

Crias de Tempestade

Autores:

Erico (O salubri inconformado)

João Paulo Melvin (O porquinho da índia assassino)

Criado em 1998

Agradecimentos:

Ao Satanick P. por conseguir a publicação

Aos pentelhos de Assis listados abaixo por torrarem o nosso saco durante a nossa criação:

Fer a Gangrel

Brócolis

Du primo da Malk

Pedro Prevada

Pedrinho o cabeça quente

Foca Albina

Malk a Valente

Zé Mané o Valente

Introdução:

Andava pelas ruas de Salvador, durante a noite de 21 de abril de 1898, ano de minha morte ou de meu nascimento.

Meu nome é José Pedro do Patrocínio, músico, nasci em 21 de abril de 1878 numa noite fria em que chovia muito, todos estavam dentro da capela de santo Agostinho, para se proteger da ira do inferno que se abatia sobre a terra, bom, pelo menos era assim que minha mãe contava-me de meu nascimento. Desde os meus 10 anos sentia-me como se alguém me observasse, sempre que me deitava sentia uma mão fria acariciar meu rosto e uma voz me dizia para não gritar, pois ela me amava, era uma voz de mulher, e antes de me deixar ela me beijava a face.

No dia 21 de abril de 1896, dia em que fiz 18 anos, meus pais deram uma grande festa e dentre os convidados estava uma mulher a qual reconheci a voz, a mesma voz doce e misteriosa que dava boa noite, todas as noites, assim que me viu ela se aproximou, como se quisesse ser reconhecida, ela me acariciou o rosto e me beijou a face, mas estranhamente ela estava quente, quando se afastava notei em seu vestido que ela acabara de se machucar, pois estava com uma pequena marca de sangue.

Na noite do dia 21 de abril de 1898 havia eu acabado de sair do bar onde tocava quando escutei passos me seguindo virei-me e nada vi voltei a andar, desta vez mais rapidamente, os paços voltaram e eu nada via, quando derreteste começou a chover, sai correndo e ao virar em uma rua ela apareceu, a mulher da festa, ela estava vestindo um vestido branco, mais parecia um vestido de noiva, ela estava toda molhada quando ergueu seus braços e disse: "*Veja agora todo o poder que esta para receber!*"; e nesse exato momento um raio a atingiu, mas ela não caiu, ela começou a flutuar e a brilhar, sua luz era tão intensa que chegava a me ofuscar, ela caminhou na minha direção, mas não pelo chão, mas sim pelo ar, ela me pegou no colo e me mordeu no peito, após isso ela me soltou, mal conseguia respirar a dor era intensa, ela desceu olhou nos meus olhos e perguntou se eu gostaria de ganhar todo aquele poder ou se eu preferia morrer, fiz que sim com a cabeça e então ela deu-me de seu sangue, e nesse exato momento eu morri, às 23 horas.

No dia seguinte ela me levou ao encontro de uma mulher que deveria me aprovar como um de seu grupo, somente 10 anos depois ela foi me contar que aquela era Beatrix a líder do nosso clã, e após essa apresentação eu me tornei um cria da tempestade.

História do clã:

“Se você quiser saber como surgimos segure um fio de alta tensão em cada mão e beba sangue do diabo para ter forças de lutar ao lado de deus.”

Em março de 1500, Augusto Perocão, príncipe da cidade espanhola de Barcelona, chama Beatrix (Caitff), para uma missão simples e bem recompensada, descobrir quem estava armando para tomar o principado da cidade e em troca, desse favor, Perocão lhe apresentaria aos outros vampiros como se ela fosse sua filha, alguns estudiosos acreditam que ela era realmente filha dele, não se sabe a verdade.

Beatrix cumpriu a missão em apenas 2 dias, o príncipe ficou muito agradecido e lhe apresentaria dentro de 1 semana, e o tremere que o ameaçava seria morto naquela mesma noite, mas não foi isso que aconteceu, na verdade quem morreu foi Perocão, ao saber disto Beatrix fugiu em um barco português que partia em alguns dias, ela se escondeu na repartição dos escravos, essa embarcação chegou em uma terra desconhecida no ano de 1500, Brasil seria o futuro nome dessa terra e foi lá que Beatrix se escondeu do poderoso tremere de 4ª geração, Juan.

