassalos, pois nenhum lobisomem aceitaria que um de seus preciosos parentes jure lealdade a um vampiro.

Os Revenantes não podem ser Parentes, nem como Qualidade nem como Defeito.

Cigano Verdadeiro **(Qualidade de 5 pontos)**

O sangue dos Rom corre por suas veias. Talvez você tenha um Dominador Ravnos que o escolheu por seu potencial, ou talvez você tenha adquirido um gosto por sangue de Membros em suas viagens. Você pode ter Afinidades de Sangue ou outras faculdades exclusivas de Rom do livro **Mundo das Trevas: Ciganos**. Seus parentes podem ou não aprovar a sua relação, dependendo das circunstâncias.

Os Revenantes não podem ter essa qualidade sob nenhuma hipótese.

Imunidade a Laço de Sangue **(Qualidade de 6 pontos)**

Você não pode ser enlaçado a um vampiro, por mais que se alimente de suas veias. Essa Qualidade é obviamente muito útil para alguém cujos poderes dependem da vitae e seu custo é adequadamente elevado para personagens carniçais.

Ataque Virulento **(Qualidade de 7 pontos)**

Seja por estranhos feitiços Taumaturgicos, rituais misteriosos ou um raro capricho de sua condição de carniçal, você tem o poder do sobrenatural.

Você pode infringir dano agravado a criaturas sobrenaturais golpeando-as, mordendo-as, ferindo-as com espinhos ósseos... qualquer coisa. Esses danos são considerados dano de Briga normal contra os mortais, e devem ser aplicados somente a uma forma de ataque (mordidas, garras, etc.). Você deve entrar em acordo com o narrador para ter uma boa explicação sobre essa Qualidade, e o narrador pode proibi-la se assim desejar.

Modificações de Vicissitude **(Qualidade de custo variável)**

Mesmo que não domine as artes Tzimisce de alteração da carne e ossos, você foi... modificado para adotar uma forma mais apta para o combate. No geral, você é um szlachta, e a maioria das modificações requerem a aquisição do Defeito Monstruoso (ver Vampiro O Guia do Jogador, página 19). Normalmente os Tzimisce fazem alterações cosméticas aos seus carniçais de batalha tanto para arruinar a sua imagem quanto para que as alterações não sejam repulsivas por si só.

Essas modificações são permanentes a não ser que a vicissitude seja usada posteriormente para eliminá-las.

Ainda que suas armas naturais sejam perigosas, elas causam dano normal; Continuam sendo carne e ossos mortais, apesar de seu aspecto horrendo. Você pode adquirir tantas modificações quanto possa pagar, mas suas aptidões sobrenaturais irão reduzindo com toda certeza.

• **Presas** (1 ponto): Seus dentes foram esticados e afiados. Seu sorriso pode parecer com o de um tubarão ou um gato, ou totalmente distinto de qualquer coisa que exista na natureza. Você pode usar manobras de Mordida, mas perde dois dados de suas jogadas para testes sociais que não envolvam Intimidação.

• **Visão Circular** (1 ponto): Um de seus olhos foi transferido para a parte de trás da sua cabeça, lhe dando a possibilidade de ver em um ângulo muito maior. É uma operação difícil, e somente pode ser realizada por aqueles que dominam a medicina e a Vicissitude, porém, sua percepção de profundidade é pobre em qualquer ângulo, e você sofre uma penalidade de dois dados em qualquer teste que se aplique o cálculo de distância, inclusive o uso de armas de projeteis. Você deve adquirir o Defeito Monstruoso.

• **Modificações Digestivas** (2 pontos): Você é capaz de digerir qualquer material orgânico que possa engolir. Some dois pontos ao seu Vigor para resistir a efeitos de venenos ingeridos.

• **Espinhos** (2 pontos): Grandes espinhos ósseos saem de seus antebraços, ombros e/ou pernas. Eles podem ser usados para golpear e causam dano de Força + 2; porém são difíceis de esconder, e diminui em três dados as suas jogadas de testes sociais não relacionadas a Intimidação.

• **Carapaça** (3 pontos): Você é coberto de placas córneas ou ósseas que te protegem de ataques. Você pode somar dois dados a sua jogada de absorção de dano, mas deve adquirir o Defeito Monstruoso.

• **Patágios** (4 pontos): Seus ossos são ocos, e membranas de pele (sua ou de outro desafortunado) surgem de seus braços, lhe dando o aspecto de um pterodátilo humano. Você pode usar essas asas para planar, mesmo não se tratando de um autêntico voo. Enquanto plana, você não pode usar os braços. Todavia, você subtrai um dado para absorver o dano de ataques de punhos e armas contundentes, ou qualquer outra forma de contusão (seus ossos são ocos). Você deve adquirir o Defeito Monstruoso.

Nota: Os carniçais não podem curar as modificações de Vicissitude, nem mesmo usando sangue. Nesse sentido, eles são tão incapazes quanto os humanos.

A exceção são os carniçais que tem a disciplina Vicissitude, e mesmo um Zantosa pode ser incapaz de reparar as mutilações causadas por um Tzimisce de 7ª geração (para reparar as alterações de Vicissitude, o carniçal deve ter um nível de Vicissitude superior ao do vampiro que causou a deformidade).

Dominador Pária **(Defeito de 2 pontos)**

Você está sob Laço de Sangue com um vampiro que, por qualquer razão que seja, não é bem vindo e inclusive é odiado pelos demais Membros da área. Sem aliados Cainitas, você se encontra dependendo de seus carniçais e aliados humanos. Provavelmente você terá responsabilidades adicionais, que podem significar uma oportunidade para agradar o seu mestre. Mas se os outros Membros descobrirem a quem você serve, sua vida pode correr perigo. O Narrador determinará a razão pela qual o seu Dominador está nessa situação; e mesmo que suas sugestões sejam bem vindas o Narrador não é obrigado a revelar a causa de tanta antipatia. Pode ser que nem todos odeiem o seu senhor.

No final das contas, quem poderia não gostar de uma criatura tão maravilhosa?

Envelhecimento Artificial (Defeito Revenante de 2 pontos)

Sua carne foi alterada para fazê-lo parecer um adulto, ainda que a sua verdadeira maturidade esteja a muitos anos no futuro. Você pode se passar por um adulto, mas tem dificuldades de enfrentar situações complexas. Sua dificuldade em resistir ao Frenesi é somente um ponto a menos de um vampiro (ou um a mais que o normal, se você for um Bratovitch). Acessos de raiva são freqüentes. Além disso, você perde um Dado em jogadas Sociais que requeiram sutileza ou sofisticação.

Noções Românticas (Defeito de 2 pontos)

Você considera a sua existência como carníçal algo muito maior do que sua vida anterior. Você acredita que o seu Senhor precisa de você, e cada alimentação não é senão um ato do mais puro amor. Os Revenantes com este Defeito não querem outra coisa a não ser servir aos gloriosos ideais do Sabá, e se prontificam a satisfazer o menor capricho de qualquer vampiro da seita.

Considera-se que você tem dois pontos a menos de Força de Vontade quando o objeto de seu romantismo tenta usar Dominação ou Presença em você. Para um vassalo, é o seu Dominador que ativa a penalidade; entre os Revenantes, este defeito é ativado por qualquer vampiro que pertença à seita. Os Independentes não podem adquirir este defeito a menos que o Narrador aprove um tipo comum de vampiro idolatrado pelo carníçal, e com quem o carníçal encontre-se em uma desvantagem, devido as suas idéias românticas.

Escoadouro de Vitae (Defeito de 3 pontos)

Por qualquer razão que seja, você digere a vitae mais rápido do que os demais carníçais. Você tem que beber sangue vampírico a cada duas semanas, ao invés de a cada mês, ou perderá as suas faculdades sobrenaturais e voltará a ser humano. Poucos carníçais com este Defeito superam a sua esperança de vida natural; neste ritmo, é fácil perder uma dose...

Carníçais Sobrenaturais

Em sua constante busca de criados maiores e eficazes, um vampiro pode tentar a transformação de outras criaturas sobrenaturais. Também pode ser que os jogadores estejam interessados em crônicas mistas, unindo um lobisomem ou changeling carníçal ao resto do grupo. Mas nem sempre funciona.

• **Lobisomens:** É improvável que um Garou aceite voluntariamente a condição de carníçal. Muitos deles sofrem reações alérgicas ao vitae, e não podem reter ele por muito tempo no estômago. Somente alguns poucos podem beber vitae o sem vomitá-lo imediatamente, e estes procuram evitar os seus inimigos tradicionais. Talvez a única forma segura de transformar um Garou em carníçal (ou outro transmorfo) seja fazê-lo antes de sua Primeira Mudança, antes das alergias atinjam seu ápice. Mas o principal problema deste método é que um carníçal não envelhece e nunca chegará à adolescência, e nunca se Transformará.

Some a isso à dificuldade de achar um Garou que ainda não passou pela Primeira Mudança, e entenderá por que existem tão poucos carníçais Garou.

• **Magos:** Mortais ordinários em quase todos os aspectos, os magos podem ser transformados em carníçais normalmente.

Um mago pode romper Laço de Sangue mediante o uso da Esfera da Mente, ainda que não seja provável que o tente a menos que ache que está sendo controlado. Da mesma forma, a magia da Vida pode ser usada para transformar o sangue no sistema em sangue humano comum. Mas ambas as respostas são relativamente difíceis, e não deveriam ser tentadas por personagens novatos.

• **Aparições:** Os Sem-Repouso já deixaram as necessidades biológicas para trás, e não tem um metabolismo para processar a vitae. Ainda assumindo que a forma material, as aparições não digerem comida ou bebida de forma usual, e não podem desfrutar dos benefícios da condição de carníçal. Isso é igualmente certo para os Reerguidos, cujos cambaleantes cadáveres carecem de qualquer coisa remotamente parecida com a vida. Derramar vitae na boca de um Reerguido é desperdiçar sangue.

• **Changelings:** Os vampiros certamente são incapazes de perceber os changelings como algo distinto dos mortais, ainda que alguns Ravnos e Malkavianos se sintam estranhamente atraídos pelos sonhadores. Ainda é possível transformá-los em carníçais, este ganhará um ponto de Banalidade cada vez que beber o sangue de um vampiro.

• **Múmias:** Por alguma razão, o sangue vampírico não tem efeitos sobre os Renascidos. Estes não podem ser transformados em carníçais, e achariam o processo bem desagradável.

• **Fomori:** Estes retorcidos híbridos de Perdição e humanos são tão fáceis de transformar em carníçais como qualquer um. De fato, muitos podem ser lacaios muito servís, felizes de realizar qualquer atrocidade por seus Dominadores em troca de vitae. Mas os vampiros que conhecem os fomori provavelmente relutariam em transformá-los. Para começar, os fomori são criaturas em processo de deteriorização, e eles sofrem de uma decadência espiritual que não pode ser detida pelo sangue. Além disso, nunca se sabe se a lealdade de um fomori carníçal ao seu senhor é total, ou se obedece as ordens de um senhor mais sinistro...

Pontos de Experiência

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Disciplina	20
Disciplina Familiar/Clã*	Nível atual x 15
Outras Disciplinas	Nível atual x 25
Nova trilha	20 (carníçais Tremere)
Trilha Taumatúrgica	Nível atual x 15 (carníçais Tremere)
Força de Vontade	Nível atual
Humanidade	Nível atual x 2
Virtude/Habilidade	Nível atual x 2
Atributo	Nível atual x 5

*Como regra geral, leva-se em conta as Disciplinas do clã do primeiro Dominador (assim, ainda que um Toreador possa ter Dominação não é considerado como Disciplina do clã para efeito de custo em pontos de experiência). O rebaixamento do custo para os Revenantes é aplicado nas Disciplinas da sua família, e no caso dos independentes à Rapidez, Fortitude e Potência. Um laçao que abandone o serviço de um vampiro passa a ser considerado como independente a partir deste momento, enquanto que um independente que esteja em Laço de Sangue com um Dominador é tratado como um laçao. Assim, então, é possível para um jogador empreendedor "otimizar" as Disciplinas de seu carníçal... mas as possíveis ramificações de uma tal relação com os Membros pode se transformar em algo muito perigoso.



Capítulo Quatro:

Narração

*Deixai que aqueles que servem sejam nomeados os maiores
dentre os Filhos de Seth, e os mais privilegiados.*
– O Livro de Nod, “Sobre aqueles que servem”.

Este capítulo proporciona informações para conduzir crônicas de carniçais, ou para incorporar os mesmos às crônicas de **Vampiro**. É voltado especialmente para o Narrador. Há algumas surpresas, sendo assim, os jogadores deveriam evitar lê-lo.

Tema

Como o manual básico de Vampiro: A Máscara diz, uma boa crônica se beneficia muito com a presença de um tema unificador. Mesmo que os temas que apresentamos aqui funcionem bem para histórias de carniçais e vampiros, são especialmente apropriados para histórias e crônicas de carniçais.

- **Dependência:** Em uma crônica de carniçais, o tema da dependência é quase inevitável. A vitae é melhor do que as drogas; é a eterna juventude, a força sobre-humana e o amor puro em um só. Não é fisicamente viciante, mas sim psíquica. A questão da dependência e a independência aparecem em todas as aventuras relacionadas com os carniçais. Explorar o que é encontrar-se a mercê do Sangue pode ter interpretações intensas como resultado.

Como os viciados dizem, “posso largar quando quiser”. Sim, claro. Os carniçais são tão hábeis enganando a si mesmos quanto as pessoas ordinárias envolvidas com as drogas mundanas. Muitos carniçais nem sequer sabem que estão presos; sabem que estão enamorados, e sabem que podem fazer coisas assombrosas desde que esta substância maravilhosa entrou em suas vidas. Quando alguém toma seu primeiro gole de vitae, sua antiga vida desaparece e surge uma nova. Agora podem fazer qualquer coisa. *Qualquer coisa.*

Mas continua necessitando do suco. Não pode arriscar-se a contrariar o seu Mestre, ou ficará sem o fornecimento. E então voltará a ser débil, indefeso, mortal. Novamente na velha e miserável ruína inútil que era. Assim, aceita que o Mestre lhe peça coisas estranhas de vez em quando. Talvez tenha que matar algum velhinho dono de uma pequena livraria. Ele não quer fazê-lo - mas precisa da substância. Não há como contestar. Nunca há. Pode ser que não consiga viver consigo mesmo, mas a alternativa é não viver.

- **Manipulação:** Os lacaios nunca estão no controle total de suas vidas, e os revenantes em raras ocasiões. Supõe-se que os independentes fazem o que querem, mas não podem caçar Membros e evitar por completo a política Cainita. Os jogadores estão certos de que não são peões de algum ancião? Inclusive se tiverem Dominadores, estarão seguros de que não existe uma presença invisível que almeja objetivos que nem mesmo seus mestres conhecem?

