

Sendas y Caminos de Vampiro

La Mascarada/Edad Oscura

Versión 0.6

Créditos

Escrito por: Alfonso alias Batu.

Desarrollo: Alfonso alias Batu.

Edición: Alfonso alias Batu.

.....: Alfonso alias Batu

Agradecimientos

Especiales

Batu, usease, un servidor, conocido en el mundo del rol como Yagoslav Szantovich miembro del noble clan de los Tzimisce

Pavón, por ayudarme con la maquetación de Recuerdos Escondidos y por ayudarme a crear la ficha para la partida

Salva, por las críticas a el juego que estoy creando

Beli, por ayudarme a probar el juego

Gorka, sin sus Tremere, las partidas no serían tan divertidas

Mariajo, por el entusiasmo puesto en mis partidas

Paloma, por los ánimos en los momentos en que lo dejaba

Alfonso Presi, por su apoyo y por las B.S.O. que me deja

Vázquez, por la partida de Paranoia que jugaré algún día

Aitor, por las traducciones para la lista

Mi grupito de Rol, todos aquellos con los que juego al rol y que son demasiados como para citarlos a todos, por las buenas partidas echadas



Publicado por la Fechoría de Ideas, España, en el año 2003.

@ 1999 Sniper Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Los que queden, pues casi todo es copiado de libros



Ante vosotros una recopilación de los distintos códigos a los que aferrarse para mantener a raya a la Bestia, sólo he copiado la tabla de pecados que a fin de cuentas es lo que sirve y viendo la tabla de pecados, uno puede hacerse una idea de cómo son sus seguidores.

Ya que el seguimiento de la senda implica un comportamiento, aconsejo a los Narradores que no limitéis demasiado, a fin de cuentas, lo que quiere uno es divertirse, y si te obligan a seguir un código que no tiene nada que ver con la idea que te has hecho del personaje fastidia, otra cosa, esta para los jugadores, no hace falta seguir a rajatabla un código, tratad de seguirlo de la forma más parecida posible, ya que hay veces que ninguna senda se adecua al personaje.

Es importante que el Narrador se fije en las sendas de los personajes, algunas pueden dar pie a la destrucción de preciosas escenas porque el nota de turno hace alguna estupidez que justifica con el seguimiento de la senda, aquí tienes unas notas sobre sendas peligrosas, ojo, no digo que no se puedan coger sino que tengas cuidado con quien la tiene, hay gente que sabe como llevar las sendas

Senda del Corazón Quemado: desequilibrante, puede deshacer el grupo y convertir la partida en una lucha entre los jugadores

Senda de la Sangre: esta es muy variable, depende de quien la lleve, puede llegar a causar estragos si se la toman demasiado en serio, aunque la de Edad Oscura Vampiro no plantea problemas

Senda de la Paradoja: es extremadamente llevar, salvo para un jugador muy experimentado, llevar esta senda, a partir de N6 hace que sea muy difícil de seguir, igualmente que con la de la Sangre la versión de Edad Oscura Vampiro no da problemas

Camino del Diablo: el jugador que la sigue suele resultar una molestia en la partida

Senda de las Revelaciones Perversas: esta senda puede quedar muy bien para un jugador experto y dar dramatismo a la partida, si basas la partida en temas demoníacos; por regla general, no suele encajar en la temática de las partidas un jugador con esta senda

*La noche cae en un lugar donde reina aun el miedo,
Bajo el influjo inmortal de la luna y su luz,
te hacen mirar hacia allí donde brilla en lo alto
y al mirar el destello en tus manos ves que no eres tú.
Duerme tu alma en el fondo de un sueño sin rumbo,
Como una plaga la Bestia se adueña de ti,
Arde tu sangre en el fuego que rompe tus venas
Y destroza lo poco de humano que queda aun en ti.
Y ahora esta libre, el mal que llevas dentro,
La maldición por siempre existirá, el sueño de un loco,
que vive encerrado en su mundo y no puede escapar.
Cambia, y deja salir a la Bestia, que siempre has vivido con ella,
Y ELLA AHORA ES PARTE DE TI.*

