



Las Sendas

La Brújula corrupta de los salvajes e inhumanos sabbats está más allá de la comprensión de un simple mortal. Los verdaderos Cainitas son, en primer lugar, fieles a Caín, y en segundo lugar a su Manada. En las noches actuales, cada manada se tiene a sí misma como apoyo y pilar fundamental. Los mitos que hablan de que actúan como un solo ente, tienen cierta veracidad, pues en realidad están unidos por fuertes lazos producto de la Vaulderie y de su inquebrantable fe.

Cada miembro del sabbat cuenta con los miembros de su manada como *pilares de su fe*. Si ven a alguno de sus hermanos caer en pecado o perder su propia fe, este hecho puede conducir a un efecto en cadena que destruya por completo la moral de todo el grupo. Por otro lado, en lugar de convicciones mundanas, cuentan con sus propios mandamientos, los de la secta en general y los de la senda que comparten:

Senda de Caín:



- Reducir la generación de uno y concentrar el poder de la Sangre de uno para acercarse a Caín, regocijándose del poder que esto supone.
- Participar de toda la sangre, para comprender mejor el poder que contiene y para desarrollar la sabiduría de sus matices.
- No permitir errores de los líderes de uno: estar preparado para cometer diablerie sobre ellos si sus deficiencias afectan a la manada.

Senda de Cathari:



- Experimentar todos los vicios que ofrece la maldición, desde infundir miedo en los demás hasta realizar actos de crueldad o ceder el control a la Bestia.
- El papel de uno como criatura fuera de la moralidad mortal está predestinado. Aceptarlo y cumplir su propósito es el camino, llevar a otros a la condenación o la destrucción, su función.
- Disfrutar de cada tentación; entregarse por completo a las artimañas de la Bestia.

Senda de la Muerte y el Alma:



- No dejar supervivientes al concluir un conflicto violento.
- Investigar las reliquias y restos de la muerte - personajes, historias, rastros ocultos - con el fin de discernir en detalle, los resultados de cómo terminó el conflicto y su origen.
- Acelerar la llegada de la muerte, desde el insecto más humilde hasta la tan lamentable flor de la vida humana.

Senda de El Poder y La Voz Interior:



- Recompense el éxito y critique el fracaso, incluido el propio.
- El mundo que rodea al Cainita existe para ser explotado en su beneficio: El Cainita iluminado lo dobla a su voluntad.
- Forzar a los que están por debajo de la propia posición a la servidumbre utilizando todos los medios a su alcance.

Senda del Sol:



- Que ni la herencia mortal ni la cainita de uno limiten su potencial.
- Destruir a los Cainitas, pero sin consumirlos, evitando así las máculas.
- No permitir que otros aspirantes a prometeanos sirvan a las líneas de sangre corrompidas por los Antediluvianos.

La Moralidad

Cada senda tiene su propia forma de interpretar la condición vampírica, de Fé y de formas de alcanzar la iluminación. Esto se ve reflejado en la Moralidad que es un equivalente a la humanidad del cainita. A medida que este aumenta el vampiro se encuentra cada vez más cerca de alcanzar la iluminación y con ella descubrir nuevos dones de su condición sobrenatural.



Senda de Caín:

Moralidad 10

Son pocos los hijos del Padre oscuro que logran ser verdaderos iluminados, llevan vidas de servicio a Caín y siguen todos sus preceptos, cualquier desliz mínimo en su fe y convicciones puede llevarlos a caer en una espiral descendente. Su aspecto es ceniciente, sus venas laten y se puede ver en ellas el tono rojo de la vitae que guardan. Sus voces suelen helar la sangre de quienes la oyen e imponen un respeto sobrenatural sobre todo aquel que puede percibir el poder de sus convicciones santas.

- Conoces los secretos de la sangre mejor que nadie, eres un experto en las propiedades de la misma y puedes saber con solo ver si alguien es un vástagos o ghoul además con una tirada de resolución más conciencia la potencia de la sangre del cainita.
- A veces tu sangre te dicta lo que debes saber de ella, como si el mismo Caín hablara a través de tu vitae. Tienes 5 dados más en cualquier tirada que esté relacionada con la realización de una ritae.
- El potencial de tu vitae no tiene límites, tienes el poder para forzar a tu sangre a concentrarse y superar sus límites. Ganas +2 dados adicionales a tus tiradas de enardecimiento, dados de arrebato de sangre o curación vampírica, estos bonos no pueden darse mas de 1 vez por escena o turno de combate..
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +5 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 9

Un verdadero Santo de la sangre. Vástagos realmente aplicados en la fe de Caín, muy cercanos a la iluminación o recientes iluminados caídos. Su moral

es latente, su fervor atrae la mirada y la fidelidad de cualquier acólito menor. Su aspecto es bestial pero atractivo.

- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +4 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.
- . A veces tu sangre te dicta lo que debes saber de ella, como si el mismo Caín hablara a través de tu vitae. Tienes 3 dados más en cualquier tirada que esté relacionada con la realización de una ritae.
- El potencial de tu vitae parece no tiene límites, tienes el poder para forzar a tu sangre a concentrarse y superar sus límites. Ganas +2 dados adicionales a tus tiradas de enardecimiento.

Moralidad 8

Eres un prodigo, muchos siguen tu faro impío camino a los brazos del padre oscuro. si aún existiera la estructura del Sabbat seguramente sería un Templario, o quizá lo fue?

- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +3 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al inferior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.
- . A veces tu sangre te dicta lo que debes saber de ella, como si el mismo Caín hablara a través de tu vitae. Tienes 2 dados más en cualquier tirada que esté relacionada con la realización de una ritae.
- El potencial de tu vitae es un poco poderosa si la fuerzas a ello, tienes el poder para forzar a tu sangre a concentrarse y superar sus límites. Ganas +1 dados adicionales a tus tiradas de enardecimiento.

Moralidad 7

- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta
- . A veces tu sangre te dicta lo que debes saber de ella, como si el mismo Caín hablara a través de tu vitae. Tienes 1 dados más en cualquier tirada que esté relacionada con la realización de una ritae.

Moralidad 6

- Tu fe excepcional es notable. Tienes un +1 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta.

Moralidad 5

- Eres un novicio, tu fe no es puesta en duda pero tampoco es dada por sentado, te tambaleas en la fina cuerda que te separa de los colmillos de tus compañeros.

Moralidad 4

- Has cometido algún pecado leve, dudado frente a un acto de fe o olvidado tus obligaciones frente a tu manada, tienes un -1 a todas tus tiradas sociales con miembros de la secta.

Moralidad 3

- Has cometido pecados de forma reiterada, los miembros de la secta te miran con desdén, si no pruebas tu valía y fe pronto no podrás presenciar otra noche. -2 a todas tus tiradas sociales contra miembros de la secta y -3 con los miembros de tu manada.

Moralidad 2

- Parece que a veces recuerdas cosas de tu vida anterior, eres débil, te has negado a cumplir con tu deber y sinceramente es un milagro que tu cabeza aún esté sobre tu cuello. -4 a todas tus tiradas sociales con otros miembros

de la secta.

Moralidad 1

- Eres indigno, cualquier Sabbat que se respete será hostil a ti. Será mejor que busques otro lugar donde continuar con tu no vida, te has quedado huérfano de manada y tus hermanos te caza cada noche, algo en ti volvió y quizás debas aferrarte a esa llama latente de humanidad... patético.



Moralidad 10

- Todo se puede corromper, el contacto con tu sangre genera un estado de euforia y excitación antinatural, al marcar a un mortal o vástagos con tu sangre ganas un bono igual a tu reserva de manipulación extra a todas las tiradas que impliquen tentar al sujeto a romper sus convicciones, además todo humano con fe verdadera marcada con "la marca de la bestia" debe realizar una tirada enfrentada de Resolución más compostura contra tu manipulación más persuasión, si falla perderá todos los efectos provenientes de su fe verdadera hasta que pueda deshacerse de la marca. Esta runa del pecado tendrá una duración igual en días igual al número de éxitos en el que el Catharo supere a la víctima.
- El aroma de tu sangre se cuela por tus poros luego de que realices el rubor de la vida atraes fuertemente a los mortales de forma sexual y primitiva, anulas los malus en tus reservas de tiradas sociales con humanos producto de tu humanidad baja.
- Al alimentar a la bestia interior es deber y placer de todo Cátaro, deja que se haga su voluntad. Al lograr un crítico conflictivo y dejar actuar a tu bestia, sanará hasta 3 daños agravados a tu fuerza de voluntad o 5 daños

superficiales.

- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +5 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 9

- Al alimentar a la bestia interior es deber y placer de todo Cátaro, deja que se haga su voluntad. Al lograr un crítico conflictivo y dejar actuar a tu bestia sanaras hasta 2 daños agravados a tu fuerza de voluntad o 4 daños superficiales.
- El aroma de tu sangre se cuela por tus poros luego de que realices el rubor de la vida atraes fuertemente a los mortales de forma sexual y primitiva, Ganas +3 a tus tiradas sociales con mortales cada vez que actives el rubor de la sangre durante esa escena.(acumulables).
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +4 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 8

- Al alimentar a la bestia interior es deber y placer de todo Cátaro, deja que se haga su voluntad. Al lograr un crítico conflictivo y dejar actuar a tu bestia, sanaras hasta 1 daño agravado tu fuerza de voluntad o 3 daños superficiales.