Droga, e se não sabem a verdade sobre a sua situação – ou o que *são*? As mãos que criam os carniçais podem ser invisíveis desde o princípio. Se os patrões são bastante sutis, os personagens encontram-se sensivelmente presos de impulsos estranhos, invadidos por um poder que não pediram. Entretanto seus patrões os conduzem discretamente na direção certa, sua pele eriça pela paranóia. Certo, os personagens ganharam poder e imortalidade – mas o que perderam em troca, e quem vai cobrar a dívida?

- **Guerra:** Convenhamos: os carniçais são buchas de canhão. Quase todos os clãs criam carniçais em grandes quantidades quando esperam por problemas. O carniçal comum geralmente é a primeira



linha de defesa, logo, uma crônica de guerra pode gerar várias histórias tensas.

Como os protagonistas de vários filmes de guerra, os carnicais raramente são os que iniciam o conflito (mesmo que possam sê-lo, segundo a natureza da crônica). No geral, encontram-se em meio a um violento conflito, e devem começar a lutar ou perecer.

Não há tempo ou vacilos em uma crônica deste tipo: mova-se rápido, ou será abatido. E morrer é *muito* mais fácil para um carnical do que para um vampiro... com talvez um simples ponto de Fortitude, e o perigo de morrer pela perda de sangue se tentar curar seus ferimentos, os carnicais tendem a estar mais próximos do arquétipo de “cascas de ovo com martelos” que os vampiros. Não há torpor que salve um carnical; uma vez que perde seus Níveis de Vitalidade, vira história.

Uma “desagradável, mas inevitável” baixa para seus mestres, no muito.

As histórias de guerra podem variar de tiroteios contra o Sabá em edifícios abandonados, ou sutis campanhas de assassinato, circulação de boatos e sabotagem. Se preferir, poderá iniciar a crônica com uma explosão ou um ataque, colocando os jogadores na defensiva desde o início. Os atentados contra a vida dos personagens (ou a de seus Dominadores ou amigos) vão ocorrendo, e cada bala ou bomba poderia ter o nome dos jogadores gravados nelas. Os jogadores passarão por maus momentos quando a guerra se intensificar. Finalmente, não terão outra opção se não tomar a ofensiva e começar a fazer algum dano. Você pode ter visto esta trama milhares de vezes, mas ela

continua sendo uma boa história.

Outra alternativa é que os personagens sejam os agressores desde o princípio. Ser o que sacode o vespeiro pode ser muito satisfatório, sobretudo se for bastante sutil para que seus inimigos não se dêem conta de quem os golpeia. Muito melhor é quando um personagem consegue lançar-se contra algo que esta por cima na cadeia alimentar, a sensação de triunfo pode ser extraordinária. Certamente é um jogo muito perigoso, mas o aumento de adrenalina vale a pena.

Nas crônicas de guerra, lembre-se da maior vantagem dos carnicais; eles podem operar a luz do dia. Uma frenética corrida através do refúgio de um inimigo antigo, lutando desesperadamente para alcançar o monstro e cravar-lhe uma estaca antes que anoiteça, pode ser uma história emocionante e aterradora.

As crônicas de guerra têm uma provisão quase infinita de possibilidades; clã contra clã, Sabá contra Camarilla, carnicais contra vampiros, carnicais contra lupinos, rebeldes contra o príncipe – a lista é imensa. Se os jogadores estão dispostos a algo de interpretação visceral, não seria difícil desenhar um conflito em que haja muito em jogo para o grupo.

• **Romance:** Os vampiros perdem o contato com seus sentimentos com mais facilidade do que os carnicais; os impulsos hormonais desvanecem com a morte da carne. Ainda que sejam capazes de sentir fortes e freqüentes paixões distorcidas, os Filhos de Caim com freqüência parecem distantes ou enfasiados se comparados com seus servos carnicais.

Os carnicais sentem uma obsessão natural pela vitae, uma obsessão que podem transferir à fonte vampírica de seu adorado elixir. E mais, a sensação de estar *vivo* tende a provocar no carnical ânsias difíceis de saciar.

Estas ânsias podem empurrar facilmente uma crônica em direções espantosas... mas se um carnical centrar essas emoções poderosas de uma forma mais idealizada? E se está apaixonado (ou acredita estar) acima do Laço de Sangue? O Juramento de Sangue se torna mais intenso combinado com o impulso biológico de ter um companheiro, e muitos carnicais padecem em um estado de "amor" que sabem muito bem, que não serão correspondidos.

Mas, e se o vampiro retribuir o afeto? Sim, é pouco provável, mas um Dominador... afeiçoado... pode chegar a várias possibilidades, incluindo o Abraço.

E se outro carnical, ou mesmo um mortal, se apaixonar por um personagem preso ao Laço? Ou se um personagem jogador independente se apaixonar pelo laçao de um inimigo? E se um carnical se relacionar com uma mortal por quem realmente se preocupa: a matará em um surto de loucura, ou se seu Dominador começar a vê-la como uma ameaça para a lealdade do carnical? E se um revenante sente atração por alguém alheio à família (o tabu definitivo)? E os cortejos dos revenantes? As respostas podem ser ternas ou repulsivas, frias ou cálidas. Mesmo que o carnical possa esperar um final feliz, a turva realidade do Mundo das Trevas é um obstáculo quase impossível de ultrapassar.

• **Mortalidade:** Os carnicais são criaturas sem idade, mas continuam sendo mortais, algo fácil se passar por cima. Alguém potencializado pelo Sangue é como um viciado em crack com a força de Hércules, mas a vitae não poderá salvá-lo da AIDS. Se um carnical e seu Dominador são crivados de balas por uma metralhadora, o Dominador cai em torpor... mas o carnical morre.

Naturalmente, alguns carnicais tendem a considerar-se imortais; os revenantes, graças a sua longevidade, estão a um passo nesta direção. Mas basta um acidente de trânsito para lembrar a um carnical o quão frágil é na realidade. Sim, podem regenerar a maioria dos ferimentos... se sua Reserva de Sangue estiver no máximo, e se não tiver sofrido uma perda de sangue significativa pelos ferimentos. E lembrar-se de que tem que queimar o Sangue em suas veias para fazê-lo; pode reparar o dano estrutural, mas não estará em boa forma para se defender. Isso é especialmente aterrador para os independentes. Suponhamos que um carnical tem racionado cuidadosamente a sua vitae até a próxima caçada, e que de repente surge do nada um carro que o atropela; usará a vitae que ganhou a duras penas para manter-se em forma, mas agora terá que racionar duas vezes mais. E se perder uma perna? Os carnicais podem regenerar membros se dispuserem de vitae suficiente, mas pode ser que os personagens não o disponham. Inclusive, ainda que consigam regenerar a perna, nunca mais voltará a se ver na mesma forma.

O combate é a forma mais óbvia de jogar com a mortalidade dos carnicais, mas isto não quer dizer que seja a única ou a melhor.





As enfermidades, particularmente as doenças de ação lenta e degenerativas como a AIDS e o câncer, podem ser contidas por intermédio da vitae. Para alguns carniçais, seus poderes alimentados com o Sangue podem ser uma forma de ver-se envoltos em uma labareda de glória.

Por último, não há nada que ressalte mais o quão frágil é a existência de um carniçal do que a abstinência. Sem Disciplinas, faculdades curativas especiais, nem a eterna juventude, o personagem se torna humano, demasiadamente humano... especialmente agora que sabe o que perdeu.

Ambiente

Os carniçais são criaturas muito emocionais, muito mais que os Cainitas. Ponha os seus personagens sob o ambiente escolhido para a história. Apele a todos os seus sentidos. Visto que os personagens são menos poderosos que os vampiros dos quais se alimentam, sua sobrevivência é algo muito precário. Isso pode aguçar seus sentidos, permitindo-lhes uma experiência possivelmente mais vívida do que pode ser oferecida ao se jogar com personagens vampiros.

• **Horror:** Antes de tudo, **Vampiro** é um jogo de horror. A terrível inumanidade dos Membros é ainda mais realçada em uma crônica de carniçais. Os personagens são parte de um mundo letal (e não uma parte importante) e estão sempre correndo o risco de serem despreocupadamente assassinados por algum Cainita. O poder que ganham tem um terrível preço; a perda do controle. Os lacaios devem lutar para conservar a sua individualidade na angustiante maré do Laço de Sangue. Os revenantes são escravos de seus desejos sinistros, se não diretamente de suas famílias. Mesmo os independentes devem resistir ao frenesi, e todos os carniçais devem ter noção de sua dependência de vitae. Com certeza, o Sangue é a única coisa que mantém os carniçais mais velhos vivos... mas também os impede de ser humanos verdadeiros.

E o mais importante, os vampiros são mais temíveis quando os personagens são menos poderosos... e ambos os bandos o sabem. O assassino Toreador que tivesse sido um simples rival para um bando de vampiros se transforma em um monstro terrível e implacável em uma crônica de carniçais. Como predadores naturais, os vampiros tendem a tornar-se *muito* mais sádicos com aqueles que não são uma ameaça para eles; a analogia óbvia é a do gato brincando com sua presa ferida e aterrorizada. O conhecimento dos carniçais sobre os vampiros é imperfeito e subjetivo. Quanto menos souberem, mais terão a temer. Nem mesmo descobrir detalhes concretos, como a relação entre os Samedi e os mortos-vivos tem tantas possibilidades de suavizar o temor.

Finalmente, o terror mais profundo deveria vir sempre de dentro, não de fora. Imagine um carniçal que desperta atrás de uma borracharia, sem lembrar mais

do que gritos confusos e flashes de luz, suas mãos cobertas de sangue... e pouco a pouco lembrando que seu filho estava chorando, mas a casa agora esta silenciosa...

• **Ambição:** Muitos carniçais tornam-se servos de um vampiro com a esperança de que em alguma noite se transforme em um Cainita. Vêem seus Dominadores com anseio e inveja, sonhando com a noite em que eles também serão Dominadores. Uma crônica poderia ser centrada nas aspirações de um grupo de carniçais; conseguirão finalmente o que almejam, ou terminarão sua busca em uma tragédia? Sacrificarão muitas coisas para alcançar seus fins, percebendo o seu engano? Atacarão uns aos outros como lobos em uma luta para chegar ao topo? “Só pode haver um” soa muito bem para quem pensa nas implicações... talvez o melhor seja não ficar próximo a ninguém.

E mesmo que um carniçal não se interesse pelo Abraço, pode aspirar ser o favorito do Dominador. Iludidos pela obsessão do Laço de Sangue, os lacaios frequentemente competem com seus companheiros e rivais, arriscando a sua posição, sua condição de carniçal, e inclusive a sua vida para conseguir o favor de seu Dominador.

A ambição também pode ser um elemento vital nas crônicas de revenantes e independentes. Muitos revenantes desejam ganhar o respeito de seus mestres do Sabá e se destacar na seita. Suas metas podem levá-los a atuar como eficazes agentes do Sabá, ou tentá-los a destruir ou desacreditar clandestinamente membros da seita para se beneficiar. A política no Sabá é um assunto delicado, mas quem disse que um revenante esperto não pode chegar no topo? Entretanto, o Sabá e suas famílias associadas estão sempre sedentos e a espera para devorar quem não andar na linha. Da mesma forma, os carniçais independentes deveriam ter objetivos mais ambiciosos que sobreviver a cada noite. Os personagens anseiam vingança? Poder? Uma meta mais nobre, como a paz com os Membros? Sejam quais forem as intenções dos personagens, a busca de seus objetivos podem conduzir a boas histórias.

Personagens Carniçais em Vampiro: A Máscara

Ainda que um personagem carniçal em um bando de vampiros pareça estar em uma séria desvantagem, nem sempre é assim. De fato, o carniçal tem menos aptidões físicas, e não pode aumentar suas faculdades sobrenaturais com tanta facilidade. Mas um carniçal pode se movimentar livremente durante o dia, o que torna-se uma ótima vantagem. Pode operar normalmente em horários habituais, fazendo acordos e comprando equipamentos especiais. Se os demais personagens localizarem o refúgio de um inimigo, o carniçal é a opção perfeita para enganar os guardas e

decapitar o Cainita à luz do dia.

O desequilíbrio de poderes entre os Membros e mortais pode afetar o jogo (principalmente os combates e outras exhibições de força). Se os companheiros vampíricos de um carniçal tem problemas frente às Disciplinas refinadas com os séculos de um ancião, o que um mortal poderá fazer? Entretanto, um carniçal inteligente pode sobreviver a estes tipos de situações (frequentemente as evitando). Na falta desta alternativa, resta o recurso de transformar-se em um alvo menos conspícuo: terá trabalho para desviar a atenção de um ancião para outra vítima, mas isso é possível. Não será fácil, mas desde quando isso é novidade? Pelo menos o personagem pode conseguir pontos de experiência adicionais por sobreviver a circunstâncias adversas.

Jogo em Grupo

Outra possibilidade é fazer com que cada jogador crie dois personagens, um carniçal e outro vampiro. Os personagens de cada jogador podem estar relacionados entre si (como Dominador e lacaios), ou o grupo pode optar por conectar os personagens vampiros e carniçais em redes mais complexas. Na medida em que a crônica avança, os jogadores alternam os personagens carniçais (durante as horas diurnas) com os vampiros (após o por do sol). Existem muitas possibilidades de mudança, mesmo que os vampiros estejam restringidos ao turno da noite.

Uma das facetas mais gratificantes deste tipo de crônica é a mudança de mentalidade. Quando chega a noite, os jogadores passam de interpretar os mortais com sobrecargas emocionais para assumir a personalidade de um verdadeiro predador. Poucas combinações permitem que um grupo explore duas personalidades quase ao mesmo tempo com uma transição tão natural. A diferença de percepção é igualmente admirável. Os rivais vampíricos do bando se transformam em adversários terrivelmente poderosos aos olhos dos carniçais. Reciprocamente, os jogadores podem não ser tão cavalheiros ao esquartejar com as mãos nuas os lacaios de um rival: saber que estes escravos também tem sentimentos pode atormentá-los após terem estado por um tempo no lugar dos carniçais.

Crônicas com Carniçais

Certamente, é igualmente possível conduzir uma crônica em que nenhum jogador interpreta um vampiro. A sociedade vampírica é igual à Bizantina e sinistra sobre a humilde perspectiva de um carniçal, se não mais.

De fato, pode-se conduzir uma crônica em que todos os personagens jogadores comecem como carniçais. E no clímax de determinada história, ou talvez em vários momentos distintos ao longo da crônica, os personagens são Abraçados e entram na sociedade dos Membros como pessoas de pleno direito.