-Tierra Santa

La Sombra de la Bestia

Indice

- Senda del Corazón Quemado
 - Senda de Lilith
 - Senda del Yo
 - Camino del Yasa
 - Senda de la Sangre
 - Senda de los Huesos
 - Senda de la Noche
 - Senda de la Metamorfosis
 - Senda de la Paradoja
 - Senda del Tifón
- Senda del Acuerdo Honorable
 - Senda de la Armonía
 - Senda de Caín
 - Senda de la Catarsis
 - Senda de la Muerte y el Alma
 - Senda del Poder y la Voz Interior
 - Senda de la Redención Nocturna
- Senda de Las Revelaciones Perversas
 - Vía Einherjar
 - Vía Æsirgard
- Tariq El-Bedouin (Camino del Nómada)
- Tariq El-Haqim (Camino de Sangre)
- Tariq El-Harb (Camino de la Guerra)
- Tariq El-Sama (Camino del Cielo)
- Tariq El-Shaitan (Camino del Demonio)
- Tariq El-Umma (Camino de la Comunidad)
(Humanidad oriental)
- Via Bestiae (Camino de la Bestia)
- Via Equitum (Camino de la Caballería)
- Via Caeli (Camino del Cielo)
- Via Diabolis (Camino del Diablo)
- Via Humanitatis (Camino de la Humanidad)
- Via Paradocis (Camino de la Paradoja)
- Via Sanguinius (Camino de la Sangre)
- Via Serpentis (Camino del Tifón)
- Via Mayaparisatya / Paradox Redux (Camino de la Paradoja Oriental)
- Via Paradocis Revisada
- Via Serpentis (Camino del Tifon versión pura)
 - Via Hyron
 - Via Ossidis
 - Senda del Éxtasis
 - Senda del Guerrero
 - Via Bestiae
 - Via Caeli
 - Via Humanitatis
 - Via Regalis
 - Via Peccati
 - Via Sanguinius
 - Via Ossium
 - Via Mutationis
 - Via Noctis
 - Via Paradoxi
 - Via Serpentis
- Senda del Acuerdo Honorable
 - Senda de Caín
 - Senda de la Catarsis
 - Senda del Corazón Salvaje
 - Senda de Lilith
 - Senda de la Muerte y el Alma
 - Senda del Poder y la Voz Interior
 - Senda de las Revelaciones Perversas
- Virtudes de las Sendas*

Turbios Secretos de la Mano Negra

Senda del Corazón Quemado

- 10 Revelar cualquier secreto
- 9 No matar a alguien cercano si es necesario
- 8 No usar las debilidades de otro vampiro contra él
- 7 Ser completamente honesto en cualquier cosa en el trato con otros Vástagos
- 6 No superar los miedos y debilidades
- 5 No destruir el mal; dañar a inocentes por la razón que sea
- 4 Sentir cualquier emoción; alimentarse de gente buena
- 3 Mostrar cualquier emoción o debilidad
- 2 Sentir una emoción fuerte; no matar por el bien general o para sobrevivir
- 1 Mostrar una emoción fuerte

Senda de Lilith

- 10 No buscar nuevas experiencias que pueden llevar la iluminación
- 9 No intercambiar información con otros tipos de seres sobrenaturales
- 8 No poner a prueba el propio coraje y debilidad cuando hay ocasión
- 7 No buscar información que pueda respaldar la reclamación de Lilith si supone un riesgo moderado
- 6 Ayudar a otros cuando no supone ningún beneficio
- 5 Actuar honorablemente cuando no hay necesidad de ello; no buscar información que pueda respaldar la reclamación de Lilith si sólo supone un riesgo menor
- 4 No matar a un mortal si es necesario
- 3 Sentir remordimientos por algo hecho durante un frenesí
- 2 Contenerse sin una buena razón para ello, recurrir a amigos y aliados humanos; no buscar información que pueda respaldar la reclamación de Lilith si no hay peligro
- 1 Beber sangre de animal cuando hay disponible sangre humana

Senda del Yo

- 10 Cualquier comportamiento estúpido
- 9 Pereza de mente, cuerpo o espíritu
- 8 Depender de otros; no tratar a alguien como te gustaría ser tratado
- 7 Mentir; combatir la Bestia cuando no debes hacerlo; no combatir la Bestia cuando debes hacerlo
- 6 Cualquier comportamiento maligno
- 5 Manipular a otros en tu propio beneficio; ser codicioso o egoísta
- 4 Robar; no practicar tu foco
- 3 Hacer uso impropio del combate
- 2 No creer en una existencia superior; no respetar a los demás
- 1 No cumplir tu palabra; luchar de forma no honorable