No ano de 1511, Juan descobriu onde Beatrix estava e viajou em umas das poucas embarcações que iam para aquela terra, chegou lá no dia 12 de janeiro de 1512, mas foi só em agosto de 1513 que Juan a encontrou, ela estava meditando sobre uma colina, ele chegou e se apresentou, ela o reconheceu imediatamente e tentou se defender, mas de nada adiantou, pois antes que ela pudesse se aproximar dele, ele lhe enviou um raio como presente.

Acreditando que ela estivesse morta ele deixou-a e foi embora, mas Beatrix estava viva, e se recuperou.

Beatrix passou 20 anos viajando pelo mundo para adquirir novos conhecimentos, e ao salvar um salubri das garras de um tremere este salubri em agradecimento lhe ofereceu o conhecimento da disciplina de Obeah. Algum tempo depois ela ajudou um Brujah que lhe ensinou a disciplina presença e após isto ela fez 5 crias que lhe acompanham até hoje. Certo dia ao cumprimentar um vampiro ela lhe deu um choque e após 3 anos de estudo ela desenvolveu a disciplina de Electrux, em 1600 ela já tinha seguidores suficientes para se considerada um clã. Em 1617 seu clã foi convidado para entrar tanto para o Sabah, quanto para a Camarilla e por motivo de ideais ela aceitou entrar para a Camarilla, e seu clã foi batizado como Crias de Tempestade.

Nem mesmo eu que sou bem graduado dentro do clã consegui descobrir porque os anciões esconderem a nossa existência, mas nós até gostamos disso, pois eu sei que assim fica mais fácil de manipular os príncipes de cidades que nos interessa.

Correm rumores de que Beatrix haveria conseguido alcançar a almejada 3ª geração através de rituais taumaturgicos e ainda por cima a golconda, mas não se sabe a verdade, pois ela jamais sai de sua casa em Curitiba e não costuma dizer a ninguém o que se passa.

Correm boatos de que os anciões planejam transformar nosso clã numa espécie de assassinos secretos a serviço da Camarilla, mas boatos são boatos!

Tradições dos crias de tempestade:

“Obedeça Beatrix, siga suas ordens e só depois debata com seu cachorrinho aquilo que achas que esta errado.”

Todos os filhos de Beatrix são nascidos em noites de chuva forte, tempestades realmente, após o seu nascimento a pessoa é acompanhada de perto por um membro que futuramente será seu mestre. A pessoa só será transformada se provar ser digna, tendo gestos nobres enquanto vive.

Os filhos de Beatrix são todos transformados quando tem por volta de 25 anos, apesar de alguns como eu serem transformados um pouco antes.

Para ganhar status dentro do clã, é necessário criar tumultos em grandes cidades, através de Blackouts, não ser pego e ainda por cima, não deixar que falte luz nos hospitais, é complicado, pois se em um Blackout for causado em uma cidade e alguém em um hospital morrer, então esse vampiro será perseguido pelo safari (será explicado em breve).

Muitos príncipes possuem um verdadeiro pavor de ter sua cidade atacada por crias de tempestade, pois eles jamais atacam sozinhos.

Estrutura do clã:

“Se até os pobres mortais aprenderam que alguém tem que mandar, por que seríamos diferentes?”

Os Cria de tempestade formam um clã extremamente severo no cumprimento da lei e com uma estrutura hierárquica imutável.

A líder do clã chama-se Beatrix, ela impõe seu poder com mão de ferro apesar de todos no clã serem amados e protegidos por ela.

Para ajudar nesta árdua tarefa seus filhos, cinco para ser exato, eles são chamados de justiceiros, são eles que punem os que não seguem as ordens, cada um deles possui dois filhos sendo um deles seu auxiliar.