Uma “iniciação” assim pode ser muito mais satisfatória do que os prelúdios usuais. E mais, esta forma de crônica em duas fases produz Cainitas mais fortes e experientes; já que viram como funciona a sociedade vampírica, e tem a grande vantagem da experiência. Terão derramado sangue, seu e de outros. E mesmo que continuem sendo neófitos, são mais formidáveis que um vampiro novato que não saiba nada sobre os Membros além do seu Abraço.

Certamente, a dinâmica do grupo deverá ser cuidadosamente observada quando a crônica para carniçais estiver sendo preparada. Tal como uma mistura de personagens da Camarilla e do Sabá provavelmente se conduzirá a um final desastroso, as dificuldades entre lacaios, independentes e revenantes pode arruinar o jogo. Pode-se querer uma combinação de personagens tão conflitantes. De fato, pode ser divertido ter alguns personagens trabalhando em segredo com propósitos opostos, mas os excessos podem fazer com que a história se transforme em um duelo pelo estrelato. O melhor é impor que todos os personagens sejam de uma mesma categoria (independente, laçao ou revenante) ou estimular os jogadores para que desenvolvam laços emocionais entre eles. Mas tenha em mente que não há nada como o Laço de Sangue para destruir uma amizade.

Pode ser tentador desenvolver uma crônica na qual um jogador interprete um vampiro e que os demais sejam seus criados carniçais. Porém, é algo que aconselhamos somente aos grupos mais experientes. É muito fácil fazer a crônica centrar-se no vampiro, tratando os carniçais como uma mera extensão.

Além disso, com todos os personagens tecnicamente a serviço de um jogador, a tentação de abusar deste poder acaba sendo irresistível.

Aqui apresentamos algumas idéias para crônicas de carniçais. Lembre-se que estas crônicas podem mudar drasticamente com um pequeno esforço: um regente morre, um carniçal independente fica sob Laço de Sangue ou um revenante foge do Sabá. Organize os temas para chegar a uma conclusão adequadamente excitante, ou deixe que a história avance por si só e veja o que ocorre. Os resultados podem ser fascinantes.

- **Servos do Mestre:** Todos os personagens são crias do mesmo Dominador. Mesmo que tenham sido escolhidos por razões diferentes ou para realizar diferentes tarefas, espera-se (normalmente) que eles cooperem entre si para conseguir os objetivos do mestre. Estes podem variar desde espionagem disfarçada (para melhorar a posição do Dominador na sociedade vampírica), à atuar como esquadrão de extermínio durante o dia. Os personagens podem desenvolver poderosos laços emocionais entre eles; se todos estão apaixonados pelo mesmo Dominador abusivo, brincalhão ou generoso, tem um forte terreno emocional em comum. A crônica pode ter também uma reviravolta interessante se o Dominador morrer, obrigando os personagens a buscar o serviço de outro vampiro ou tornarem-se independentes.

Possivelmente, essa é a forma mais básica de uma crônica carniçal, difícil de superar por sua simplicidade.



• **Irmãos de Armas:** Mesmo não sendo lacaios de um mesmo Dominador, os personagens servem aos mesmos fins. Podem ser lacaios de um bando de vampiros aliados, ou mesmo carniçais independentes com os mesmos objetivos.

Os laços entre os personagens não são tão fortes por si mesmos neste tipo de crônica, mas uma meta comum pode fazer muito para unir o grupo. Além disso, está a bonificação da variedade: ao servir Dominadores distintos, é provável que os personagens tenham Habilidades e Disciplinas mais diversificadas.

• **Semi-bando Sabá:** Os personagens são um grupo variado de revenantes e lacaios que respondem mais a seita em si do que a um simples mestre. Provavelmente têm um chefe de algum tipo (seja um bando, um bispo ou outra coisa), que superou a antipatia do Sabá pelos carniçais para justificar novos criados. Os carniçais existem somente pelo capricho deste patrão, assim sendo devem justificar sua fé nele ou ser dolorosamente eliminados. Infelizmente, é improvável que o resto da seita tenha a mente aberta como o seu patrão. Os personagens terão que se defender dos abusos dos vampiros... algo que não é fácil quando matar um Sabá é um tabu na seita. Alguns dos carniçais podem aspirar o Abraço, mas por ora devem servir as necessidades do Sabá. Seja um arrivista ou não, devem lutar pela vitória em todas as missões, dedicando-se aos próprios objetivos durante o tempo livre.

As crônicas de carniçais do Sabá geralmente são centradas na violência e no assassinato, ainda que a seita possa ser perfeitamente capaz de mostrar-se sutil. Se os personagens se destacarem em seu serviço, podem encontrar-se formando parte da segunda ou terceira onda em um cerco. Esta fase da crônica é a tal “faça-ou-morra” como qualquer outra, se não até mais. O sucesso pode gerar recompensas suficientes para satisfazer até as maiores ambições; o

fracasso pode gerar um castigo certo.

• **Sem Mestres:** Nesta crônica, os jogadores criam uma célula de Sem Mestres (ver mais adiante). Cada carniçal pode ter uma razão distinta para entrar, mas todos estão unidos pela organização. Obviamente, os independentes são os personagens mais prováveis, mas alguns revenantes também podem ser aceitos. Inclusive, é possível que um ou dois personagens sejam lacaios que resistiram ao poder do Laço de Sangue o suficiente para entrar em contato como os Sem Mestres.

Seu resgate pode ser uma excelente primeira história, ao final da qual pode ser que tenham que matar vários de seus companheiros lacaios e inclusive trair ou destruir seu Dominador.

Muitas histórias de Sem Mestres giram em torno da sobrevivência cotidiana. Os personagens conseguiram dispor de uma fonte regular de vitae? Provavelmente não. Conseguir a dose mensal por si mesma já é um desafio. Além disso, o grupo deve ser excepcionalmente cuidadoso para não por em perigo os segredos da organização. Os personagens podem optar por envolver-se em política ou tentar exterminar todos os vampiros de uma cidade; as possibilidades são, se não infinitas, consideravelmente numerosas.

• **Crianças Selvagens:**

Uma das crônicas mais difíceis, considerando que os personagens são todos independentes, sem lealdade a nada a não ser a si mesmos. E mais, pode ser que tenham descoberto as notáveis qualidades do sangue por conta própria. Como este grupo encontrou o seu primeiro vampiro? O que fez com que tomassem o seu sangue? As respostas para estas perguntas podem ser o ponto de partida para uma crônica verdadeiramente única. As Crianças Selvagens podem ser um tosco bando de motoqueiros como os Young Bloods ou um discreto

Os Carniçais em Vampiro: A Idade das Trevas

Os personagens carniçais oferecem tantas possibilidades a um grupo de jogo de **Vampiro: A Idade das Trevas** quanto em uma crônica moderna. Como quase nenhum humano trabalha a noite, os carniçais são imprescindíveis para bandos mais sagazes. Isto é duplamente verdadeiro quando o grupo tem que viajar; no caminho, a presença de um carniçal esperto pode significar a diferença entre a não-vida e a Morte Final. Se um ou mais carniçais do grupo são interpretados por jogadores, o destino do bando não está completamente na mão do Narrador. Depois de tudo, talvez os guardas do rei queiram saber o que há nas grandes caixas cobertas de lona nas carroças. E é muito melhor que um personagem distraia, suborne, ameace ou engane os guardas do que deixar o Narrador fazê-lo. “Alguns guardas ameaçam abrir as caixas, mas os carniçais os desencorajam”.

Além disso, um personagem mortal está em uma época mais dramática durante a Longa Noite. Aqui, os vampiros são figuras terríveis e ameaçadoras, são indiscutivelmente os senhores da noite. Quando o sol se põe, e a única luz vem de uma chama vacilante, a sempre presente ameaça dos Cainitas saqueadores se torna ainda mais sinistra. Aqui, a condição de carniçal é um pacto faustiano com demônios mortais; os personagens estão condenados por seus tratos com o demônio, e o conhecem. Tem força, vitalidade, eterna juventude... e a alma é um preço baixo.

Mais informações sobre como os clãs distintos tratam os seus carniçais nos séculos XII e XIII no suplemento **Book of Storyteller Secrets**. A informação deste suplemento aplica-se somente a crônicas ambientadas na Longa Noite. Um personagem carniçal passará dificuldades, isso é fato, mas pode tornar-se incomensuravelmente valioso para seus companheiros Cainitas.



grupo neo-maçônico. Podem sorver o sangue dos pulsos cortados com suas presas, ou compartilhá-lo em um perverso ritual de comunhão. Tudo depende do ambiente.

Naturalmente, a maioria das histórias desta crônica será centrada na busca por vitae. Mas, além disso, deveria considerar a busca de conhecimento vampírico por parte do grupo. Sem nenhum contato com os Membros, terão que aprender sozinhos quais são as presas fáceis e quais devem ser deixados em paz.

- **Grupo de Teste Alfa:** Uma aproximação mais extravagante é a idéia de que os carniçais conseguiram seu poder através de um procedimento “científico”. Um Membro é detido em um pequeno laboratório de investigação, e a natureza do sangue é descoberta; os personagens se apresentam como voluntários para um experimento peculiar. É aconselhável que um deles seja o cientista a cargo do projeto; do contrário, pode ser que o grupo nunca saia do laboratório. Mas, uma vez que o Grupo de Testes Alfa inicia a busca por outros vampiros para prolongar os seus poderes... cuidado.

Os personagens sofrem uma grande desvantagem desde o princípio, pois muitos deles podem não acreditar no sobrenatural. A medida em que vão praticando suas novas capacidades, deveriam começar a reunir indícios sobre a verdadeira natureza dos Membros. Certamente, seus laços com a comunidade científica os transformaram em alvos atrativos: representam um perigo para a Máscara. Se os Cainitas locais descobrirem sua existência, as suas vidas poderão tornar-se muito perigosas.

Uma variante interessante pode fazer dos personagens experimentos sem o seu conhecimento, transformados em carniçais discretamente pela Pentex ou alguma organização similar. Quando os personagens descobrirem a natureza dos experimentos feito neles, possivelmente cortarão os laços e fugirão de seus patrões... somente para verem-se forçados a investigar mais sobre esses “vampiros” para preservarem seus poderes. Ou pode ser que nem fujam, que sirvam voluntariamente a Pentex...

Os Sem Mestres

Este grupo foi fundado na década de 1950 como uma espécie de rede de apoio clandestino para carniçais órfãos ou fugitivos. Apesar de a princípio terem cerca de 20 membros, seus quatro membros fundadores foram Gregory Winter, Ginevra Salamanca (Obertus) Enrico Sagunto e Philip Marshall. Os quatro tinham ampla experiência em lidar com os Membros e desejavam compartilhar seus conhecimentos com os membros menos afortunados.

Sagunto, um antigo membro do Gladius Dei da Sociedade de Leopoldo, nunca foi um carniçal. Tinha abandonado a Inquisição anos antes por causa de uma discussão metodológica, e devotou-se a ajudar as

vitimas da manipulação Cainita. Embora durante a sua época com os Sem Mestres tenha acabado com pelo menos 12 vampiros, finalmente morreu nas mãos de um Malkaviano nos Estados Livres Anarquistas.

Philip Marshall era um carniçal independente cujo primeiro encontro com um vampiro havia ocorrido trabalhando como repórter fotográfico. Não demorou para descobrir as benéficas propriedades do sangue vampírico, cedendo seus serviços como uma espécie de investigador particular em troca de vitae. Aprendeu sobre o Laço de Sangue a duras penas, mas viu-se livre quando Sagunto destruiu o seu Dominador no clímax de um auto-da-fé. Marshall continuou investigando os segredos dos Membros para os Sem Mestres, mas desapareceu no final dos anos 60 enquanto buscava informações sobre o Inconnu. Todos os anos surgem rumores de supostas aparições, mas nunca chegam a nada concreto.

Os remanescentes, Salamanca e Winter, continuam fazendo parte do Núcleo, e pouco a pouco aumentam sua influência em todo o mundo. Eles tem aprendido com seus erros, e são os responsáveis da atual eficácia da organização.

Atualmente, os Sem Mestres são uma seita muito ampla. Seus métodos de recrutamento geralmente são muito persuasivos, mas o numero de membros se mantém mais ou menos estável, tanto pelo suprimento de vitae como pelo desgaste nas mãos de seres sobrenaturais mais poderosos. É secreta o suficiente para que nem a Camarilla nem o Sabá saibam de sua existência, ainda que alguns príncipes tenham começado a ouvir rumores sobre a “rede clandestina de carnicais”.

Objetivos

Os objetivos da seita são bem simples: servir como um porto seguro para que os carnicais órfãos e renegados possam fugir, preservar sua existência conseguindo vitae por todos os meios possíveis, preservar a independência e liberdade de seus membros e manter sua existência em segredo frente aos vampiros em geral (o que também ajuda a preservar a existência e a liberdade de seus membros). Certamente os membros tem seus próprios objetivos individuais. A seita os tolera conquanto que nada ameace a segurança dos Sem Mestres. Quem (propositalmente ou não) trair a seita não recebe um segundo aviso.

Influência Global

Os Sem Mestres operam sobretudo nos Estados Unidos; a combinação de liberdades pessoais e escassa investigação criminal os permite operar comodamente nas sombras. As células tendem a ser do mesmo tamanho no território da Camarilla e no território Sabá. Os Sem Mestres redobram suas atividades nas zonas em disputa por ambas seitas vampíricas; a guerra oferece muitas oportunidades de

apanhar retardatários em ambos bandos. Os Estados Livres Anarquistas são um cenário excelente para suas operações: nesta zona de guerra, um vampiro desaparecido a mais não chama muito a atenção. Um ou dois carnicais Sem Mestres tem sido descuidados para que o FBI (em particular, o SAD; para mais informações, veja **Project Twilight**) se fixe neles. A política oficial do Núcleo é enterrar o carniçal indiscreto por um tempo... ou, se foi especialmente indiscreto, enterrá-lo para sempre.

O Canadá é uma outra história; de uma forma geral, os Sem Mestres tem uma presença mínima ali. Ainda que os territórios Sabá possam ser campos de caça interessantes, o baixo índice de criminalidade implica que os cadáveres chamarão muita atenção.

Algumas células tem se transferido para a América Central e do Sul, mas os Sem Mestres consideram que dirigir-se para estes locais é lento e perigoso. A Cidade do México esta infestada de vampiros que desfrutam de presas fáceis, e os mais gordos e preguiçosos geralmente transformam-se em presas por sua vez.

Na Europa, os Sem Mestres tem estabelecido células em Londres, Paris, Berlim e Barcelona. Por ora evitam a Itália, seguindo os conselhos do falecido Sagunto: o baluarte dos Giovanni, os Lasombra e a zelosa Sociedade de Leopoldo são um perigoso campo de caça. Os Sem Mestres tão pouco tem enviado ninguém a Rússia; de fato não saber nada dos vampiros russos durante anos perturba muito o Núcleo.