Vientos de Oriente

Camino del Yasa

- 10 Pasar más de tres noches en el mismo lugar
- 9 Desobedecer las órdenes de tu noyan
- 8 Mentir a alguien que ha probado ser honesto
- 7 Ignorar un insulto
- 6 Abusar de tu rebaño
- 5 Realizar tareas “civilizadas”
- 4 Perder una batalla por honor
- 3 Mentir a tu familia o Anda (sire o mentor)
- 2 Traicionar a tu familia
- 1 Traicionar a tu Anda (sire o mentor)

Vampiro la Mascarada 3ª

Senda de la Sangre

- 10 Matar a un mortal para alimentarse
- 9 Romper la palabra de honor dada a un miembro del clan
- 8 No ofrecer a un no Assamita la conversión
- 7 No destruir a los Vástagos de otro clan que no se arrepienten
- 6 Sucumbir al Frenesí
- 5 No seguir el conocimiento de Khayyin (Caín)
- 4 No perseguir la sangre menor
- 3 Negarse a ayudar a un superior de la Senda
- 2 No aprovechar la ocasión de bajar la generación
- 1 Actuar contra otro Assamita

Senda de los Huesos

- 10 Mostrar miedo a la muerte
- 9 No lograr estudiar una muerte
- 8 Muerte accidental
- 7 Posponer la alimentación cuando se está hambriento
- 6 Sucumbir al Frenesí
- 5 Negarse a matar cuando se presenta la ocasión
- 4 Tomar una decisión basada en la emoción y no en la lógica
- 3 Molestarse en bien de otro
- 2 Prevenir una muerte sin sentido
- 1 Prevenir activamente una muerte

Senda de la Noche

- 10 Matar a un mortal para comer
- 9 Actuar en bien de otro
- 8 No lograr ser innovador en la desgracia
- 7 Pedir ayuda
- 6 Matar accidentalmente
- 5 Rendirse a la voluntad de otro Vástago
- 4 Muerte intencionada o desapasionada
- 3 Ayudar a otro
- 2 Aceptar la superioridad de otro
- 1 Arrepentirse por el propio comportamiento

Senda de la Metamorfosis

- 10 Posponer la alimentación estando hambriento
- 9 Disfrutar de los placeres
- 8 Implorar conocimiento a otro
- 7 Compartir el conocimiento con otro
- 6 Negarse a matar cuando se puede aprender
- 5 No lograr cabalgar un Frenesí
- 4 Considerar la necesidad de otros
- 3 No experimentar, aun poniéndose en peligro
- 2 Negarse a alterar el propio cuerpo
- 1 Mostrar compasión por los demás

Senda de la Paradoja

- 10 Abrazar a una mujer
- 9 Abrazar fuera de la jati (línea familiar, denominada Rom en un caso determinado)
- 8 Destruir a otro Shilmulo (Ravnos)
- 7 Matar a un mortal por sustento
- 6 No destruir a otro vampiro
- 5 Matar a un mortal si no es por supervivencia
- 4 No ayudar a otro en su Svadharma (el propósito que tiene un ser en el mundo)
- 3 Poner en segundo lugar los asuntos del dharma
- 2 Sufrir un vínculo de sangre
- 1 Abrazar sin necesidad, o por deseo personal

Senda del Tifón

- 10 Buscar la propia indulgencia, no la de los demás
- 9 Negarse a ayudar a un seguidor de la senda
- 8 No destruir a un vampiro en Golconda
- 7 no observar un ritual religioso Setita
- 6 No socavar el orden social a favor de los Setitas
- 5 No hacer lo necesario para corromper a otro
- 4 No buscar conocimientos arcanos
- 3 Obstruir los esfuerzos de otro Setita
- 2 No aprovechar la debilidad de otro
- 1 Negarse a ayudar a la resurrección de Set

El Sabbat: Guía del Jugador

Senda del Acuerdo Honorable

- 10 No actuar de acuerdo con el Sabbat en cualquier asunto
- 9 No mostrar hospitalidad a todos los demás Sabbat
- 8 No practicar un Ignobilis Ritus de tu manada
- 7 No practicar un Autoritas Ritus del Sabbat
- 6 Actuar contra tu líder, no proteger a tus compañeros del Sabbat
- 5 Situar el bienestar personal por encima del de toda la secta
- 4 No cumplir un acuerdo
- 3 Mostrar cobardía
- 2 Faltar abiertamente al respeto a la Secta
- 1 Quebrantar tu palabra