Os crias de tempestade seguem a Camarilla, mas possuem um código próprio de honra e leis, sendo elas:

- 1- Todo cria de tempestade deve, sem hesitar, proteger e ajudar outros crias;
- 2- Todos devem obediência a Beatrix e a todos os que estiverem acima na cadeia de gerações, dentro do clã;
- 3- É proibido beber de Caitiffs;
- 4- O desrespeito a qualquer uma das leis acarretará no safari* de Beatrix.

*Safari é o nome dado à caçada promovida pelos cria de tempestade, Beatrix o decreta e após isso todos os crias do mundo possuem o direito de se divertir com a caça do safari, mas cuidado, o safari pode ser promovido contra membros de outros clãs e ele sempre ganha o amparo da Camarilla.

Apesar de escondido pelos outros clãs os crias de tempestade possuem muito poder no mundo, muitos príncipes agem sobe o comando de Beatrix, não se sabe quantos membros deste clã existem nem onde eles estão, só quem tem esta informação é Beatrix.

Geografia dos Crias de tempestade:

“Olhe ao seu redor, tudo que és capaz de ver depende de eletricidade, e nós a manipulamos”.

A maior parte do Crias de Tempestade vivem no Brasil, dominando cidades mundialmente importantes como São Paulo e Rio de Janeiro, mas seu poder está focado na cidade de Curitiba onde mora sua grande mestra, Beatrix, onde também está seu centro de informações.

Apesar de não aparecer para os outros clãs, os crias de tempestade são ativos no mundo todo e certamente todo vampiro já viu algum deles em alguma festa na casa do príncipe da cidade ou mesmo numa festa Brujah.

Sabe - se que o príncipe de Ribeirão Preto e o príncipe de Limeira são dois Crias de Tempestade, mas inevitavelmente todos os príncipes brasileiros agem sob o comando de Beatrix e todos aqueles que a desafiam não duram muito tempo.

Sabe - se que uma cidade norte americana é dominada por um Cria de Tempestade, mas não se sabe qual é o clã o qual ele finge ser. Corre dentro do clã que um Cria de Tempestade foi proibido de entrar em Roma o que desagradou muito Beatrix, e se isso for verdade, esse príncipe não durará muito mais nesse cargo. O príncipe de Munique a cerca de um ano soltou comentários maldosos a outros anciões sobre os Crias e com isso Beatrix agiu e depôs o príncipe, elegendo outro.

Disputas internas:

Existem três grupos que pretendem tirar o poder de Beatrix, são eles:

- ***Revolucionários:*** Esse grupo com poder pequeno ainda dentro do clã tenta a todo custo desligar seu clã da Camarilla e ingressar - lhe no Sabah. Todos que pertencem a esse grupo acreditam que se os Crias de Tempestade continuarem presentes dentro da Camarilla eles acabarão tornando - se apenas mais alguns peões nas mãos dos anciões.

- ***Relâmpago:*** Esse grupo pretende retirar o clã da Camarilla e tornar - se um clã independente de seitas ou unir - se a algum clã e formar uma nova seita. Esse grupo crescente dentro do clã não admite o fato de sua existência estar encoberta, eles afirmam que o relâmpago de Beatrix é maior e mais forte do que esse cargo que os crias ocupam.

- ***Passivos:*** Esse grupo apoia Beatrix e deseja que nada se altere, para eles a melhor forma de adquirir poder, é se escondendo e manipulando a mão do agressor. Formam a maioria do clã, contudo têm perdido espaço para os Relâmpagos.

Alcunha: Lambedores de tomada.

Aparência: Possuem pele muito clara, assim como os olhos brancos (ou quase). Seu corpo é desprovido de pelos (inclusive cabelos). Eles possuem muito orgulho de sua linhagem. Vestem geralmente roupas pretas, óculos escuros, chapéu, peruca e luvas.