O Oriente Médio é um lugar muito volátil, e até agora somente duas células tem sido fortes o suficiente para sobreviver ali. A Austrália é uma propriedade igualmente baixa; sem contar duas ou três cidades, não há Membros o suficiente.

Sobre o Terceiro Mundo, a seita tem pouca influência na maioria das regiões, e menos razões ainda para seguir para lá. A única exceção é o paraíso vampírico do Caribe: com tantos Membros competindo pelo controle da região, os Sem Mestres sabem que seria estupidez deixar esta oportunidade passar.

A seita tentou se estabelecer na Ásia em duas ocasiões. Em ambas, chegaram ao Núcleo poucas informações sobre os poderosos e repulsivos vampiros Cataios antes que as células desaparecessem completamente. Com a volta de Hong Kong ao controle chinês, o Núcleo tem abandonado os seus planos de uma terceira tentativa. A seita simplesmente sabe muito pouco sobre os Vampiros do Oriente, e consideram arriscado demais tentar descobrir alguma coisa.

Métodos

Ainda que a metodologia dos Sem Mestres esteja em fase de evolução, o Núcleo estabeleceu poucas regras táticas básicas. Parte da reeducação dos recrutas inclui ensiná-los a raciocinar rápido.

Espera-se que dos Sem Mestres que sejam capazes de abandonar um plano que deu errado e improvisar uma forma de salvar a situação. Porém, os membros da seita tendem a recorrer ao manual primeiramente, agindo por si só somente em momentos de crise.

Quando a seita reúne novos recrutas o suficiente para justificar uma nova célula, o Núcleo escolhe uma cidade baseando-se em suas informações de inteligência. Obviamente, as cidades preferidas são as que tem grandes populações vampíricas, e é muito melhor se os vampiros estiverem lutando entre si. Daí então o Núcleo aprova uma célula base de mais ou menos quatro operativos, entre os quais estão caçadores experientes (transferidos de suas células anteriores) e novos recrutas.

A célula recebe toda a informação possível sobre o novo lugar, assim como uma pequena reserva de apoio de vitae. Uma vez estabelecidos, os membros começam a verificar sua informação e compilar novos dados. Algumas células enviam membros diretamente a sociedade Cainita local, seja sob o disfarce de carniçais mercenários ou (com menos frequência) de vampiros. O seu objetivo não é ganhar a confiança dos Membros locais (o que seria praticamente impossível), mas sim o de descobrir seus nomes e hábitos.

No geral, um Indômito caça somente quando está bem informado. Certo, uma vez que a provisão de sangue da célula começa a diminuir, podem ser menos exigentes na busca por um alvo, mas geralmente são o mais cuidadosos possíveis. Os grupos de caça (ou os caçadores solitários, se forem hábeis o bastante) tentam capturar suas presas, seja usando bestas ou arcos compostos para cravar uma estaca em seu coração, ou atirando nele até que entre em torpor e deixar que se cure em cativeiro. Os vampiros capturados são vendidos, e lhes são dados alimento o suficiente para reporem a reserva de sangue e tem sua vitae extraída. O membro mais experiente da célula pode interrogar o cativo para descobrir mais sobre os Membros da cidade, mas no geral isso só ocorre quando não há perigo do prisioneiro fazer nada. Geralmente o vampiro é conservado com vida até que todos os Sem Mestres da célula tenham suprido duas vezes suas reservas para daí então destruir o prisioneiro por fogo ou luz solar. Quanto menos libertarem, menos perigo a célula correrá.

O Núcleo

Quase toda a atividade dos Sem Mestres tem sua origem no Núcleo, os fundadores do grupo. Somente três membros ativos o compõe (mesmo que haja uma grande quantidade de rumores sobre sombrias figuras que entram e saem da política da seita, nenhuma delas tem se mostrado). Estes três —Genevra Salamanca, Gregory Winter e a misteriosamente mutável Carter) compartilham um domínio da cultura Cainita de provocar inveja a muitos anciões Obertus, mesmo não sendo tão absoluto. Mesmo que o Núcleo não possa

governar todas as facetas da atividade dos Sem Mestres, o fazem em algumas poucas. Os três líderes comandam muitas células e coordenam constantemente informações sobre Membros em todo o globo. Nos últimos tempos, descobriram a existência de algo chamado Mão Negra e começaram a filtrar rumores sobre o Inconnu. Sua combinação de vasta experiência, inigualável habilidade como espões e notável inteligência, faz deles um grupo perigoso, e uma mais do que adequada autoridade para os Sem Mestres.

Genevra Salamanca

Seu nome verdadeiro é Genevra Obertus, dos Obertus de Haverhill, Massachusetts. Foi submetida aos dementes experimentos de seus pais desde a tenra idade; testavam métodos alternativos para acelerar a maturação física e mental dos revenantes. O processo funcionou muito bem com ela, possivelmente melhor do que seus pais haviam esperado. Desenvolveu uma espantosa inteligência desde cedo, e foi consciente das manipulações de seus pais muito antes do que eles esperavam. Saber disso a encheu de desprezo, e quando alcançou a adolescência biológica, deixou a família.

A inteligência ampliada de Genevra foi muito útil no mundo exterior, permitindo-lhe iludir os perseguidores enviados para arrastá-la de volta para casa. Finalmente se viu em companhia de um pequeno bando Zantosa. Estava se aborrecendo com eles quando começaram a cair a direita e a esquerda, eliminados pelo ex-Inquisidor Enrico Sagunto. Genevra aproveitou este momento para trair seus companheiros, pondo-se ao lado do mortal e ganhando rapidamente a sua confiança. Nunca lhe revelou o seu verdadeiro nome.

A paixão de Sagunto por sua boa causa era distinta de qualquer coisa que Genevra houvesse visto em um revenante ou um mortal. A princípio, a causa do caçador não lhe importava muito, mas sua emoção



acabou por seduzi-la, inundando-a de simpatia e paixão. Acabaram transformando-se em amantes, e logo se uniram a Winter e Marshall para formar os Sem Mestres.

Mas as preferências do sangue revenante de Ginevra afastaram Sagunto dela. Quando o ex-inquisidor morreu, Ginevra não chorou a sua perda. Mas a paixão que havia despertado nela era a emoção mais forte que jamais havia sentido. Para mantê-la viva (e, alguns diriam, para manter a *sensação* viva), ela redobrou suas atividades na seita, vivendo de modo vicarial ao conseguir o impossível.

Salamanca é uma jovem formosa cuja carne foi alterada para assumir uma aparência exótica, quase de fada. Como os demais membros de sua família, é reservada, obsessiva e moderadamente perversa. Ela acha difícil confiar em Carter, sobretudo quando a enigmática criatura muda de rosto.

Ultimamente Ginevra tem se visto encantada pelo Abraço. A idéia da verdadeira imortalidade, de uma esperança de vida ampla o bastante para ver os demais cainitas mortos ou subjulgados, dança em seu subconsciente. Com certeza está meditando cuidadosamente, e pode ser que não tome uma decisão em menos de 50 anos, mais ou menos. Também sente-se atraída pela força da personalidade de Winter, e esta pensando se poderia ou não surgir algo de bom de uma relação carnal com o carniçal veterano. Novamente, pode ser que demore anos para decidir-se, mas é uma idéia a mais para manter a mente ocupada.

Gregori Winter

Winter é talvez o arquétipo de Sem Mestre. Foi lacaios de um cruel Dominador, e também teve que procurar a vitae por conta própria. No processo, se transformou em um dos mais hábeis carnicais de todos os tempos. Sem sua experiência, é incerto que os Sem Mestres tivessem durado tanto tempo.

Não se sabe quem foi o seu primeiro Dominador, nem sequer de qual clã era.

Ao prestarem atenção em suas ocasionais e sarcásticas anedotas, os outros membros do Núcleo deduzem que ele serviu como mão direita de um poderoso vampiro da Camarilla durante um certo tempo, provavelmente na Costa Leste no século XIX. Ele cortou seus laços um tempo depois da Guerra da Secessão, conseguindo sobreviver alguns anos como independente. Durante um tempo se viu obrigado a prestar serviços a outro Cainita, mas no decorrer da Primeira Guerra Mundial mudou tantas vezes de Dominador quanto um Toreador muda de roupas. Ninguém sabe muito bem como ele lidou com isso, mas seus companheiros de Núcleo tem algumas suposições. Por um lado, Winter tem uma extraordinária lábia; talvez não seja um planejador maquiavélico de alto nível, mas pode enganar quase qualquer um durante quase o tempo todo. Por outro lado, seus numerosos anos como carniçal parecem ter-lhe dado uma resistência inata ao Laço de Sangue.



Ele destruiu mais de um Cainita que confiou a sua não-vida na devoção de seu criado.

Após a Segunda Guerra Mundial, Winter fugiu da Inglaterra com o séqüito órfão de um poderoso Ventrue. Em seus esforços para ajudar os seus inexperientes companheiros, acabou tecendo uma rede de contatos que logo floresceria em um dotado sistema de apoio. Ao conhecer Philip Marshall, ambos descobriram uma meta comum e, iluminados mais por interesse pessoal do que por outra coisa, formaram os Sem Mestres. Winter aparenta ter algo em torno de 40 anos, com curtos cabelos grisalhos e indefiníveis olhos castanhos. Tem uma complexão maciça, com a musculatura nem muito definida, nem muito cansada.

Seu conhecimento sobre as Disciplinas é extraordinário, pode se tratar de um carniçal, mas prefere recorrer a meios mais mundanos para levar a cabo suas tarefas; não precisa de Ofuscação para se disfarçar, e sua intuição rivaliza com seu Auspícios.

Ele aproveitou sua longa vida, e domina muitas habilidades, todas elas de caráter prático. Agora dedica a maior parte do tempo compartilhando os seus conhecimentos, ensinando os novos recrutas nas finas artes da mentira, da caça e sabotagem. Seus companheiros do Núcleo tem começado a se preocuparem com a idade avançada de Winter. Sabem que está chegando o momento em que, se não receber sua dose mensal de sangue, ele morrerá. Mesmo que Winter tenha sido um modelo de lealdade até agora, não é fácil descartar a possibilidade de que venda os Sem Mestres se não houver outra maneira de salvar a sua vida. Conseqüentemente, Ginevra e Carter tentam fazer com que a seita mantenha pontualmente a provisão de sangue, evitando ao máximo que intervenha em operações de campo.

Carter

Carter é talvez o membro mais enigmático do Núcleo, inclusive para os demais fundadores. Se uniu a seita pouco depois da morte de Sagunto, após um

encontro como Ginevra e Winter em que os convenceu de que seria uma ajuda imprescindível. Posta a prova, Carter revelou alguns conhecimentos sobre os Membros que rivalizavam com os de Winter, contribuindo para com a seita com informações secretas sobre os príncipes das três principais cidades dos Estados Unidos. Não demorou para entrar no Núcleo, onde seus conhecimentos tornaram-se mais úteis.

Ainda que Carter tenha demonstrado repetidas vezes a sua lealdade, em 1960 surpreendeu os seus companheiros de Núcleo retornando após uma grande ausência – com uma complexão e rosto totalmente distintos. Os exaustivos interrogatórios demonstraram que era a mesma pessoa que havia colaborado na captura de um bando novato do Sabá poucas semanas antes. Gradualmente, os demais acabaram por aceitar a mudança de Carter, o que foi bom, pois se repetiu no ano seguinte. Ela mudou de aspecto físico pelo menos 15 vezes, frequentemente alterando também sua raça e (pelo menos em três ocasiões) de gênero.

Na verdade, Carter não é um ser vivo, e sim uma aparição que usa seus poderes para habitar os corpos humanos e assim comunicar-se com seus aliados físicos. Seus amplos conhecimentos se devem a sua prática de abandonar seu corpo físico para espionar de forma invisível os seus alvos, que raramente tem motivos para suspeitar da presença de uma aparição. Somente Salamanca e Winter conhecem sua verdadeira natureza – seu estranho hábito de deixar para trás seus corpos é explicado aos Sem Mestres de menor classe como um talento para experiências extracorpóreas.

A mortal que Carter foi morreu durante a Depressão, vítima de um enfadado príncipe Toreador que quis se animar com um pequeno juguete. Após fazer com que a jovem passasse por uma série de obstáculos emocionais, que ele executou para satisfazer seus prazeres. O furioso espírito da jovem atravessou o Mundo Inferior em busca de vingança.



Passou vários anos para dominar os poderes arcanos de sua nova forma, e outros aprendendo tudo o possível sobre os Membros (parte desta educação foi a lição prática de que alguns vampiros podem interagir com as aparições; desde então, Carter procura evitar o contato com os Giovanni e Samedì).

Quando soube dos Sem Mestres, decidiu imediatamente unir-se a eles. Seu odiado Toreador foi derrotado, mas não destruído, alguns anos antes e Carter tem sido incapaz de localizá-lo novamente. Ela usa os Sem Mestres como ferramenta para sua meta final – humilhar completamente e depois destruir a criatura que a degradou e ordenou que fosse assassinada. Ao mesmo tempo, desfruta se vingando de todos os vampiros que pode, mas também gosta de ajudar os carniçais a se libertarem de seus enfermos mestres.

Atualmente, Carter usa seu domínio de Titerismo para deixar um rastro de identidades falsas. Para isso, possui repetidamente alguém até que sua personalidade seja completamente fundida, e depois toma o controle do corpo. Porém, Carter somente pode conservar um único corpo durante um curto período de tempo antes de ter que abandoná-lo e voltar ao Mundo Inferior por razões que se nega a explicar (pelo que Winter pode deduzir, tem algo a ver “com pagar sua dívida kármica aos poucos”). Geralmente deixa o seu corpo atual em estado de coma aos cuidados de algum subordinado dos Sem Mestres, mas sempre podem ocorrer acidentes, e é freqüente que tenha que buscar um novo rosto. Nestes casos, Carter tenta escolher alguém tão vil quanto o seu torturador, mas às vezes seu juízo fica nublado por sua paixão pela vingança.

Conflito

Existem vários tipos de carniçais, e podem se envolver em todos os tipos de conflitos. A crônica pode ter várias destas idéias inclusas, sobretudo se os personagens tenham tido relações com vários lados ao longo de suas vidas.

- **Independentes contra Membros:** Existe duas formas básicas de conseguir vitae: caçar vampiros ou arrendar seus serviços. Certamente, a segunda geralmente implica a primeira em certo grau. Os carniçais independentes que tentem alimentar seu poder sem ficar presos ao Laço de Sangue devem escolher com cuidado as suas presas e clientes, ou serão perseguidos por toda a população vampírica da cidade. Faça o que for preciso para sobreviver.