Senda de la Armonía

- 10 No pasar por lo menos dos horas por noche comunicándose solo con la naturaleza
- 9 Matar a un animal por una razón que no sea la supervivencia
- 8 No cazar y beber sangre teniendo hambre (con menos puntos de sangre de los máximos) y el tiempo suficiente
- 7 Actuar de forma claramente cruel
- 6 Negarse a dejarte llevar por el frenesí cuando esto no sería perjudicial para tu supervivencia
- 5 Matar a un mortal por una razón que no sea la supervivencia
- 4 No ofrecer protección a tus seres queridos y camaradas
- 3 Permitirte actuar de forma demasiado humana o demasiado bestial
- 2 Sentirse culpable por algo que tuviste que hacer
- 1 Negarse a matar cuando es importante para tu supervivencia

Senda de Caín

- 10 No seguir pruebas relativas a Caín cuando esto te costaría la no-vida
- 9 No pasar al menos tres horas mediando cada noche
- 8 Actuar contra el Sabbat
- 7 Faltar al respeto a tus antiguos; no seguir las pruebas de Caín si el peligro es sólo moderado
- 6 No participar en una Partida de Guerra
- 5 Negarse a tratar de destruir a un vampiro de la Camarilla; considerar que los humanos valen para algo más que como alimento
- 4 Lamentar matar a un humano; no seguir pruebas sobre Caín si el peligro es leve
- 3 No matar a un mortal cuando es necesario
- 2 Confiar en aliados o amigos humanos; no seguir pruebas de Caín cuando no hay indicio de peligro
- 1 Beber la sangre de un animal cuando hay humanos disponibles

Senda de la Catarsis

- 10 Negarse a engendrar nuevos vampiros
- 9 No aprovechar una nueva forma de placer
- 8 No dejarse llevar por un Frenesí
- 7 Evitar lesiones a los demás a costa de tu propio placer
- 6 Negarse a asesinar humanos cuando esto te convenga
- 5 Negarse a cometer actos crueles que te convengan
- 4 Negarse a fanfarronear si es una buena oportunidad
- 3 Rechazar una ocasión de conseguir una ganancia material
- 2 Actuar de manera altruista
- 1 Reprimirte sin necesidad

Senda de la Muerte y el Alma

- 10 No matar para obtener conocimiento
- 9 Mostrar temor a la muerte definitiva
- 8 Actuar movido por emociones
- 7 Dejarse llevar durante un Frenesí
- 6 Mostrar signos del animal o del humano que hay en ti
- 5 No estudiar la muerte cuando se presenta la ocasión
- 4 Mostrar desinterés o aversión por la muerte
- 3 Exhibir compasión
- 2 Impedir una muerte innecesariamente
- 1 Permitir que tus emociones se impongan a tu lógica

Senda del Poder y la Voz Interior

- 10 Pasar menos de dos horas meditando en silencio
- 9 No utilizar los medios necesarios para obtener mayor poder
- 8 Aceptar la derrota
- 7 Ayudar a los demás cuando no te conviene
- 6 No respetar a los que poseen mayor poder y sabiduría
- 5 Tratar mal a tus subordinados
- 4 Echarte atrás cuando sabes que tienes razón
- 3 Rechazar una ocasión de aumentar tu riqueza o tu poder
- 2 Perder prestigio ante una multitud
- 1 Aceptar como superior a alguien que no esté más capacitado que tú

El Sabbat: Montreal Nocturno

Senda de la Redención Nocturna

- 10 Perseguir otra meta que no sea la redención
- 9 Rehusar buscar información sobre la Maldición cuando el riesgo es grave. Anteponer los intereses temporales a la iluminación
- 8 Resistirse a la Marea Divina (cambio de personalidad para entender el pecado y la redención)
- 7 Rehusar aprender de aquellos con más entendimiento. Matar a un mortal que ha sido tocado por el todopoderoso sin antes ofrecerles el Abrazo
- 6 Desaprovechar la oportunidad de mostrar a otros la Senda. No perseguir información sobre la Maldición cuando el peligro es moderado
- 5 Rehusar recibir u ofrecer confesión
- 4 No pasar al menos algún tiempo en meditación o plegaria cada noche
- 3 No buscar información sobre la Maldición cuando el riesgo es leve o inexistente
- 2 No explorar la Marca Divina. Romper el secreto de confesión
- 1 Negarse a comprender la necesidad de redención