- El aroma de tu sangre se cuela por tus poros luego de que realices el rubor de la vida atraes fuertemente a los mortales de forma sexual y primitiva, Ganas +2 a tus tiradas sociales con mortales cada vez que actives el rubor de la sangre durante esa escena (acumulables).
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 7

- El aroma de tu limpia sangre se cuela por tus poros luego de que realices el rubor de la vida, este perfume atrae fuertemente a los mortales de forma sexual y primitiva, Ganas +1 a tus tiradas sociales con mortales cada vez que actives el rubor de la sangre durante esa escena (acumulables).
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 6

- Tu fe es notable. Tienes un +1 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta.

Moralidad 5

- Eres un novicio, tu fe no es puesta en duda pero tampoco es dada por sentado, te tambaleas en la fina cuerda que te separa de los colmillos de tus compañeros.

Moralidad 4

- Has cometido algún pecado leve, dudado frente a un acto de fe o olvidado tus obligaciones frente a tu manada, tienes un -1 a todas tus tiradas sociales con miembros de la secta.

Moralidad 3

- Has cometido pecados de forma reiterada, los miembros de la secta te miran con desdén, si no pruebas tu valía y fé pronto no podrás presenciar otra noche. -2 a todas tus tiradas sociales contra miembros de la secta y -3 con los miembros de tu manada.

Moralidad 2

- Parece que a veces recuerdas cosas de tu vida anterior, eres débil, te has negado a cumplir con tu deber y sinceramente es un milagro que tu cabeza aún esté sobre tu cuello. -4 a todas tus tiradas sociales con otros miembros de la secta.

Moralidad 1

- Eres indigno, cualquier ti. Será mejor que busques no vida, te has quedado hermanos te caza cada debas aferrarte a esa llama



Sabbat que se respete será hostil a otro lugar donde continuar con tu huérfano de manada y tus noche, algo en ti volvió y quizá latente de humanidad... patético.

Moralidad 10

- Solo algunos pocos sacerdotes de la senda de la ceniza, la muerte y el alma son capaces de interactuar directamente con el reino de las sombras y tu eres uno de ellos, tienes un pie dentro de el otro lado, no solo eres capaz de ver de forma superpuesta las tierras de las sombras a las de la piel sin necesidad de esforzarte, sino que puedes interactuar con esta, trepando edificios inexistentes o manipulando objetos psíquicos.
- Tu simple presencia desgarra el manto, eres un faro impío que atrae a las ánimas, el velo se resiente ante tu aura y se reduce en 3 la dificultad de todos los rituales del olvido en un radio de 500 metros.

- Atar rápidamente al alma de un recién caído es una capacidad cruel que se utiliza para sonsacar información o humillar a un enemigo recien caido, con una tirada de manipulación más oblivion dificultad 2 puedes retener el alma de un recién fallecido y doblegar su voluntad a través de una catene débil durante 1 escena (una extra por éxito adicional a 2)
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +5 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 9

- Tu simple presencia desgarra el manto, eres un faro impío que atrae a las ánimas, el velo se resiente ante tu aura y se reduce en 2 la dificultad de todos los rituales del olvido en un radio de 500 metros.
- Atar rápidamente al alma de un recién caído es una capacidad cruel que se utiliza para sonsacar información o humillar a un enemigo recien caido, con una tirada de manipulación mas oblivion dificultad 3 puedes retener el alma de un recién fallecido y doblegar su voluntad a través de una catene débil durante 1 escena (una extra por éxito adicional a 3)
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +4 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 8

- Tu simple presencia desgarra el manto, eres un faro impío que atrae a las ánimas, el velo se resiente ante tu aura y se reduce en 1 la dificultad de todos los rituales del olvido en un radio de 500km.

- Atar rápidamente al alma de un recién caído es una capacidad cruel que se utiliza para sonsacar información o humillar a un enemigo recien caido, con una tirada de manipulación más oblivion dificultad 5 puedes retener el alma de un recién fallecido y doblegar su voluntad a través de una catene débil durante 1 escena (una extra por éxito adicional a 5)
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +3 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 7

- Tu simple presencia desgarra el manto, eres un faro impío que atrae a las ánimas, el velo se resiente ante tu aura y se reduce en 1 la dificultad de todos los rituales del olvido en un radio de 500km.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 6

- Tu fe es notable. Tienes un +1 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta.