- **Lacaios contra Membros:** Um criado geralmente faz muito trabalho sujo para seu Dominador. Pode ser que o peão não seja tão poderoso como o cavalo ou a torre, mas espera-se dele que faça a sua parte para ganhar o jogo. Se isso significa sacrificar a si mesmo, que assim seja. Caso contrário, irá demonstrar que pode lidar com situações difíceis.



Os personagens podem ser as peças centrais das manobras políticas de seus Dominadores, realizando tarefas vitais enquanto seus mestres batem um papo no Elísio. Este tipo de conflito pode oferecer um toque de apostas altas à espionagem; depois de tudo, se os carniçais são pegos, seus mestres negarão qualquer envolvimento de seus atos, e seus captores estarão livres para fazer o que bem entenderem com os pretensiosos mortais.

- **Camarilla contra Sabá:** Talvez o conflito arquétipo de muitas crônicas de **Vampiro**, a guerra entre as seitas afeta igualmente os carniçais de ambos bandos. Os personagens podem se verem defendendo os seus Dominadores contra os vampiros e carniçais invasores, ou receber ordens de atacar o inimigo. E mais, há numerosas oportunidades para mudar de bando se as vantagens forem boas o suficiente para impor-se ao Laço de Sangue. E se o bando inimigo vencer, mas os personagens continuarem vivos, pode ser o momento de começar novamente em outra cidade...

- **Lacaios contra Sem Mestres:** Os Sem Mestres formam uma seita razoavelmente benéfica, mas tente explicar isso aos vampiros. E mais, as reservas de vitae são limitadas, sendo assim, uma célula de Sem Mestres pode considerar necessário eliminar todos os carniçais que não possa recrutar.

Os personagens podem ver-se na irônica situação de ter que lutar contra seus possíveis salvadores para proteger seus Dominadores. É um conflito particularmente bom, no que a oposição está mais ou menos ao mesmo nível de poder que os personagens jogadores, mas frequentemente mais inteligente, mais entrosada e melhor equipada. Os jogadores terão que usar o cérebro e confiar na sorte para conseguir uma vitória frente a estes veteranos caçadores de vampiros...

- **Carniçais contra Lupinos:** É uma tarefa perigosa, razão pela qual muitos Dominadores preferem delegar a seus carniçais. Caçar Lupinos pode ser uma boa forma de suicídio para todo o grupo de carniçais. Mas, se tiverem sucesso, os Cainitas locais mostrarão um pouco mais de respeito... ou verão neles candidatos em potencial. Os lacaios e revenantes não tem porque monopolizar toda a diversão; os independentes podem se perguntar se o sangue de lobisomens tem os mesmos efeitos da vitae. E, certamente, não há motivo pelo qual os Lupinos não possam ir contra os personagens: os lobisomens odeiam a corrupção, e os carniçais são corruptos, mesmo que de leve.

- **Carniçais contra o Laço de Sangue:** Ninguém pede para se apaixonar. Aos lacaios são outorgadas algumas tarefas sujas, mas até mesmo a lealdade do Laço de Sangue tem seu limite. O que poderia fazer um laiaio se começasse a resistir à maior paixão que jamais havia sentido? E se estivesse apaixonado antes de ser escolhido pelo seu Dominador?

Os Dominadores prudentes frequentemente dão um agrado aos seus carniçais, somente para manter a força do Laço – mas e se o lacaio percebesse este embuste?

Não pense que é um conflito exclusivamente de lacaios.

Um independente pode se ver forçado a beber três vezes de um vampiro ou perder suas faculdades sobrenaturais; se já tiver sido anteriormente um lacaio, essa pode ser uma escolha difícil. E se o Laço de Sangue for acidental?

Os revenantes também podem ficar presos, mesmo que sua reserva natural de vitae evite que tenham que recorrer ao sangue de outrem. O amor e a luxúria podem ser problemáticos desta forma.

• **Carniçais contra Mortais:** Nenhum carniçal deveria desprezar a polícia local. Mesmo o personagem mais cauteloso pode deixar provas de seus atos para levantar suspeitas. Além disso, os revenantes e carniçais do Sabá estão frequentemente no mesmo nível dos assassinos seriais, e podem atrair a atenção do FBI.

Uma história bem desenvolvida com a lei como antagonista pode impor respeito aos carniçais. Certamente, qualquer um que tenha formado parte de uma família sabe que nem todos os conflitos são resolvidos com tiros.

Um carniçal que leve uma vida normal em um certo grau (isto é, muitos lacaios) pode ter que responder frente a algo mais do que as autoridades. E seus pais? Filhos? Cônjuge? Como um lacaio explica *onde* esteve nos últimos dias?

O Sangue não faz nada senão piorar o problema: se a pressão crescer, ou a criança não deixa de gritar, o carniçal pode ficar louco. A família de uma carniçal pode sentir de alguma forma que algo *mudou* na mamãe: podem temê-la, a bajular, ficar na defensiva e nervosamente calada quando ela volta para casa após mais uma dessas “viagens de negócios”. E se o carniçal ainda sentir algum amor por sua família, este distanciamento pode ser desolador.

• **Revenantes contra Revenantes:** As rixas familiares não são assuntos relevantes para os depravados revenantes. Mesmo que o Sabá censure as brigas internas e provavelmente castigue os revenantes envolvidos, existem numerosas razões pelas quais uma família local tente eliminar seus rivais. Eles simplesmente tem que ser sutis e pronto.

Os personagens podem ser rebentos leais de sua família, dispostos a fazer algo danoso aos seus odiados inimigos, ou se verem empurrados contra a vontade para uma guerra que ameaça com a extinção ambos os bandos. Pode ser que inclusive tenham amigos no lado inimigo... o que geralmente leva à tragédia. *Capuleto e Montecchio*, qualquer um?

• **Carniçais contra a Inquisição:** A Inquisição sabe muito pouco entre as diferenças entre vampiros e carniçais.



Qualquer um que obtenha os poderes do sangue é um alvo, e os personagens podem ser perseguidos por um auto-da-fé.

Outra possibilidade é de que devem defender um aliado ou Dominador frente aos caçadores; no final, a Sociedade sabe que é melhor caçar durante o dia, e pode ser que os personagens sejam os únicos acordados quando a Inquisição bater à porta.

- **Lacaios contra Lacaios:** Poucas pessoas gostam de partilhar um ente querido.

Existem amargas rivalidades no serviço doméstico de muitos Dominadores, e os personagens podem ter que lutar pelo afeto de seu mestre. Para complicar ainda mais, seus rivais podem ter mais idade ou carisma, ou qualquer outra vantagem que faça a disputa mais dura.

Este tipo de conflito pode dar certo quando dois Cainitas rivais tentam se sobressair aos olhos do príncipe e os carniçais se transformam em suas ferramentas principais.

Os personagens ficarão maravilhados ao ir em defesa da honra de seu mestre (“Arruinem o pequeno plano de Hugo, queridos, e eu ficarei *tão* agradecida...”).

Se quiser uma trama realmente perturbadora, faça com que os personagens se encontrem com um velho e assustador carniçal a serviço de um Matusalém ou um Inconnu. Esta criatura não somente será um desafio para o grupo, mas também demonstrará graficamente o destino que espera os personagens se sobreviverem a séculos de servidão.

Alguns carniçais podem se assustar em um encontro com um destes antigos e inumanos escravos.



Modelos

Os carnicais podem ter que enfrentar vários tipos de adversários, desde vampiros à Lupinos.

Porém, sua capacidade para atuar a luz do dia significa que muitos de seus adversários sejam outros carnicais.

Os exemplos de carnicais que apresentamos aqui estão designados como rivais, inimigos ou mesmo aliados para o grupo.

Caçador de Vitae

É o tipo de caçador que tem sobrevivido graças aos seus talentos, e que tem mais de um vampiro morto em seu nome.

Ele perdeu grande parte de sua compaixão ao longo dos anos, mas a constante luta pela sobrevivência o fez afiado como uma lâmina de barbear.

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Atuação 1, Prontidão 4, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 3, Manha 3, Lábria 2

Perícias: Condução 3, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3, Ofícios 2, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Habilidades: Computação 3, Investigação 4, Direito 2, Linguística 1, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 1, Ciências 2

Disciplinas: Auspícios 1, Fortitude 1, Ofuscação 1, Potência 1

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 4, Recursos 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 5

Humanidade: 5

Força de Vontade: 9



Agente Revenante

Estes revenantes são típicos agentes do Sabá que agem como capangas diurnos da seita. Tendem a viajar em pequenos bandos, e podem ser uma verdadeira ameaça para os personagens carnicais. Mas pelo menos os carnicais tem uma chance de estarem acordados quando eles chegarem.

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 1

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 3, Manha 2, Lábria 2.

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Ofícios 1, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1

Habilidades: Computação 1, Investigação 3, Direito 1, Linguística 1, Ocultismo 1

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1; Dominação, Vicissitude ou Auspícios 1

Antecedentes: Contatos 2, Recursos 1

Virtudes: Convicção 3, Instintos 3, Moral 3

Trilha de Iluminação (variadas): 4

Força de Vontade: 6

Szlachta

Essas horríveis criaturas são as mascotes alteradas dos Tzimisce. Muitos *szlachta* são lobotomizados como parte do processo, o que os transforma em seres bestiais que somente obedecem ordens. Os *szlachta* podem ter qualquer modificação de Vicissitude listadas no Capítulo Três, e geralmente são caricaturas retorcidas de pesadelos (todos tem o Defeito Monstruoso). As alterações sofridas tem dois propósitos: o primeiro é o de fazê-los os mais aterrorizantes dos carnicais, o que pode ser uma vantagem crucial em uma batalha: a segunda é que

nenhum *szlachta* pode entrar na sociedade humana. Sem a tentação de fuga, estes carniçais se encontram entre os mais terríveis desafios que um desatento intruso pode encontrar.

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0

Mentais: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 4, Esquiva 2

Perícias: Armas Brancas 1, Sobrevivência 3, Rastrear 2

Habilidades: Três quaisquer 2

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1

Antecedentes: Nenhum.

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 5

Humanidade: 2

Força de Vontade: 4

Vozhd

Corra. Estes leviatãs de pesadelos são híbridos criados a partir de 15 carniçais ou mais, unidos pela Vicissitude, a Taumaturgia e o sadismo Sabá. Um *vozhd* lobotomizado é imune as Disciplinas de Animalismo, Dominação e Presença; se fosse consciente de si mesmo (e há rumores neste sentido) poderia ser pior.

Os *vozhd* raramente são usados na época atual de comunicação e Máscara. Seu uso é como o de um míssil tático: os vampiros do Sabá o apontam para o inimigo e correm para se proteger. Os *vozhd* são onívoros, e comem tudo o que encontram pela frente: os carniçais são igualmente saborosos como os mortais e vampiros.

Físicos: Força 8, Destreza 2, Vigor 6

Sociais: Todos são iguais a zero

Mentais: Percepção 1, Inteligência 1 (ou mais?), Raciocínio 1 (ou mais?)

Talentos: Prontidão 5, Intimidação 6, Briga 2

Disciplinas: Fortitude 4, Potência 6

Virtudes: Irrelevante

Humanidade: Irrelevante

Força de Vontade: 10

Pontos de Sangue: 20/2

Níveis de Vitalidade: Ok (x5), -1 (x5), -2 (x5), -5 (x3), Incapacitado

Ataque: Golpear (8 dados + Potência); Mordida (8 dados, automático no turno seguinte ao agarrar); Palpo (6 dados + Potência, constrição após agarrar)

Ataques Múltiplos: 10 dados adicionais, somente para serem usados para simular ataques múltiplos.

Animais

Quase todos os vampiros com Animalismo acabam transformando algum animal em carniçal. As bestas carniçais tem muitas vantagens sobre os servos humanos: não tendo perigosas ambições, fica menos improvável que interpretem mal as ordens, e são muito previsíveis. Um leão carniçal é um pouco mais difícil de alimentar do que humanos, é isso? Pelo menos o Dominador não tem que agüentar servos adúladores e súplicas de atenção toda a noite.

Os seguintes exemplos são de animais básicos. Para representar a versão carniçal, adicione um ponto de Potência e outro de Fortitude ou Rapidez (ou ambos, como preferir). Alguns animais particularmente velhos, ou alterados pelo sangue Nosferatu, podem ter Níveis de Vitalidade adicionais.

Jacaré/Crocodilo

Força: 5, **Destreza:** 2, **Vigor:** 5

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** Ok, Ok, Ok, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.



Macaco/Gorila

Força: 4, **Destreza:** 3, **Vigor:** 4

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** Ok, Ok, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

Ataques: Mordida (4 dados); Dilacerar (6 dados)

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 3, Intimidação 3, Furtividade 2.



Leão/Jaguar

Força: 4, **Destreza:** 3, **Vigor:** 3

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Ataques: Mordida (6 dados); Garras (5 dados)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 4, Furtividade 3



Leopardo/Leão da Montanha

Força: 4, **Destreza:** 4, **Vigor:** 4

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** Ok, Ok, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

Ataques: Mordida (5 dados); Garras (5 dados)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Escalada 4, Esquiva 3, Intimidação 3, Furtividade 3



Lobo/Cachorro Grande

Força: 2, **Destreza:** 3, **Vigor:** 3

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** Ok, Ok, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

Ataques: Mordida (4 dados); Garras (2 dados)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 3, Furtividade 2, Rastreo 3



Ratazana

Força: 1, **Destreza:** 4, **Vigor:** 3

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** Ok, -1, -1, -3, -5, Incapacitado.

Ataques: Mordida (3 dados)

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Furtividade 3



Pontos de Sangue para Animais Carniçais

Um animal carniçal não pode ter mais de 10 Pontos de Sangue em seu sistema. Muitos animais preferem beber somente até que não possam mais: um crocodilo carniçal, por exemplo, não gostará muito da idéia de que alguém retire seu sangue e o reembolse com vitae,

Este máximo de 10 Pontos de Sangue na Reserva é aplicado somente aos animais carniçais de tamanho similar ou maior do que um ser humano; os animais menores podem reter uma quantidade de sangue correspondentemente menor. Não seria prático fazer uma tabela de Pontos de Sangue máxima para todos os animais carniçais possíveis: considere que um cão grande possa ter seis Pontos de Sangue, um animal do tamanho de um gato quatro, e ratos e similares, dois. Estas estimativas são assumidas no caso do vampiro “sangrar” o carniçal: e se limita a deixar que o animal se alimente de seu sangue, o máximo da Reserva reduz a metade (logo, um crocodilo pode “comer” cinco Pontos de Sangue, um São Bernardo três, etc.).