Defeitos: Os membros deste clã não podem se molhar se estiverem carregados de pontos de eletricidade, infligindo dano, deve - se jogar 6 dados para saber o dano tomado, não se pode vigorar este dano. O jogador também tem que fazer um teste de auto controle, dificuldade 6, para não descarregar (sugar) a energia elétrica de fontes. Ao ficarem com apenas 3 pontos de energia o personagem entra em um frenesi energético o qual ele não pode nem mesmo tentar se controlar, durante o frenesi o personagem começa a flutuar a uma altura de 1,5 metros e raios de energia partem de todas as fontes que estiverem a sua

volta o atingindo, o frenesi somente termina quando o personagem estiver completamente carregado.

Todos os membros desse clã devem respeitar as tradições da Camarilla e todos devem respeitar o que é chamado de dupla máscara, não deixar os mortais notarem que são vampiros e não deixar os outros vampiros notar a qual clã pertencem.

Quando estão se carregando de energia um pequeno raio parte da fonte elétrica e atinge o personagem que passa a ficar com uma pequena luminescência.

Criação de personagem: Os atributos mentais são primários, juntamente com talentos.

Esses personagens sempre devem possuir uma humanidade alta (todos que chegarem a 5 pontos de humanidade serão mortos pelo clã), um elevado nível de consciência, são vampiros que nutrem medo de si próprios e tentam a todo custo evitar confrontos com humanos e mesmo com outros vampiros. Seus antecedentes mais comuns são: Aliados, Mentor e Recursos, jamais coloque um Cria de Tempestade com Status ou Fama pois jamais uma pessoa famosa seria transformada e aceita por Beatrix e como sua existência é encoberta pelos anciões, não é possível a eles possuírem status.

Ao criar um personagem deste clã pense no motivo pela qual ele foi transformado, que tipo de atitude ele tomou para merecer ser abraçado e principalmente a sua proximidade a Beatrix.

Um conhecimento é fundamental para todos os Crias de Tempestade, o conhecimento da língua portuguesa, isso é uma exigência de Beatrix.

Refúgio: Variados, mas com energia elétrica. Normalmente os membros desse clã moram no Brasil e procuram visitar Beatrix pelo menos uma vez por ano.

Citação: *“Somente no ápice de uma tempestade podemos ver o cume da morte que nos cerca, somente quando os raios iluminam a escuridão nos sentimos realmente eternos”.*

Regras especiais para jogar com crias de tempestade:

Novas qualidades e defeitos:

Capacidade de Ω (1 ponto de qualidade):

O membro do clã pode produzir calor corpóreo para simular estar vivo usando a sua energia interna e usando sua pele como um resistor, dessa forma se esquentando, esse dom quando utilizado não causa descargas elétricas em quem toca o membro.

Vampiro de energia (4 pontos de qualidade):

O membro do clã possui completo controle sobre a sua capacidade de sugar energia, evitando ter que jogar seu autocontrole quando passar perto de qualquer fonte de energia.

Ajudado por Zeus (1, 2 ou 4 pontos de qualidade):

Com um ponto o membro pode alterar o padrão de seu raio fazendo com que ele pareça sair das nuvens ou do chão.

Com dois pontos o membro pode fazer com que seu raio torne-se uma esfera energética possibilitando que ele mine um local com energia distribuindo varias esferas.

Com quatro pontos o membro pode fazer com que o raio parta de um fio da rede elétrica e dessa forma não gastar de sua energia além de poder atirar raios em forma de onda circular possibilitando que ele atinja todos que estiverem em um raio de 3 metros com um único raio (perde – se 2 dados para cada alvo atingido).

Toque do elétron permanente (2 pontos de defeito):

O membro não possui controle sobre a disciplina toque do elétron sendo assim, todos que encostarem nele tomam grandes descargas elétricas.

Ladrão de energia (4 pontos de defeito):

O membro não consegue se controlar e assim rouba energia de qualquer fonte a qual passe perto, a distancia deve ser dada pelo mestre.

Fobia exacerbada (4 pontos de defeito):

Devido ao fato dos membros do clã e água serem opostos alguns membros ao verem alguém bebendo água fugirão para o mais longe possível, alguns membros chegam a se mudar para desertos. Os membros com esse defeito fedem demais, pelo fato de jamais (depois de terem virado vampiro), terem tomado um banho, por isso qualquer teste que utilize atributos sociais devem ser acrescidos 3 pontos na dificuldade.