Moralidad 5

- Eres un novicio, tu fe no es puesta en duda pero tampoco es dada por sentado, te tambaleas en la fina cuerda que te separa de los colmillos de tus compañeros.

Moralidad 4

- Has cometido algún pecado leve, dudado frente a un acto de fe o olvidado tus obligaciones frente a tu manada, tienes un -1 a todas tus tiradas sociales con miembros de la secta.

Moralidad 3

- Has cometido pecados de forma reiterada, los miembros de la secta te miran con desdén, si no pruebas tu valía y fé pronto no podrás presenciar otra noche. -2 a todas tus tiradas sociales contra miembros de la secta y -3 con los miembros de tu manada.

Moralidad 2

- Parece que a veces recuerdas cosas de tu vida anterior, eres débil, te has negado a cumplir con tu deber y sinceramente es un milagro que tu cabeza aún esté sobre tu cuello. -4 a todas tus tiradas sociales con otros miembros de la secta.

Moralidad 1

- Eres indigno, cualquier Sabbat que se respete será hostil a ti. Será mejor que busques otro lugar donde continuar con tu no vida, te has quedado huérfano de manada y tus hermanos volvió y quizá debas humanidad... patético.



te caza cada noche, algo en ti aferrarte a esa llama latente de

Moralidad 10

- Tu sangre es control, la controlas y ella controla a otros. Solo necesitas darle sangre una vez a un vástagos o humano para vincularlo (fuerza del vínculo 4)
- Tu sangre es poder, cada vez que un ghoul o vástagos beba de tu vitae ganará 3 punto extra (no puede superar tu puntuación propia) en una disciplina que poseas y designes previamente (adicional al punto obtenido normalmente en caso de los ghouls)
- Dominas a la bestia como si fuera tu fiel perro guardián, la liberas cuando es necesario, la dejas presa cuando es inoportuna. es una mera herramienta más. A cambio de un punto de fuerza de voluntad puedes cambiar hasta 3 fracasos en éxitos críticos o Resistir el frenesí sin necesidad de tirada.
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +5 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 9

- Tu sangre es poder, cada vez que un ghoul o vástagos beba de tu vitae ganará 2 punto extra (no puede superar tu puntuación propia) en una disciplina que poseas y designes previamente (adicional al punto obtenido normalmente en caso de los ghouls)
- Dominas a la bestia como si fuera tu fiel perro guardián, la liberas cuando es necesario, la dejas presa cuando es inoportuna. es una mera herramienta más. A cambio de un punto de fuerza de voluntad puedes cambiar hasta 2 fracasos en éxitos críticos o Resistir el frenesí sin necesidad de tirada.
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.

- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +4 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 8

- Tu sangre es poder, cada vez que un ghoul o vástagos beba de tu vitae ganará 1 punto extra (no puede superar tu puntuación propia) en una disciplina que poseas y designes previamente (adicional al punto obtenido normalmente en caso de los ghous)
- Dominas a la bestia como si fuera tu fiel perro guardián, la liberas cuando es necesario, la dejas presa cuando es inoportuna. es una mera herramienta más. A cambio de un punto de fuerza de voluntad puedes cambiar hasta 1 fracaso en un dado de ansia por un éxito crítico o ganar una tirada de control de frenesí automáticamente.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +3 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 7

- Dominas a la bestia como si fuera tu fiel perro guardián, la dejas presa cuando es inoportuna. A cambio de un punto de fuerza de voluntad puedes superar un control de frenesí de forma automática.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad

(Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 6

- Tu fe es notable. Tienes un +1 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta.

Moralidad 5

- Eres un novicio, tu fe no es puesta en duda pero tampoco es dada por sentado, te tambaleas en la fina cuerda que te separa de los colmillos de tus compañeros.

Moralidad 4

- Has cometido algún pecado leve, dudado frente a un acto de fe o olvidado tus obligaciones frente a tu manada, tienes un -1 a todas tus tiradas sociales con miembros de la secta.

Moralidad 3

- Has cometido pecados de forma reiterada, los miembros de la secta te miran con desdén, si no pruebas tu valía y fe pronto no podrás presenciar otra noche. -2 a todas tus tiradas sociales contra miembros de la secta y -3 con los miembros de tu manada.

Moralidad 2

- Parece que a veces recuerdas cosas de tu vida anterior, eres débil, te has negado a cumplir con tu deber y sinceramente es un milagro que tu cabeza aún esté sobre tu cuello. -4 a todas tus tiradas sociales con otros miembros de la secta.