Exemplo de Tramas

Toda história precisa de um ponto de partida, de preferência um que prenda os jogadores desde o início, oferecendo aos seus personagens um

incentivo pessoal. Ainda que uma crônica de carniçais possa tomar emprestado idéias do Vampiro, algumas histórias deveriam ressaltar o fato dos personagens serem *carniçais*, e guiar-se as suas metas e preocupações pessoais.

As seguintes tramas oferecem algumas idéias para crônicas e aventuras secundárias. Faça as mudanças e modificações que achar oportuno.

- Um dos personagens se descuida em sua busca por sangue, ou talvez seja enganado por um benfeitor ou provedor. Qualquer que seja a razão, ele fica sob o efeito do Laço a um vampiro desconhecido, e provavelmente sem saber disso.

Quando se der conta da sua profunda afeição, pode continuar sem saber que está Laçado, particularmente se o Narrador age com sutileza (o vampiro parece realmente gentil e afetuoso com o carniçal) ou se o jogador aceitar a história previamente.

O resto do grupo deve tomar medidas, ou seu companheiro pode por todos em perigo. Como libertá-lo sem problemas? E se o vampiro tiver um grande potencial como aliado, permitirão que o personagem passe um tempo com ele para atraí-lo ao seu bando?

- Ao retornar de uma longa missão, um dos personagens encontra o refúgio destruído e seu mestre esquartejado. O vampiro tinha um grande número de inimigos entre os Membros, e o carniçal não tem nenhum desejo de ter o mesmo destino. E mais, agora encontra-se sem proteção em meio a política Cainita; outro vampiro, talvez até mesmo o príncipe, poderia achar adequado eliminá-lo para não deixar pontas soltas. O carniçal pode passar algumas noites sem dormir enquanto os Membros locais discutem sobre o seu destino. Também pode tentar resolver o assassinato com a ajuda de seus amigos com a esperança de conseguir a indulgência do príncipe. Afinal, a tradição proíbe aos vampiros de destruírem uns aos outros. Descobrir o culpado seria um serviço para os vampiros locais, e uma boa forma de vingança.

Mas a investigação revela que não foi um vampiro que matou o seu Dominador, mas sim um bando de Lupinos residentes na cidade. Dependendo dos personagens, poderão tentar destruir os lobisomens como vingança (suicídio potencial) ou negociar com eles para libertar a cidade de alguns inimigos. A menos que optem por deixar os Garou em paz, momentos de grande tensão e perigo se aproximam...

- No intervalo da história, os personagens não enfrentam ameaças de caráter sobrenatural, mas deverão manter suas casas em ordem, tentando seguir com suas vidas mortais.

Os parentes vêm visitá-los, contas atrasadas chegam, tem problemas no trabalho ou alguém sofre um acidente de trânsito. Os personagens enfrentam diversas dificuldades mundanas, e podem sentir a necessidade de resolver as coisas sem escândalos.

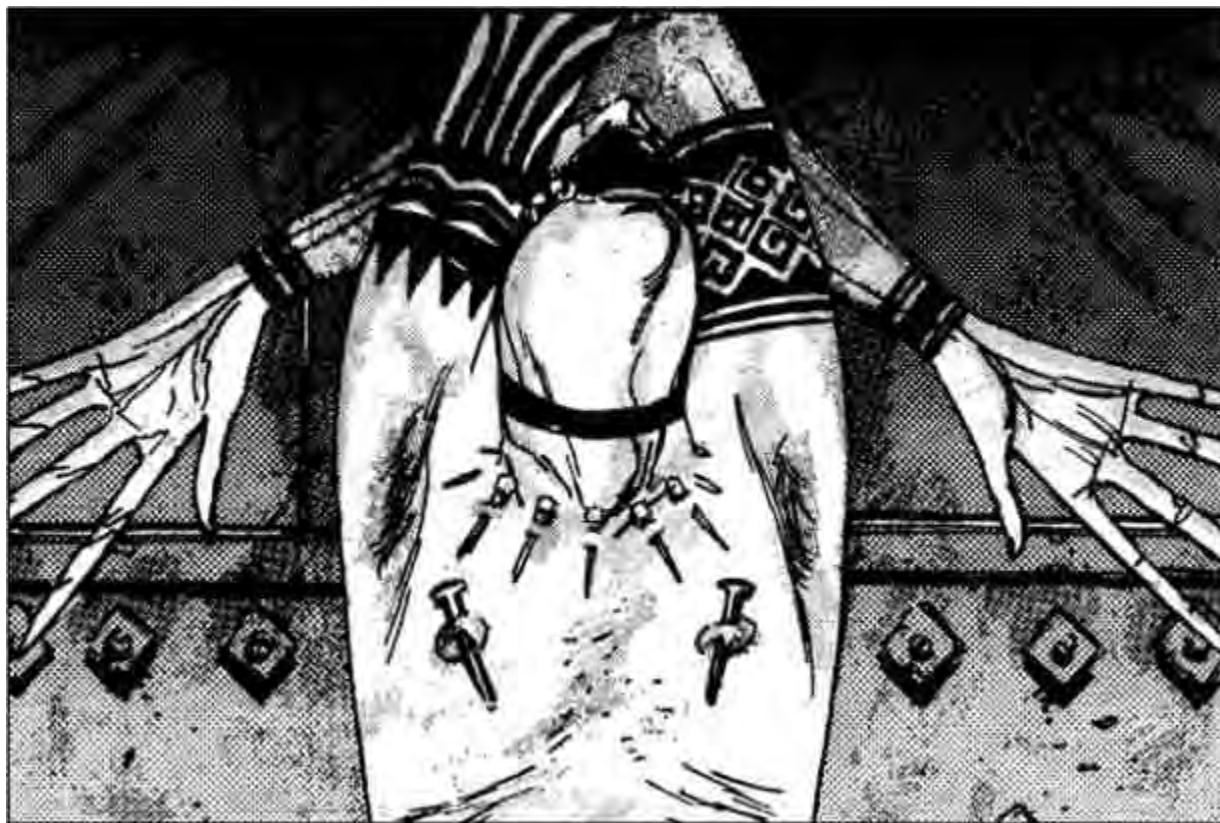
Mas isso é difícil quando sua natureza de carniçal entra no jogo. Pode ser que um personagem tenha que fazer um teste de frenesi por causa deste bebê que não para de chorar. Um acidente pode obrigar o carniçal a usar o Sangue para se curar, mas não tem o suficiente para gastar. Um ou dois membros do grupo podem tentar afogar as mágoas na bebida, para encontrarem-se mais sedentos de sangue do que de cerveja.

A tensão aumenta quando alguns dos seus outros “deveres” clamam pelos personagens. Um Dominador Ventrue pode ordenar ao seu lacaios que sabote a fábrica em que um primo do carniçal trabalhe. Um independente pode ter que dar cobertura em sua casa para um camarada. Um Grimaldi pode ter que se separar de sua amante periódica por ordem de sua família.

Afinal, quem disse que os carniçais não tentarão aproveitar seus poderes sobrenaturais, usando suas vantagens na sociedade mortal? Uma concubina modificada por Vicissitude poderia tentar empreender uma carreira como modelo – afinal, ela não vai envelhecer. Um carniçal bêbado e fanfarrão pode querer deixar claro qual é o seu lugar no bar com sua recém descoberta Potência.

Os carniçais criminosos podem literalmente pisotear seus inimigos, e um tiroteio não soa ser tão perigoso quando se tem Fortitude e os ferimentos podem ser regenerados! Os carniçais são muito mortais, mas não precisamente humanos, e esta história pode ser uma forma excelente para ressaltar este fato. Afinal, a mudança de ritmo facilita a exploração de facetas infra-utilizadas do caráter e vida corrente do personagem. O que você *sente* em relação a sua irmã, afinal?

- No intuito de provar algo diferente, dois Dominadores concordam em trocar seus lacaios por um tempo, incluindo um ou mais personagens. Certamente, os personagens não sabem que isso é um acordo temporário: seu amado Dominador apenas diz que é hora de mudança, e que a partir de agora vão ficar com outro agora. Com uma advertência para que se portem bem e fazer o que lhe mandam, os lacaios se vêem a serviço de um Toreador local. Adaptar-se a mudança deveria ser difícil para os personagens: seu novo mestre pode ser exigente, cruel ou excêntrico. E mais, o velho Laço de Sangue conserva o seu poder. Enquanto os lacaios sentem falta do seu “verdadeiro” Dominador, o novo mestre os encarrega de missões que seriam incômodas e inconvenientes para seu querido Dominador. Qualquer tentativa de fugir ou alertá-lo fará com que o carniçal receba uma severa punição (podendo ser até um castigo mais sério) e tenha que voltar a servir o Toreador.





Finalmente, ambos os Dominadores se cansam de seus laaios trocados e recuperam os seus.

Mas a alegria dos personagens ao voltar ao seu mestre não dura muito: o Toreador descobre que uma valiosa obra de arte está sumida, e naturalmente culpará os personagens. Conseguirão descobrir o verdadeiro ladrão para salvar suas peles? E mesmo que consigam, seu Dominador voltará a confiar neles?

- Uma experiente célula de Sem Mestres se muda para uma cidade Sabá com o propósito exclusivo de acumular vitae dos vampiros locais mais jovens e descuidados. Os personagens podem estar entre os Sem Mestres, ser escravos do Sabá local, ou se encontrarem ali por assuntos pessoais.

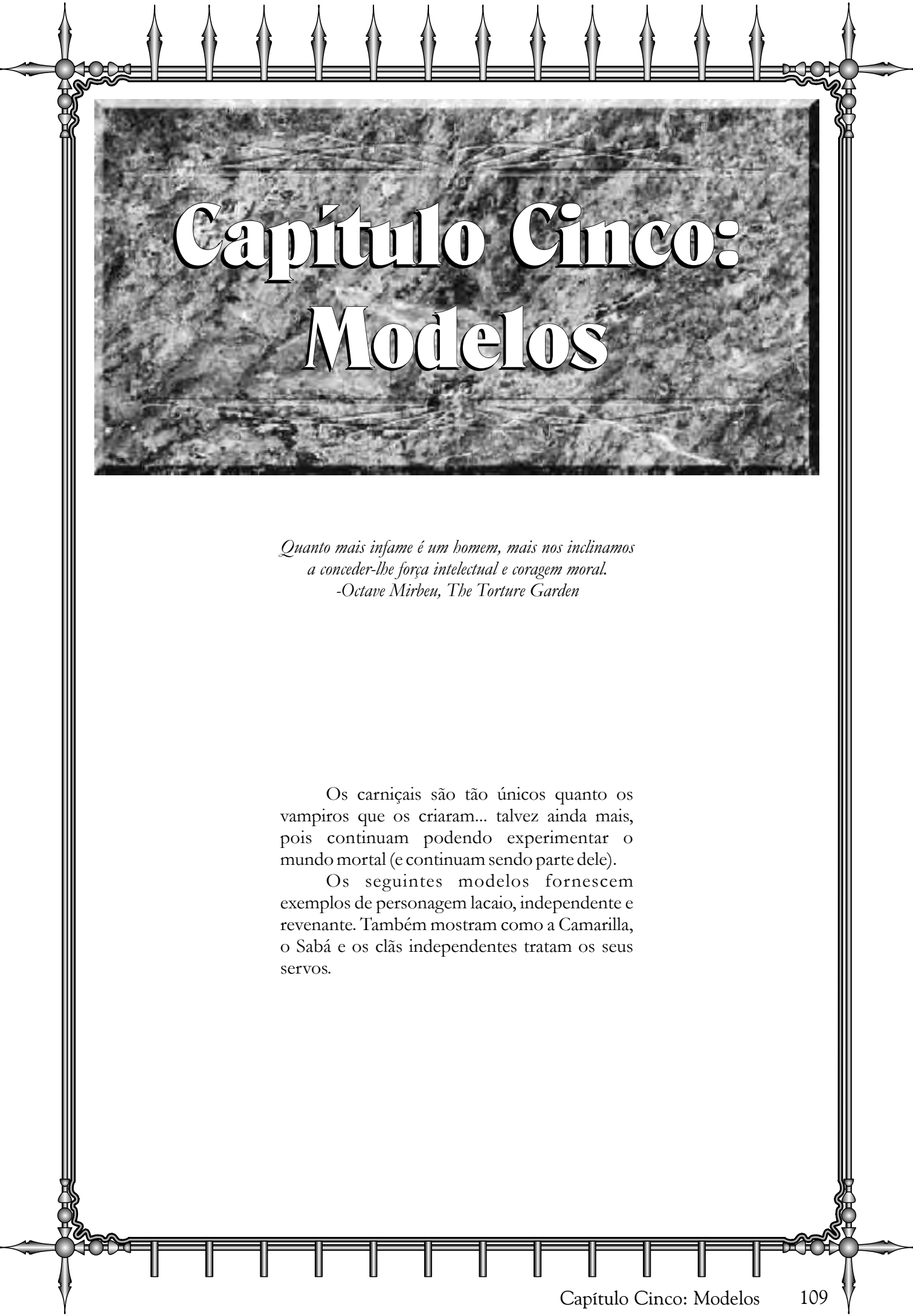
A célula está bem armada, e em pouco tempo consegue neutralizar dois dos bandos mais imprudentes de jovens cachorrinhos.

Mas o Sabá não gosta de provar da sua própria violência, e inicia um pente fino na cidade em busca dos intrusos (que provavelmente tomarão como guerrilheiros da Camarilla). Ambos os bandos tem acesso a vastos arsenais, e estão dispostos a conseguir seus objetivos a qualquer custo. Os personagens podem ser usados como sabujos do Sabá, ou verem seus próprios planos em perigo por causa disso. Não importa em qual bando estejam, eles se encontram em grande perigo. Segundo a disposição do grupo, todos deveriam ter várias oportunidades para atacar seus inimigos ou gritar desesperadamente por suas vidas.

Se o Narrador for muito ambicioso, a história poderia ter efeitos à longo prazo na estrutura política da cidade.

O que acontece quando há uma ou duas vagas para bispo? (ou mesmo arcebispo?).





Capítulo Cinco: Modelos

*Quanto mais infame é um homem, mais nos inclinamos
a conceder-lhe força intelectual e coragem moral.
-Octave Mirbeau, The Torture Garden*

Os carnicais são tão únicos quanto os vampiros que os criaram... talvez ainda mais, pois continuam podendo experimentar o mundo mortal (e continuam sendo parte dele).

Os seguintes modelos fornecem exemplos de personagem lacaio, independente e revenante. Também mostram como a Camarilla, o Sabá e os clãs independentes tratam os seus servos.

