

Cazamos como uno.

La manadas de verdaderos vástagos hacen casi todo juntos, la cacería no es la excepción. Por ello cada manada adopta de forma comunal un tipo de depredación y usualmente suelen organizarse para poder hacerlo juntos, a veces como si fueran organizaciones criminales, otras como si se tratara de un bestial manada de depredadores salvajes.

Formas indignas de alimentarse.

En las sendas del sabbat hay espacio para distintas filosofías y creencias, pero hay cosas que no son aceptadas en lo absoluto- Unas de estas son los métodos de caza considerados "indignos" para un Cainita, estos son: Bolsero, Cleaver, Consensualista, Granjero.

Versiones Sabbats de Cacería.:

El sabbat es brutal y amoral desde la perspectiva de la camarilla o de un humano común y corriente. Por ello los sus métodos de caza difieren, algunos son similares a los ya conocidos por la camarilla, pero con un tinte más "oscuro" si se quiere, personalmente solo creo que es un ligero cambio de perspectivas.

Sanguijuela de Sangre:

- Gana 1 punto de Celeridad o Protean.
- Aumenta tu Senda en 1
- Incrementa la Potencia de Sangre en un 1.
- Gana el Defecto Sed de Matusalén o Yonky del vínculo (•)
- Gana el Defecto de Alimentación Exclusión de Presa (mortales) (••).

Jauría Salvaje (Gato Callejero):

- Añade una Especialidad: Intimidación (Atracos) o Pelea (Realizar Presas).
- Gana 1 punto de Celeridad o Potencia.
- Gana 2 puntos de Contactos criminales
- Gana el Defecto Depredador Manifiesto (••)

Nuevos Depredadores:

Delictivos:

La manada organiza robos a tiendas, bancos o casas de familia, aprovechan el atraco para alimentarse de las víctimas. Por desgracia son identificados como grupos terroristas o neo nazis con comportamientos extraños, son especialmente acechados por la S.I.

- Gana 1 punto de Potencia o Ofuscación
- Gana la Especialidad Intimidación (Rehenes) o Latrocinio (Seguridad)

- ■ Gana el Defecto Cuerpo neutro conocido (••)
- ■ Gana 2 Puntos en Recursos

Secuestradores: Estas manadas suelen secuestrar grupos de personas, ya sean autobuses nocturnos con pasajeros de último momento, grupos de jóvenes que vuelven de una fiesta o extraños que caminaban en la noche en un mal momento y en un mal lugar. En parte, los secuestradores, crearon la leyenda de las “combis blancas”.

- ■ Gana 1 en Presencia o en Dominación.
- ■ Gana la Especialidad callejero (zona liberada) o Pelea (Llave de sueño)
- ■ Gana el Defecto de alimentación Organoboro (••) o Depredador manifiesto (••)
- ■ Gana 1 puntos en rebaño (Ganado) o 1 punto en Criado (cómplice/anzuelo)

Tipos de Manadas

Cada manada tiene 2/1 (Según el narrador) puntos por miembro para comprar ventajas y trasfondos de la manada, a continuación los arquetipos más comunes de manadas:

Arqueólogos:

- 2 puntos en Refugio comuna, 2 puntos a repartir en Biblioteca y/o en Laboratorio.
- Sendas Sugeridas: Senda de Caín, Senda de La Muerte y El Alma.
- Depredadores comunes: Ladrones de tumbas, secuestradores, Reinas del Ambiente.

Enmascarados:

- 2 puntos en Máscara, 2 puntos para repartir en Estatus (Camarilla) y/o Dominio (Camarilla)
- Sendas Comunes: Cathari, El Poder y La Voz Interior.
- Depredador Sugerido: Reina del Ambiente, Sirena, Extorcionista.

Cruzados:

- 2 puntos en Arsenal, 2 puntos a repartir en Contactos (policia) o Aliados (Criminales).
- Sendas Comunes: Senda de Caín, Senda del Sol, Senda de El Poder y La Voz Interior.
- Depredador Sugerido: Jauria Salvaje, Asesino de carretera, Sanguijuela de Sangre.

Cultistas

- 1 Puntos en Ritae, 2 Puntos a Repartir en Rebaño y/o Criados.

- Sendas Comunes: Senda de Caín, Senda de Cathari, Senda de La muerte y El Alma.
- Tipos de Depredador Sugeridos: Secuestrador, Osiris, Reinas del Ambiente.

Nomades

- 2 En Refugio (Móvil/Caravana), 2 puntos a repartir en contactos criminales y/o influencia policía de la carretera.
- Sendas Comunes: Senda del Sol, Senda de Caín, Senda de El Poder y La Voz Interior.
- Tipos de Depredador Sugeridos: Asesino de Carretera, Secuestradores, Jauría Salvaje.