El Sabbat: Manual del Narrador

Senda de Las Revelaciones Perversas

- 10 No intentar corromper a tus amigos y aliados
- 9 No mostrar interés por el poder
- 8 No destruir una fuerza al servicio del bien
- 7 Ayudar a otros si no es en beneficio de tus amos
- 6 No cometer Diablerie vampírica cuando se presente la ocasión
- 5 Hacer el bien, a menos que sea en aras de un mal superior
- 4 Desaprovechar la oportunidad de mostrar tu depravación sin riesgo de ser castigado
- 3 Revelar secretos infernales a quienes no sigan la Senda
- 2 No aprovechar una situación en beneficio de tus amos
- 1 No servir a tus amos

Lobos Marinos

Vía Einherjar

- 10 Robar o hacer trampas
- 9 No desafiar a un líder débil
- 8 Mendigar o pedir ayuda de alguna otra forma
- 7 No matar por razones de conciencia
- 6 No jactarse ni propagar las historias de tus acciones
- 5 Dedicarse a acaparar riquezas u otras acciones miserables
- 4 Realizar un acto “cobarde”, como fanfarronear de algo que luego no consigues realizar
- 3 Mostrar miedo o indecisión frente al peligro
- 2 Huir del peligro. Romper un juramento
- 1 Echarse atrás en un reto o desafío

Vía Æsirgard

- 10 No mostrar respeto por los dioses o a los hombres de piadosa sabiduría
- 9 No manifestarse en contra de la cobardía, la traición, el deshonor, etc
- 8 Seguir motivaciones como la compasión, la gula (para la sangre) o el miedo
- 7 Robar, mentir o engañar a amigos o aliados
- 6 Causar daño a personas pías o devotas (según los estándares Vikingos)
- 5 Alimentarse de una persona devota sin su permiso
- 4 Actos heréticos o blasfemos (profanar la imagen de Þonar u Odin, apoyar la adoración al Dios cristiano)
- 3 Permitir que un crimen o un acto de traición o deshonor quede sin castigo
- 2 Cometer un asesinato a escondidas o traicionar a unos aliados
- 1 Ayudar a un demonio, troll, jotun u otro ser sobrenatural al servicio del mal

El Velo de la Noche

Tariq El-Bedouin (Camino del Nómada)

- 10 Preferir la razón al instinto
- 9 Aceptar ayuda de otros
- 8 Vestir ropas de calidad o joyas
- 7 Poseer más cosas de las que puedas llevar contigo
- 6 Mantener un refugio permanente
- 5 Mantener una cuadrilla de sirvientes
- 4 Asentarse en una ciudad
- 3 Romper una promesa
- 2 Negarse a aceptar un desafío
- 1 Mostrar cobardía ante un desafío

Tariq El-Haqim (Camino de Sangre)

- 10 Actuar de forma impulsiva en cualquier situación
- 9 Permitir que los propios actos sean dictados por la pasión o la rabia
- 8 Fracasar al diabolizar a un vampiro indigno
- 7 Sucumbir al Frenesí
- 6 Permitir que los indignos escapen sin castigo
- 5 Actuar de forma cobarde o deshonrosa
- 4 Mostrar debilidad ante los indignos
- 3 No cumplir un juramento
- 2 Someterse a la voluntad de un príncipe o antiguo indigno, por encima de la del clan
- 1 Vincularse con un juramento a un Cainita

Tariq El-Harb (Camino de la Guerra)

- 10 Negarse a seguir luchando aun en inferioridad de condiciones
- 9 No ofrecerse a asumir un papel más peligroso en una batalla
- 8 Pedir clemencia por fatiga o heridas
- 7 Rechazar la oportunidad de enfrentarse en batalla con un enemigo
- 6 No destruir por completo a un rival que no se rinda
- 5 Mostrar clemencia en batalla
- 4 No mostrar compasión ante un rival derrotado
- 3 No proteger a tus defendidos
- 2 Rendirse a los enemigos
- 1 Mostrar cobardía ante el enemigo