Moralidad 1

- Eres indigno, cualquier Sabbat que se respete será hostil a ti. Será mejor que busques otro lugar donde continuar con tu no vida, te has quedado huérfano de manada y tus hermanos te caza cada noche, algo en ti volvió y quizás



debas aferrarte a esa llama
patético.

latente de humanidad...

Moralidad 10

- Hueles a caminante de las llamas, el constante repiqueteo de las brasas y una leve humareda se adivina debajo de las prendas ceremoniales. Eres puro y las marcas de tu piel lo atestiguan. Puedes resistir la luz solar y el fuego.
- Los marcados y malditos han de ser presa de sus maldiciones, los seres impolutos de esta senda pueden invocar los castigos del padre frente a los malditos. A cambio de una tirada de enardecimiento puedes obligar a un personaje a realizar una tirada de resistir frenesí o entrar en una compulsión, además todos los vástagos malditos ven aumentadas su maldición de clan en 3.
- Tu sangre bendita quema a todo aquel maldito (vástago con maldición de clan) que se atreva a beberla, incluso puedes utilizarla como arma ya que al entrar en contacto con un marcado por el pecado quema como si fuera luz del sol liquida haciendo 4 daños agravados.
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +5 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 9

- Los marcados y malditos han de ser presa de sus maldiciones, los seres impolutos de esta senda pueden invocar los castigos del padre frente a los malditos. A cambio de una tirada de enardecimiento puedes obligar a un personaje a realizar una tirada de resistir frenesí o entrar en una compulsión, además todos los vástagos malditos ven aumentadas su maldición de clan en 2.
- Tu sangre bendita quema a todo aquel maldito (vástagos con maldición de clan) que se atreva a beberla, incluso puedes utilizarla como arma ya que al entrar en contacto con un marcado por el pecado quema como si fuera luz del sol liquida haciendo 3 daños agravados.
- Tu convicción férrea te ancla a los objetivos de tu voluntad, eres inmune a la llamada.
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +4 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 8

- Los marcados y malditos han de ser presa de sus maldiciones, los seres impolutos de esta senda pueden invocar los castigos del padre frente a los malditos. A cambio de una tirada de enardecimiento puedes obligar a un personaje a realizar una tirada de resistir frenesí o entrar en una compulsión, además todos los vástagos malditos ven aumentadas su maldición de clan en 1.
- Tu sangre bendita quema a todo aquel maldito (vástagos con maldición de clan) que se atreva a beberla, incluso puedes utilizarla como arma ya que al entrar en contacto con un marcado por el pecado quema como si fuera luz del sol liquida haciendo 2 daños agravados.

- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta, sienten tu cercanía al padre oscuro, un aura de poder inunda los lugares donde estas. Tienes un +3 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 7

- Tu sangre bendita quema a todo aquel maldito (vástagos con maldición de clan) que se atreva a beberla, incluso puedes utilizarla como arma ya que al entrar en contacto con un marcado por el pecado quema como si fuera luz del sol liquida haciendo 1 daño agravado. .
- Tu presencia es respetada por los miembros de la secta. Tienes un +2 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta, la mitad (Redondeando al superior) en tiradas de intimidación contra otros vástagos.

Moralidad 6

- Tu fe es notable. Tienes un +1 a todas tus tiradas sociales con otro miembro de la secta.

Moralidad 5

- Eres un novicio, tu fe no es puesta en duda pero tampoco es dada por sentado, te tambaleas en la fina cuerda que te separa de los colmillos de tus compañeros.

Moralidad 4

- Has cometido algún pecado leve, dudado frente a un acto de fe o olvidado tus obligaciones frente a tu manada, tienes un -1 a todas tus tiradas sociales con miembros de la secta.

Moralidad 3

- Has cometido pecados de forma reiterada, los miembros de la secta te miran con desdén, si no pruebas tu valía y fé pronto no podrás presenciar otra noche. -2 a todas tus tiradas sociales contra miembros de la secta y -3 con los miembros de tu manada.

Moralidad 2

- Parece que a veces recuerdas cosas de tu vida anterior, eres débil, te has negado a cumplir con tu deber y sinceramente es un milagro que tu cabeza aún esté sobre tu cuello. -4 a todas tus tiradas sociales con otros miembros de la secta.

Moralidad 1

- Eres indigno, cualquier Sabbat que se respete será hostil a ti. Será mejor que busques otro lugar donde continuar con tu no vida, te has quedado huérfano de manada y tus hermanos te caza cada noche, algo en ti volvió y quizás debas aferrarte a esa llama latente de humanidad... patético.