Protetora da Artista

Mote: *Maldito seja, eu atirei em Andy Warhol! Mas estava somente seguindo ordens!*

Prelúdio: Após a escola de arte, seu sonho virou realidade. Com todas dívidas com os agentes imobiliários pagas, você pode comprar sua própria galeria em um magnífico *loft* no centro. Finalmente poderia inaugurar exposições, celebrar performances e festivais cinematográficos... as possibilidades eram infinitas. E todas as pessoas ricas e famosas com quem poderia brindar... e talvez descobrir o próximo Dali, Jack Kerouac ou Laurie Anderson!

Infelizmente, você não tinha contatos, apenas alguns velhos amigos da escola de arte, alguns professores e o nerd que trabalhava na loja local.

Logo começou a frequentar O Feijão Saltitante, um café da moda onde sabia que frequentava a elite e a blasonaria. Ali você conheceu uma jovem estranha chamada Corrinne. Você ficou fascinada por seus felinos olhos amarelo-esverdeados. Era muito raro: conhecia muitas garotas da escola que haviam experimentado a bissexualidade, e até conhecer Corrinne, não acreditava ter nada em comum com elas.

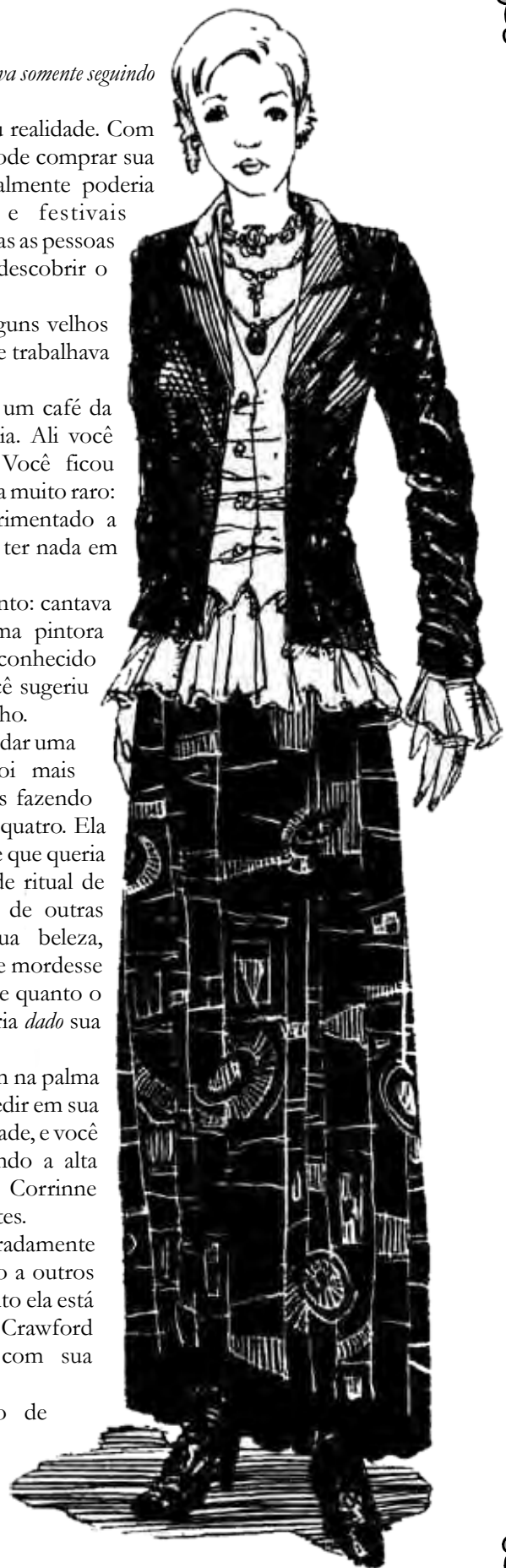
Corrinne era uma autêntica mulher do renascimento: cantava com doçura, tocava violão, recitava poesia e era uma pintora impressionista. Mas era nova na cidade, e ainda não havia conhecido ninguém importante na comunidade artística local. Você sugeriu que pudessem se ajudar mutuamente: iria expor seu trabalho.

Aquela noite você foi convidada para ir a sua casa “dar uma olhada em seus trabalhos”; acabaram na cama. Foi mais apaixonado do que esperava. Após passarem três horas fazendo amor, sentaram na cama e conversaram durante outras quatro. Ela disse que sentia como se já a conhecesse à muito tempo, e que queria ser sua “irmã de sangue”; disse que era uma espécie de ritual de adoração à deusa a qual as mulheres que gostavam de outras mulheres costumavam celebrar. Encantada com sua beleza, concordou de todo o coração com sua petição de que lhe morderse um mamilo e bebesse seu sangue. O sangue era tão doce quanto o mel, e você se sentia muito bem a cada gole! Diabos, teria *dado* sua galeria por um pouco mais daquele elixir!

Conceito: Não há vitória sem dor. Corrinne a tem na palma da mão, lhe dando ordens como a uma criada para progredir em sua carreira artística. Você está contente em servir Sua Majestade, e você também se beneficia de seu poder de Presença atraindo a alta sociedade para a sua nova e luxuosa galeria, onde Corrinne transforma em carniçais os visitantes mais belos e influentes.

Dicas de Interpretação: Você está desesperadamente presa a Corrinne, e vê-la beijar ou mostrar sua proteção a outros carniçais a deixa a beira do frenesi. Você os tolera enquanto ela está observando, mas durante o dia você é mais vadia que Joan Crawford com os demais carniçais, esperando afugentá-los com sua insensibilidade. Ora, você viu a Corrinne primeiro!

Equipamento: Boina preta aveludada, maço de cigarros aromáticos, antiga pistola de prata, cavalete.



CARNICAIS VÍCIO FATAL

Nome: Protetora de Artista
Jogador:
Crônica:

Natureza: Galante
Comportamento: Avant-Garde
Conceito: Lacaio

Dominador: Corrine
Deveres:
Família Revenante: N/A

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○○
Manipulação ●●●●○○○○○
Aparência ●●●●○○○○○

Mentais

Percepção ●●○○○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ●○○○○○○○
Esquiva ●○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Expressão ●●○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Manha ●○○○○○○○
Lábia ●●●○○○○○

Perícias

Emp.c/Animais ○○○○○○○○
Ofícios ●○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ●●○○○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ●○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ●●●○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ●○○○○○○○
Linguística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciências ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Potência ●○○○○○○○
Presença ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●●○○○○○
Dominador ●○○○○○○○
Influência ●○○○○○○○
Recursos ●●●○○○○○
Aliados ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência/ ●●●○○○
~~Convicção~~
Auto-Controle/ ●●●○○○
~~Instinto~~
Coragem ●●●○○○

Outras Características

História da Arte ●●●○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade/Tirra

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐
~~Fraqueza~~/Lazo de Sangue
Lazo de Sangue

Overdose?

Revenante repulsiva

Mote: *Cavalo dado não se olha os dentes...*

Prelúdio: Mamãe e papai sempre te disseram que você era sua filha mais especial. Era mais elegante que a maioria dos seus irmãos, e parecia ter um dom com os animais. Os cães e cavalos da fazenda te adoravam; de fato, os animais eram seus melhores amigos, e você lhes mostrava apreço em termos inequívocos. Eles recompensavam seus serviços com uma absoluta devoção... e um caso avançado de brucelose, um vírus que provocava abortos espontâneos nos animais e febre remetente nos seres humanos.

Como carníçal, a infecção havia lhe afetado em ambos os sentidos. Você tinha tido vários contatos sexuais com cães machos, tentando engravidar, mas sempre sofreu abortos espontâneos. Você tem acessos de febre quando há correntes de ar, mas seu sangue de revenante impede que você morra por sua enfermidade. É claro, todos os carnícais animais da fazenda estão contagiados, mas você queria compartilhar tudo com eles.

Conceito: Uma beleza Bratovitch semi-autista, você foi criada entre um grupo de revenantes endogâmicos que não vêem nada de anormal no seu comportamento ou sua condição. Você é tão forte quanto os bois de que tanto gosta, e se comunica com os animais melhor do que o doutor Doolittle. Às vezes você tem que acompanhar os bandos Sabá como guia pelos bosques infestados de Lupinos. Ocasionalmente você sonha em escapar e viver com uma manada Gangrel ou com os Lupinos que entende melhor.

Dicas de Interpretação: Você controla por completo quase qualquer animal com que esteja em contato. Às vezes, os animais não te escutam ou não brincam com você, sendo assim você tem que machucá-los para ensinar a eles. A dissecação é bastante divertida: nunca tinha imaginado que os intestinos eram tão bons para pular corda.

Equipamento: Coleiras e correias de cães de metal, canil infestado de pulgas (seu “quarto”), ferro de marcar gado, chicote de couro.



CARNICAIS

VÍCIO FATAL

Nome: Revenante Repulsiva
Jogador:
Crônica:

Natureza: Criança
Comportamento: Ecêntrico
Conceito: Revenante

Dominador: N/A
Deveres:
Família Revenante: Bratovitch

Atributos

Físicos

Força ●●●●●○○○
Destreza ●●●○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○
Manipulação ●○○○○○○○
Aparência ●●●●○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ●●○○○○○○○
Briga ●●○○○○○○○
Esquiva ●○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Emp.c/Animais ●●●○○○○○
Ofícios ○○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ●●●○○○○○
Performance ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ●●●○○○○○
Sobrevivência ●●●●○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciências ●○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Potência ●○○○○○○○
Animalismo ●○○○○○○○
Vicissitude ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●●●●●○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

~~Consciência~~/●●○○○
Convicção
~~Auto Controle~~/●●●●○
Instinto
Coragem ●●○○○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
Harmonia

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Overdose?

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza/Laço de Sangue

Frenesi, como
os Brujah

Rebelde sem Dominador

Mote: *A primeira vez é por conta da casa; depois você tem que pagar, ok? Isso é uma merda, cara...*

Prelúdio: O colegial não foi exatamente agradável para você. Marcado por uma grave crise de acne e mais magro que uma moeda de dez centavos, você não era exatamente o rei da popularidade. De qualquer forma, as garotas do colégio West Baker não valiam o esforço; era muito mais divertido ficar com a “escória” nos finais de semana, estudando e testando pondo em prática o Gua de Receitas Anarquistas no porão da casa dos pais de Jeff.

Então você conheceu Sheila, uma amiga de um conhecido. Era diferente de qualquer outra garota que tinha conhecido antes; havia lido o *Manifesto Comunista* inteiro durante uma viagem de ácido. Além disso, ela era “quente”, e parecia não se importar com sua aparência física.

Vocês se encontraram nas semanas seguintes, e Sheila confessou ser um “Membro”. Você ficou surpreso e intrigado. Porra, você tinha lido *Entrevista com o Vampiro* na sexta série; sabia tudo sobre vampiros. Então Sheila o transformou em carniçal enquanto você estava chapado. Você ficou puto quando descobriu. Já era foda ter que se livrar da maconha e da metedrina; agora tinha a porra do sangue também.

Sheila tinha pisado na bola com você. Você terminou com ela, mas pouco depois você se deu conta que era viciado em um bom “Vi-Tay”.

Conceito: Você é um viciado mesmo, mas nem fodendo você seria um escravo de uma puta vampírica para conseguir suas doses. Você deixou o colégio e agora passa as noites vadiando, na busca de vampiros para atacar e beber seu sangue. Sua Potência funciona na maioria das vezes, mas de vez em quando ela falha frente a vampiros particularmente fortes, geralmente lhe deixando ensangüentado, ferido e correndo por sua vida. Quando você tem sangue sobrando, você o vende a outros viciados. Você não acredita que os carnicais devam ficar parados e fazer o que os dominadores mandam quando *você* pode lhes proporcionar uma vitae melhor e sem frescuras. É hora de uma revolução!

Dicas de Interpretação: Você demonstra todos os gestos típicos de um Brujah. Vá em busca daquilo que você acredita! Você vive amargurado com sua experiência com mulheres, e odeia os vampiros. Vampiros, carnicais, e rebanho se vêem surpresos ao ver um fracote de menos de 50 quilos partindo caras e quebrando pernas. Você tem poder: abuse dele.

Equipamento: Canivete suíço, o *Livro de Receitas Anarquistas*, seringas roubadas da seção de diabéticos da Revco, explosivo plástico (para fazer bombas), diskman, pacote de “Seda”.



CARNICAIS

VÍCIO FATAL

Nome: Rebelde sem Dominador **Natureza:** Galante
Jogador: **Comportamento:** Rebelde
Crônica: **Conceito:** Independente

Dominador: N/A
Deveres:
Família Revenante: N/A

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●●○○○○○
Vigor ●●●●○○○○○

Sociais

Carisma ●●○○○○○○○
Manipulação ●●●○○○○○
Aparência ●●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●○○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ●●○○○○○○○
Esquiva ●○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Manha ●●○○○○○○○
Lábia ●○○○○○○○

Perícias

Emp.c/Animais ○○○○○○○○
Ofícios ○○○○○○○○
Condução ●●○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ●○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ●○○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ●○○○○○○○
Ciências ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Potência ●○○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Rapidez ●○○○○○○○
Ofuscação ●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●●○○○○○○○
Contatos ●●○○○○○○○
Recursos ●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Virtudes

Consciência/ ●●●●○
~~Convicção~~
Auto-Controle/ ●●○○○
~~Instinto~~
Coragem ●●●●○

Outras Características

Conhecimento da Área ●●●○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Humanidade/Tritura

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Overdose?

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza/Laço de Sangue

Sem suprimento
regular de Sangue

Le Femme Serpentina

Mote: *Barriga pro chão... como uma serpente!*

Prelúdio: Como uma adolescente de South Beach, você fez de tudo: cheirou um pouco de coca, fumou um pouco de erva, ganhou alguns trocados com pequenas trapagens, enfim, fez de tudo um pouco na vida. Isso até que uns policiais da narcóticos à paisana metidos a Miami Vice filhos da puta a pegaram. Era só um papelote! Aquele papelote te mandou para o centro de detenção juvenil, e logo os teus pais te mandaram para um centro de reabilitação afastado dos seus amigos e seus contatos de Miami.

Após se “graduar” no centro, você virou uma pessoa diferente. Tinha seguido fielmente os 12 passos – inclusive tinha se convertido em uma nova cristã. As únicas drogas que você tocava eram a aspirina e a cafeína. Decidiu que queria passar o resto da vida lutando contra o crime e mantendo as drogas fora das ruas; era uma missão designada por Deus.

Ao terminar o colegial você se inscreveu no programa de Justiça Criminal do colégio local; após se graduar com honras, você foi diretamente para a academia de polícia.

Recém saída da academia, você foi designada para a ronda de South Beach. Seus superiores acreditavam que você era a mulher para aquele trabalho. Estava familiarizada com o tráfico local, que os traficantes venderiam a você sem pensar duas vezes. Tinham razão: seus velhos contatos saíram da toca, saudando-a por sua volta a “velha turma”.