Tariq El-Sama (Camino del Cielo)

- 10 No rezar alguna de las cinco oraciones diarias
- 9 No difundir activamente la fe entre los no creyentes
- 8 No practicar la caridad
- 7 Abrazar a un infiel
- 6 Adquirir un esclavo
- 5 Robar
- 4 Romper un juramento
- 3 Matar a un fiel
- 2 Matar a un peregrino
- 1 Apartarse del Islam para adorar falsos ídolos

Tariq El-Shaitan (Camino del Demonio)

- 10 No recrearse en los Impulsos carnales más triviales
- 9 No apoyar a un poder de corrupción mayor
- 8 No intentar esclavizar y corromper a otros
- 7 No rodearte con signos de los placeres en los que te recreas
- 6 Fomentar la libertad de otros
- 5 No dejarte llevar por tus impulsos pecaminosos más primarios
- 4 Apoyar de forma activa la virtud de otro vampiro
- 3 Defender de forma activa la virtud de otro vampiro
- 2 Proteger de forma activa a un santo de corrupción
- 1 Apoyar de forma activa la moral predominante de una ciudad

Tariq El-Umma (Camino de la Comunidad) (Humanidad oriental)

- 10 Beber sangre de mortal
- 9 No dar limosna a un mendigo
- 7 No participar en un proyecto de la comunidad
- 7 No pagar el impuesto anual
- 6 No adoptar o proporcionar santuario a un amigo mortal que lo necesite
- 5 No defender a la comunidad en tiempo de peligro
- 4 Abusar de los sirvientes
- 3 Abusar de la autoridad en la comunidad
- 2 Matar a un vecino
- 1 Evocar intencionadamente a la Bestia

Vampiro Edad Oscura

Via Bestiae (Camino de la Bestia)

- 10 Atacar a un enemigo claramente superior
- 9 No desafiar por el mando a un líder claramente débil
- 8 Matar por cualquier razón que no sea la supervivencia
- 7 Evitar el contacto con la naturaleza o los animales salvajes
- 6 Tortura innecesaria
- 5 Sacrificarse por un extraño
- 4 Negarse a matar cuando es importante para sobrevivir
- 3 No defender el territorio
- 2 Mostrar piedad hacia un enemigo maligno
- 1 No querer alimentarse estando hambriento

Via Equitum (Camino de la Caballería)

- 10 No ayudar a mortales que lo necesiten
- 9 Tratar a un igual de forma irrespetuosa
- 8 Poner los deseos personales por encima del deber
- 7 Romper la palabra dada a un igual o compañero de clan
- 6 No ayudar a un igual o compañero de clan que lo necesite
- 5 Atacar a un oponente que se encuentre desarmado
- 4 No brindar hospitalidad a otro Cainita
- 3 Tratar a un superior de forma irrespetuosa
- 2 Romper la palabra dada al señor o príncipe
- 1 Romper un juramento sagrado

Via Caeli (Camino del Cielo)

- 10 No mostrar respeto por la Iglesia (u otra institución similar)
- 9 No manifestarse en contra de la corrupción, el pecado, la codicia, el orgullo... etc
- 8 Seguir la soberbia, la avaricia, la gula (sed de sangre) u otros sentimientos pecaminosos
- 7 Robo, hurto vandalismo
- 6 Causar daño a personas pías y virtuosas
- 5 Alimentarse de un inocente sin su permiso
- 4 Actos heréticos o blasfemos
- 3 Permitir que un crimen o un pecado capital quede impune
- 2 Matar a un inocente (es decir, un no pecador /criminal) sin motivo
- 1 Ayudar a un demonio, Setita, Satanista, u otro ser sobrenatural al servicio del mal

Via Diabolis (Camino del Diablo)

- 10 Negarse a crear nuevos vampiros
- 9 No buscar una nueva fuente de placer
- 8 No surcar la ola del Frenesí
- 7 Evitar herir a otro al coste del propio placer
- 6 No asesinar a un humano cuando puede reportar un beneficio
- 5 No cometer actos de crueldad cuando pueden reportar un beneficio
- 4 Negarse a tentar al virtuoso cuando surge la ocasión
- 3 Rechazar una oportunidad de beneficio material
- 2 Actuar de forma altruista
- 1 Ayudar a siervos de la virtud, Dios u otros poderes igualmente opuestos