Habilidades secundárias:

Personificação de clã: Com essa habilidade os Crias podem passar por qualquer clã que desejarem, tornando - se ótimos espiões. Teste manipulação + Personificação de clã.

O - **Amador** - Você consegue se passar por um clã qualquer em uma festa, desde que não converse com ninguém.

OO - **Bem treinado** - Você já adquiriu certa prática consegue enganar bem, porém evite conversas muito longas.

OOO- **Experiente** - Você já consegue enganar os anciões do clã que você esta personificando.

OOOO- **Profissional** - Ontem eu poderia jurar que você era um Ventrue, mas agora vejo que és um Brujah.

OOOOO- **Assamita** - Você é tão bom quanto um Assamita.

Estereótipos:

Brujah: Sua dignidade faz com que lhes tenhamos respeito, mas sua revolta não têm fundamento.

Não acreditamos em sua existência, mas se existirem e apoiarem as atuais estruturas, devemos com bate-los também. Atila, Brujah de 10ª geração, Atenas.

Gangrel: Os forasteiros são confiáveis, admiramos sua neutralidade. Lutar com eles não é boa idéia.

Se existissem realmente seriam somente mais um capacho dos anciões. Iracema, Gangrel de 11ª geração, Curitiba.

Malkaviano: Sua loucura é apenas para esconder o seu imenso poder.

Esses lambedores de tomadas são muito engraçados. É engraçado dar-lhes um banho para vê-los em curto-circuito. Sonâmbula, Malkaviana de 13ª geração.

Nosferatu: Criaturas influentes, de muito poder, devem ter feito algo muito grave para serem amaldiçoados desta forma.

Esta linhagem obscura deve esconder algo para que os anciões escondam sua existência. Lamarck, Nosferatu de 9ª geração em Paris.

Tremere: Lhes temos respeito por indiretamente terem sido responsáveis pela nossa existência, mas tenha cuidado, não são exemplos de confiança por sua intensa ligação e fidelidade ao clã.

Idiotas os que acreditam em tal fábula, nunca vi e não verei tais criaturas que atribuem sua existência ao nosso clã, não devem passar de uma peça de um Malkaviano. Henrysh, príncipe de Berlim.

Toreador: Deveriam encarar a realidade ao invés do espelho.

Estas baterias ambulantes não passam de lendas. Christin, Toreador de 10ª geração em Viena.

Ventrue: Executam bem sua função de líderes da Camarilla.

Se existissem, seriam criaturas horrendas, é ridículo pensar que existam seres sem ódio no coração. Andréa, príncipe Ventrue de Roma.

Sabá: São as únicas criaturas que não merecem respeito, apenas a morte.

Se realmente existirem, quero fazer-lhes uma proposta... Joseph, arcebispo de Nova York.

Anciões: Respeite a opinião dos sábios, mas não os siga cegamente.

Peças importantes dentro da Jihad, mas sua existência deve ser encoberta. Xaviar, Gangrel de 5ª geração (Justcar).

Gehenna: Algo a ser pesquisado com cuidado.

Assamitas: Evite sua presença, já foram criaturas confiáveis no passado. Suas crenças são interessantes.

Nunca tive contato com um deles, mas dizem que são muito poderosos. Deve seu sangue deve ser mais saboroso do que o da maioria dos vampiros. Sadan, Assamita de 10ª geração de Ancara (capital da Turquia).

Ravnos: Apreciamos seu poder e seu centro em relação ao Sabá e a Camarilla, mas roubar é o seu fraco. Preferimos estar longe deles.

Ainda não descobrimos se são apenas lendas, mas se cruzarem o nosso caminho enfrentarão nossa força. Iacer, Ravno de 12ª geração de Bagdá.

Giovanni: Agiotas que fazem sofrer os mortais utilizando-se do dinheiro, são desprezíveis.

O ódio entre nossos clãs é real e muito forte, nós os destruiremos na menor chance que tivermos. Lucinda, Giovanni de 13ª geração de Veneza.