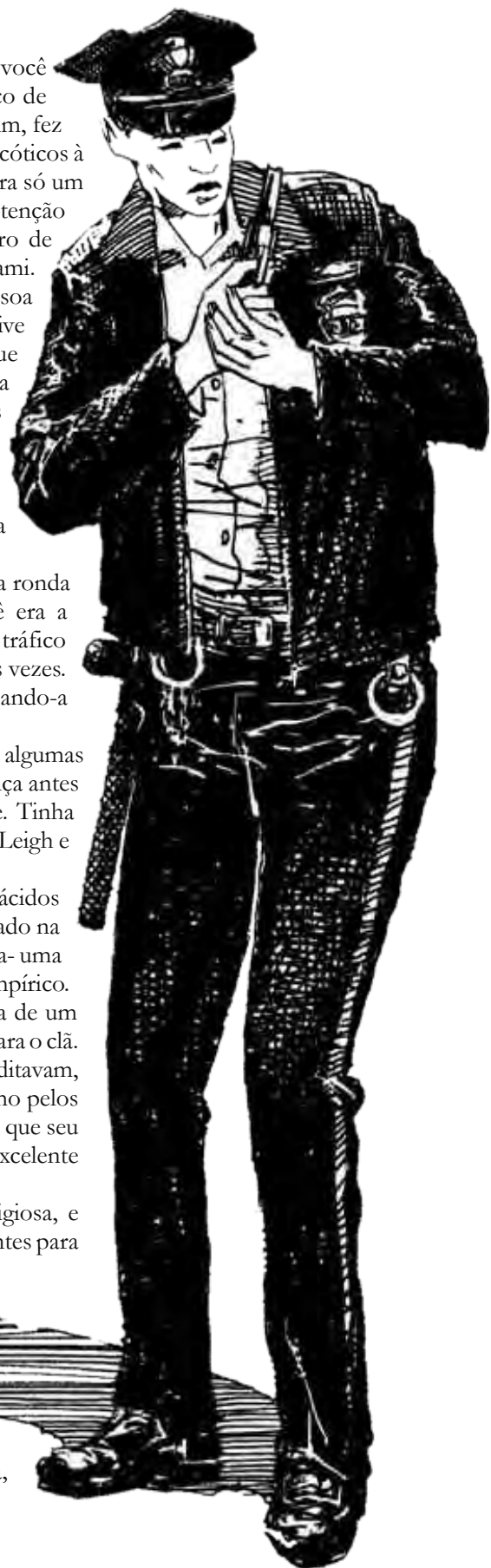
Você fez algumas compras e teve que consumir algumas drogas para convencer os traficantes de que era de confiança antes de conseguir prendê-los. Mas não ia se viciar novamente. Tinha visto *Rush*, e o que se passava no filme com Jennifer Jason Leigh e Jason Patric não ia acontecer com você.

Não foi assim. Ao invés disso, um hábil traficante de ácidos Setita o fez fazer uma viagem que nunca havia experimentado na vida – uma droga que lhe fez sentir uma força sobre-humana – uma droga que mais tarde acabou descobrindo ser sangue vampírico. Os Seguidores a arrastaram para o seu mundo com a isca de um poder maior e a esperança de que recrutasse novos servos para o clã. Se você tinha dado uma volta tão radical na *sua* vida, acreditavam, então poderia convencer outros para que fizessem o mesmo pelos Setitas. Quem não cooperava tinha que enfrentar o fato de que seu treinamento policial a tinha transformado em uma excelente atiradora.

Conceito: Você é parte persuasiva excêntrica religiosa, e parte assassina contratada, com Carisma e Potência suficientes para converter ou matar metade da população de Miami.

Dicas de Interpretação: Você leva as pessoas ao clã sendo simpática; se não a escutam, é o momento de sacar o velho .45 e ensiná-los um pouco de amor próprio. Não deixe ninguém escapar com qualquer coisa! As pessoas têm que respeitar a autoridade.

Equipamento: .45, cassete, uniforme de polícia, panfletos religiosos do Culto de Sekhmet, algemas.



CARNICAIS

VÍCIO FATAL

Nome: Le Femme Serpentina
Jogador:
Crônica:

Natureza: Fanática
Comportamento: Rebelde
Conceito: Lacaio

Dominador: Setitas
Deveres:
Família Revenante: N/A

Atributos

Físicos

Força ●●●○○○○○
Destreza ●●●●○○○○
Vigor ●●○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○
Manipulação ●●○○○○○○
Aparência ●●○○○○○○

Mentais

Percepção ●●○○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○
Raciocínio ●●○○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ●●○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ●●○○○○○○
Liderança ●●○○○○○○
Manha ●●●○○○○○
Lábia ●○○○○○○○

Perícias

Emp.c/Animais ○○○○○○○○
Ofícios ○○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ●●●●○○○○
Armas Brancas ●○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ●○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ●○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●●○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciências ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Potência ●●○○○○○○○
Presença ●●○○○○○○○
●●○○○○○○○
●●○○○○○○○
●●○○○○○○○
●●○○○○○○○
●●○○○○○○○

Antecedentes

Dominador ●●○○○○○○○
Contatos ●●●●○○○○○
Recursos ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência/ ●●○○○○
~~Convicção~~
Auto-Controle/ ●●●●○
~~Instinto~~
Coragem ●●●●○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐
~~Fraqueza~~/Lço de Sangue

Lço de Sangue

Overdose?

CARNICAIS VÍCIO FATAL

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Dominador:
Deveres:
Família Revenante:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○
Vigor ●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○
Manipulação ●○○○○○○○
Aparência ●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○
Inteligência ●○○○○○○○
Raciocínio ●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Emp.c/Animais ○○○○○○○○
Ofícios ○○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Performance ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciências ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Potência ●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Antecedentes

○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Virtudes

Consciência/ ●○○○○○
Convicção
Auto-Controle/ ●○○○○○
Instinto
Coragem ●○○○○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Overdose?

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐
Fraqueza/Laço de Sangue

CARNICAIS VÍCIO FATAL

Outras Características

OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO
OOOOOOOO	OOOOOOOO	OOOOOOOO

Dominador

Nome: _____ Clã: _____ Geração: _____ Idade: _____

Descrição: _____

Deveres: _____

Sua opinião sobre seu Mestre: _____

Família Revenante

Nome da Família: _____ A Família serve ao Clã: _____

Informações da Família: _____

Combate

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura

Nível: _____

Penalidades em

Percepção: _____

Destreza: _____

Descrição: _____

CARNICAIS VÍCIO FATAL

Antecedentes Expandidos

Influência

Recursos

Aliados

Dominador

Mentor (para Revenantes)

Contatos

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Itens (Carregados)

Equipamento (Possuído)

Territórios de Caça

Veículos

Residência

Localização

Descrição

CARNICAIS VÍCIO FATAL

História

Prelúdio

Objetivos

Descrição

Idade: _____
Idade Aparente: _____
Nascimento: _____
Cabelos: _____
Raça: _____
Olhos: _____
Sexo: _____
Nacionalidade: _____
Altura: _____
Peso: _____

Experiência

Total: _____
Total gasto: _____
Gasto em: _____

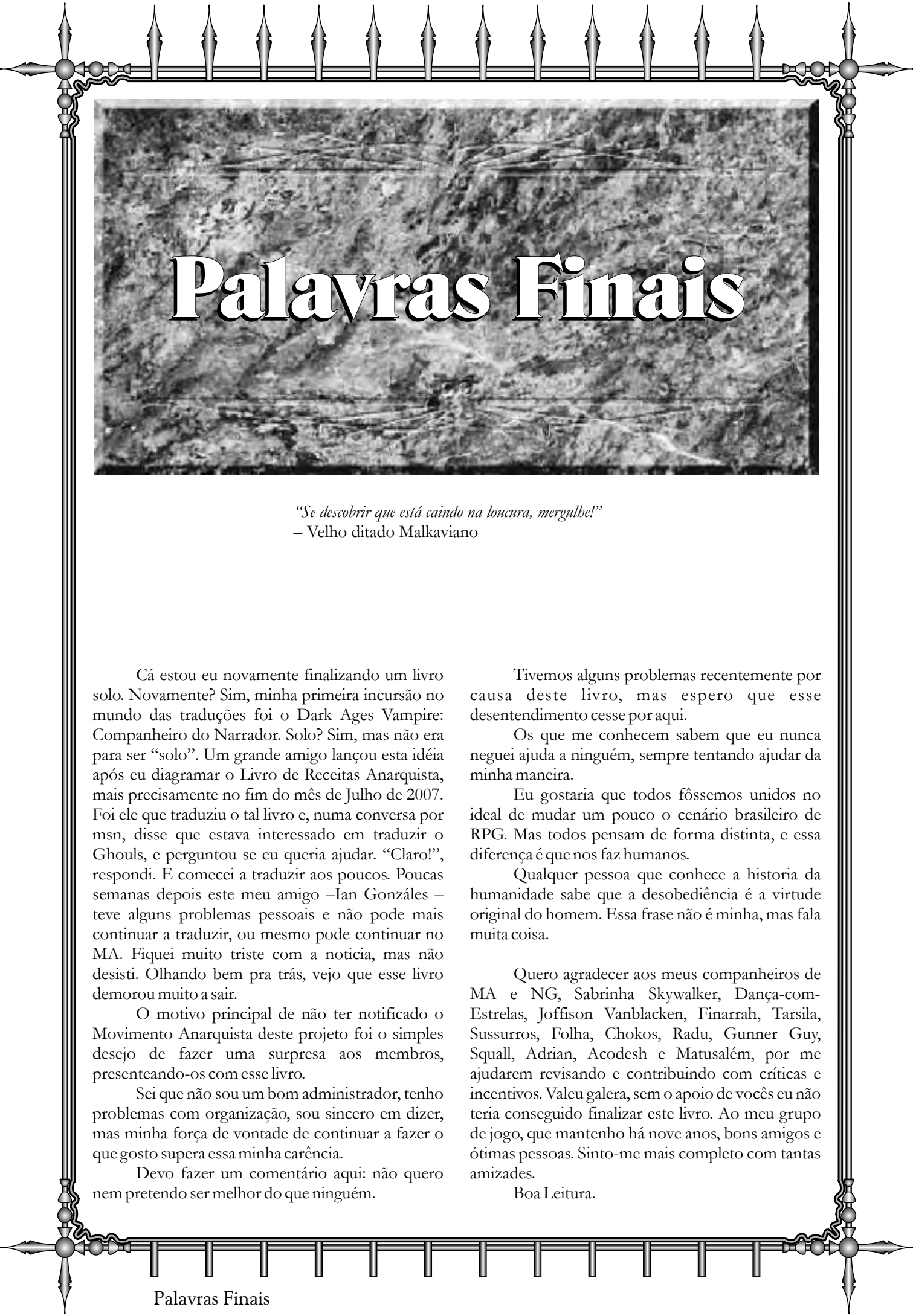
Perturbações

Idiomas

Informações sobre o Círculo de Relações

Nome:	Jogadores:	Sua Opinião sobre eles:
-------	------------	-------------------------

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Palavras Finais

“Se descobrir que está caindo na loucura, mergulhe!”
– Velho ditado Malkaviano

Cá estou eu novamente finalizando um livro solo. Novamente? Sim, minha primeira incursão no mundo das traduções foi o Dark Ages Vampire: Companheiro do Narrador. Solo? Sim, mas não era para ser “solo”. Um grande amigo lançou esta idéia após eu diagramar o Livro de Receitas Anarquista, mais precisamente no fim do mês de Julho de 2007. Foi ele que traduziu o tal livro e, numa conversa por msn, disse que estava interessado em traduzir o Ghouls, e perguntou se eu queria ajudar. “Claro!”, respondi. E comecei a traduzir aos poucos. Poucas semanas depois este meu amigo –Ian Gonzáles – teve alguns problemas pessoais e não pode mais continuar a traduzir, ou mesmo pode continuar no MA. Fiquei muito triste com a notícia, mas não desisti. Olhando bem pra trás, vejo que esse livro demorou muito a sair.

O motivo principal de não ter notificado o Movimento Anarquista deste projeto foi o simples desejo de fazer uma surpresa aos membros, presenteando-os com esse livro.

Sei que não sou um bom administrador, tenho problemas com organização, sou sincero em dizer, mas minha força de vontade de continuar a fazer o que gosto supera essa minha carência.

Devo fazer um comentário aqui: não quero nem pretendo ser melhor do que ninguém.

Tivemos alguns problemas recentemente por causa deste livro, mas espero que esse desentendimento cesse por aqui.

Os que me conhecem sabem que eu nunca neguei ajuda a ninguém, sempre tentando ajudar da minha maneira.

Eu gostaria que todos fôssemos unidos no ideal de mudar um pouco o cenário brasileiro de RPG. Mas todos pensam de forma distinta, e essa diferença é que nos faz humanos.

Qualquer pessoa que conhece a história da humanidade sabe que a desobediência é a virtude original do homem. Essa frase não é minha, mas fala muita coisa.

Quero agradecer aos meus companheiros de MA e NG, Sabrinha Skywalker, Dança-com-Estrelas, Joffison Vanblacken, Finarrah, Tarsila, Sussurros, Folha, Chokos, Radu, Gunner Guy, Squall, Adrian, Acodeh e Matusalém, por me ajudarem revisando e contribuindo com críticas e incentivos. Valeu galera, sem o apoio de vocês eu não teria conseguido finalizar este livro. Ao meu grupo de jogo, que mantenho há nove anos, bons amigos e ótimas pessoas. Sinto-me mais completo com tantas amizades.

Boa Leitura.



CARNICAIS VÍCIO FATAL

Prove... todo mundo faz isso...

Parece tão fácil. Um gole, uma dose pequena e você será melhor do que qualquer um. Você pode se curar de um tiro nas tripas. Poderá fazer com que seus inimigos atravessem a parede com um só golpe. Poderá ter tudo o que a noite oferece sem sacrificar seu corpo e sua alma. É um acordo muito bom para ser verdade.

Sim. É como Fausto disse: E agora os Amaldiçoados querem que você pague.

... você precisa disso!

Carnicais: Vício Fatal é um suplemento para **Vampiro: A Máscara**, que descreve os servos semi-humanos dos Membros.

Se precisar de novos assassinos ou se quiser sentir a coleira pessoalmente, este livro tem tudo o que precisa para criar carnicais como personagens jogadores ou como Antagonistas.

Carnicais: Vício Fatal Inclui:

- Regras para criar personagens Lacaios, Independentes e Revenantes.
- Novas Qualidades, Defeitos, Transtornos e outras Características para ajudar a interpretar um escravo viciado em sangue.
- Sociedades secretas, “jogos” carnicais e informações sobre como os vampiros de cada clã tratam os seus criados.



VAMPIRO®
A MÁSCARA