Via Humanitatis (Camino de la Humanidad)

- 10 Afrenta accidental
- 9 Afrenta voluntaria
- 8 Infligir daño a propósito
- 7 Robo y hurto
- 6 Asesinato no premeditado
- 5 Destrucción injustificada
- 4 Daños deliberados
- 3 Sadismo y perversión
- 2 Asesinato premeditado
- 1 Sólo los actos más atroces y demenciales

Via Paradoxis (Camino de la Paradoja)

- 10 Negarse a cometer diablerie
- 9 No llevar a un ser “encerrado” a la luz... o a la destrucción
- 8 Mostrar alguna preocupación por los mortales
- 7 No adquirir objetos o conocimientos que puedan alterar la realidad
- 6 No embaucar a otros cuando surge la ocasión
- 5 Ser atrapado en el acto de alterar la realidad ajena mediante la redistribución selectiva de la propiedad (vulgo robar)
- 4 No destruir un artefacto con poderes
- 3 Unirse o colaborar activamente con una estructura de poder cainita
- 2 Entorpecer el cambio
- 1 Provocar el aburrimiento

Via Sanguinius (Camino de la Sangre)

- 10 Romper la palabra de honor dada a un compañero de clan
- 9 No ayudar o vengar a un compañero de clan; revelar un secreto del clan a un extraño
- 8 Anteponer los deseos personales o la ambición al deber
- 7 No matar a un vampiro no Assamita en caso necesario
- 6 No buscar sangre o conocimientos ante un peligro menor
- 5 Romper la palabra de honor dada a un mortal
- 4 No respetar a los antiguos del clan; no buscar el conocimiento superior de las enseñanzas de Haquim
- 3 No buscar sangre vampírica o el conocimiento de Caín ante un peligro moderado
- 2 Sucumbir al Frenesí
- 1 Ignorar una oportunidad de obtener sangre vampírica de generación anterior a la propia sin importar el coste

Via Serpentis (Camino del Tifón)

- 10 Intentar mantener cualquier tipo de autocontrol, pureza o valía
- 9 Resistirse a las propias debilidades (incluyendo el Frenesí y el Röttschreck)
- 8 No destruir a un vampiro en Golconda
- 7 Acabar con un enemigo de manera expeditiva y piadosa y no “poéticamente”
- 6 No socavar el orden social del momento a favor de los Setitas
- 5 No reemplazar la fe por el cinismo y la desesperación
- 4 Explotar las debilidades ajenas
- 3 Anteponer los sentimientos por un mortal al deber de corromperle
- 2 Negarse a corromper a un vampiro a favor de los setitas
- 1 No intentar despertar a Set a la primera oportunidad

Libellus Sanguinus 4: Ladrones de la Noche

Via Mayaparisatya / Paradox Redux (Camino de la Paradoja Oriental)

- 10 Abrazar a una mujer
- 9 Abrazar fuera de la jati (línea familiar, denominada Rom en un caso determinado)
- 8 Destruir a otro Ravnos
- 7 Matar a un mortal para alimentarse
- 6 Fracasar en la destrucción de otro vampiro que se niega insistentemente a reconocer su svadharma
- 5 Matar a un mortal por razones diferentes a la supervivencia
- 4 Fracasar mientras se ayuda a otro con su svadharma
- 3 Permitir que asuntos de los Cainitas o de los asuratizayya (baali) se antepongan al propio svadharma
- 2 Aceptar el juramento de la sangre
- 1 Abrazar superfluamente o por deseo personal

Via Paradocis Revisada

- 10 Evitar destruir lentamente la no-vida de un anciano pieza a pieza -sus aliados, su poder, su existencia- (procurando acabar en diablerie)
- 9 Negarse a convertir a un candidato prometedor a la Paradoja
- 8 Fracasar en el intento de socavar la sociedad humana
- 7 Fracasar a la hora de satisfacer deseos (de conocimientos, objetos, gente o cualquier otra cosa)
- 6 Fracasar a la hora de satisfacer el ansia de pecar
- 5 Ser descubierto mientras se satisface el ansia de pecar (debilidad de clan)
- 4 Fracasar a la hora de conseguir objetos o conocimientos que aumentarían el poder personal o, si resulta imposible, fracasar a la hora de destruirlos
- 3 Fracasar en el intento de erosionar una estructura de poder Cainita
- 2 Permitir a los demás que averigüen demasiado sobre tu persona
- 1 Aceptar el juramento de la sangre