La Sombra: Só de aproximar – me de um desses vermes faiscas pulam de meus dedos.

Ainda busco a verdade, mas por tudo que reuni, não devem passar de lendas. Felipe, La Sombra de 10ª geração de Campinas.

Tzimisce: (Som de um raio, seguido do som de carne fritando e um cheiro de coisa queimada).

Disciplinas do clã: Electros, Presença e Dominação.

Disciplina Electros:

Electrus Todo dano causado pelos efeitos dessa disciplina serão do tipo letal.	Descrição: <i>Gasta-se Pontos de energia de acordo com o nível que será utilizado, por exemplo, para ativar Tração Magnética (nível – 2), gasta – se 2 pontos de energia. A quantidade máxima de pontos de energia armazenados será igual à quantidade máxima de sangue que se pode armazenar.</i>
O	Toque do elétron: o jogador precisa tocar a vítima dando-lhe um choque elétrico, infligindo um dano. Testa-se raciocínio + prontidão, dificuldade 6 e para cada sucesso tirado um ponto de vitalidade é perdido.
OO	Tração magnética: o personagem pode atrair objetos metálicos através do magnetismo. Basta fazer um teste de raciocínio + manha, dificuldade 6. - 1 sucesso: campo magnético que atrairá todos os objetos metálicos num raio de 2 metros. - 2 sucessos: campo magnético de 4 metros. - 3 sucessos: tração magnética focalizada de 4 metros. - 4 sucessos: tração magnética focalizada de 10 metros. - 5 sucessos ou +: tração magnética focada a qualquer distância, desde que esteja em seu campo de visão. * Permite magnetismo reverso
OOO	Raio: O jogador pode fazer com que um raio saia de sua mão e fira um oponente, testando Inteligência + Prontidão. Gasta-se um ponto de sangue para acionar. - 1 sucesso: flash o personagem produz um clarão (todos que estiverem em

	<p>volta sofreram uma penalidade de +2 em todas as ações do round seguinte)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 sucessos: o personagem produz um raio de 220 volts (dano - 1d10) - 3 sucessos: o personagem produz um raio de 750 volts (dano - 3d10) - 4 sucessos: o personagem produz um raio mortal para humanos. (dano - 8d10) - 5 sucessos: o personagem produz um raio forte o suficiente que seria capaz de alimentar uma cidade por 1 noite inteira (dano - 15d10).
OOOO	<p>Movimento Magnético: o jogador pode mover objetos na sua linha de visão, testando Destreza + Armas Brancas, dificuldade 6.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 sucesso: arrasta-se o objeto de até 300g, sem levita-lo, podendo arremessa-lo com gasto de um ponto de sangue. - 2 sucessos: levita-se objetos de até 1kg, para arremessa-lo gasta-se um ponto de sangue. - 3 sucessos: pode-se levitar um objeto de até 3kg, para arremessa-lo deve-se gastar um ponto de sangue. - 4 sucessos: pode-se levitar um objeto de até 7kg, para arremessa-lo deve-se gastar um ponto de sangue. - 5 sucessos: pode-se levitar um objeto de até 15Kg, para arremessa-lo deve-se gastar um ponto de sangue.
OOOOO	<p>Sedução Magnética: o jogador pode criar um campo magnético tão forte à sua volta que lhe permite neutralizar a gravidade ao seu redor, testando Auto controle + Inteligência, dificuldade 6, + 1 ponto de sangue, podendo deslocar-se na horizontal de acordo com os sucessos obtidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 sucesso: levita-se até 1metro do chão, não podendo deslocar-se na horizontal. - 2 sucessos: levita-se até 3 metros do chão, deslocando-se até 2 metros na horizontal. - 3 sucessos: levita-se até 9 metros do chão, deslocando-se até 3 metros na horizontal. - 4 sucessos: levita-se até 17 metros do chão, deslocando-se 4 metros na horizontal. - 5 sucessos: levita-se até trinta metros do chão podendo deslocar-se até 10 metros. <p>*A levitação ocorrerá apenas com o detentor da disciplina, infligindo dano em quem tentar deslocar-se junto, inclusive em quem tocar o personagem.</p>
OOOOOO	<p>Escudo Magnético: este escudo defende o jogador de qualquer objeto de metal que tente entrar em seu campo, testando Vigor + Prontidão e o gasto de um ponto de sangue.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 sucesso: o campo se estende até meio metro do corpo do personagem, os objetos que entrarem na barreira ficarão presos, só se soltando Quando o escudo for desativado. - 2 sucessos: o campo se estende até 1 metro do corpo do personagem. - 3 sucessos: o campo se estende até 1 metro e meio do corpo do personagem. - 4 sucessos: o campo se estende até 2 metros do corpo do personagem. - 5 sucessos: o campo se estende até 3 metros do corpo do personagem.
OOOOOOO	<p>Força Magnética: com esta disciplina, o jogador pode entortar ou mesmo quebrar objetos metálicos, o número de sucessos determina a intensidade da</p>

	ação. Deve-se testar Percepção + Manha.
OOOOOOOO	Sedução Magnética Focada: pode-se levitar uma pessoa, de até 120Kg, conforme citado em Sedução Magnética.
OOOOOOOOOO	Sedução Magnética Conjunta: o jogador pode levitar-se e levitar uma pessoa ao mesmo tempo, mediante ao gasto de dois pontos de sangue, jogando o equivalente à Sedução Magnética.
OOOOOOOOOOO	Electrus Corpus: o jogador pode tornar-se energia pura e penetrar na corrente elétrica, deslocando-se á velocidade da corrente elétrica, testando Inteligência + Prontidão.

Notáveis do clã:

Pedro Amaral: O primeiro dos filhos de Beatrix, um dos mais valorosos soldados portugueses fora ferido durante um duelo e foi aí que Beatrix o abraçou.

Dedica sua pós - vida toda para o bem do clã, sempre fiel acompanha Beatrix a todos os lugares que ela vai. Depois de Beatrix é ele quem manda no clã. Jamais queira que ele se zangue com você, os espertos aproximam - se dele o mais que podem.

Juan Cabalero: Um comerciante paraguaio do século XVII conseguira descobrir fragmentos do livro de Nod. Percebendo a idade do material, resolveu vende - lo como antigüidade.

Certo dia uma mulher entrou em sua loja e viu o velho papiro e o comprou imediatamente. Assim que anoiteceu Juan fechou sua loja e quando voltava para casa encontrou com a mulher que comprara o papiro. Ela se apresentou e lhe ofereceu a vida eterna, e assim Beatrix ganhou seu primeiro neto.

Hoje em dia, o serviço de Juan é encontrar pistas sobre o livro de Nod.

Takaki Horada: Fora o primeiro Cria de Tempestade a associar - se com o Sabah, fora morto pela própria Beatrix no dia 15 de outubro de 1845, contudo muitos acreditam que ele fundou um grupo antitribo apesar do fato ser negado pelos sabatistas.

Alguns crias afirmam que Takaki ainda esta vivo e que ataca impiedosamente qualquer um que atravesse seu caminho.

Considerações finais:

Quando estiveres lendo a esse guia certamente estarei sendo caçado pelo mundo isso se já não tiver morrido, mas não mereço realmente o presente que me foi dado, pois a muito a Besta tomou conta de mim. É difícil descrever a dor que sinto agora, mas estou disposto a pagar o preço por meus erros. Essas escrituras não são uma carta de adeus e sim um apanhado de dicas que posso dar a vocês que estão ingressando agora no clã. Nesse momento batem à minha porta, devem ser os mensageiros, esperem enquanto atendo..., eu estava certo recebi das mãos deles um aviso de que dentro de dois dias será o meu julgamento, mas que existem provas mais que suficientes para que eu seja condenado.

Agora que terminei espero que isso tudo seja útil a você, espero também que essas escrituras não sejam descobertas, em 15 minutos esse livro estará nas em uma editora que será responsável pela sua publicação, e acho que em dois dias estarei morto!