Libellus Sanguinus 3: Lobos a la Puerta

Via Serpentis (Camino del Tifon versión pura)

- 10 No dejarse llevar por la necesidad física más trivial
- 9 No saciar los apetitos carnales inmediatamente
- 8 Rechazar una oportunidad de corromper a un mortal
- 7 Rechazar una oportunidad de corromper a un vampiro
- 6 Rechazar una oportunidad de corromper a un personaje sagrado
- 5 No envilecer el trono moral predominante
- 4 No envilecer el orden social del momento
- 3 Proteger la virtud de alguien
- 2 Castigar a un individuo por un comportamiento indecente
- 1 Hacer cumplir activamente la ley

Libro del Clan Baali

Via Hyron (Camino del Enjambre)

- 10 Discutir con un Compañero del Camino
- 9 Alinearte con un extraño contra otro en la Vía Hyron
- 8 Trabajar activamente contra los planes de alguien en el Camino
- 7 Trabajar activamente contra un miembro de tu nido (grupo equivalente a cuadrilla o manada)
- 6 Traicionar a un compañero Baali
- 5 Traicionar a un compañero de viaje en el Camino
- 4 Traicionar a un miembro de tu generación u orden
- 3 Traicionar a un miembro de tu nido
- 2 Traicionar a un antiguo de la línea de sangre
- 1 Traicionar a tu sire o a un Baali con el que tienes un Juramento de Sangre

Libro del Clan Capadocio

Via Osis (Camino de los Huesos Versión pura)

- 10 Mostrar miedo a la muerte
- 9 No estudiar un suceso de muerte
- 8 Negarse a matar cuando se presenta la oportunidad
- 7 No alimentarse teniendo hambre
- 6 Sucumbir al Frenesí
- 5 Negarse a compartir conocimientos con otro seguidor del Camino
- 4 Permitir que la emoción influya en una decisión
- 3 Actuar de forma sacrílega
- 2 Impedir una muerte sin necesidad
- 1 Mostrar aversión a la muerte

Libro de Clan Setita

Senda del Éxtasis

- 10 Permitir sobrevivir a un inocente
- 9 No sumergirse en el lujo absoluto
- 8 Permitir sobrevivir a alguien feo
- 7 Permitir a un contaminador impuro (sacerdote, monja...) vivir sin un buen motivo
- 6 Rechazar riquezas innecesariamente
- 5 No intentar corromper a un inocente
- 4 No tomar una droga con regularidad
- 3 Retener tus impulsos naturales innecesariamente
- 2 No aceptar un regalo
- 1 Destruir algo bello

Senda del Guerrero

- 10 No someterse a las torturas más dolorosas
- 9 Fracasar en cualquier prueba que se te imponga física o mental
- 8 No desarrollar el potencial de tu cuerpo
- 7 Gastar puntos de sangre para curar tus heridas la misma noche que te las infligen
- 6 No desarrollar tus disciplinas en todo su potencial
- 5 Matar de forma rápida y misericordiosa
- 4 Mostrar señales de dolor
- 3 No ejercitarse todas las noches
- 2 Pensar demasiado antes de actuar
- 1 Rechazar un reto físico

Edad Oscura Vampiro

Via Bestiae (Camino de la Bestia)

- 10 Arriesgarse innecesariamente
- 9 No desafiar a un caudillo débil
- 8 Matar por cualquier otra razón que no sea la supervivencia
- 7 Evitar el contacto con la naturaleza
- 6 Tortura o crueldad innecesaria
- 5 Hacer un sacrificio por alguien sin relación contigo
- 4 Rehúsar matar cuando sea importante para tu supervivencia
- 3 Fracasar en defender tu territorio
- 2 Mostrar clemencia a un enemigo
- 1 Abstenerse de alimentarse cuando se esté hambriento

Via Caeli (Camino del Cielo)

- 10 Violar cualquiera de los Diez mandamientos por cualquier motivo
- 9 No denunciar la corrupción y el pecado
- 8 Actuar motivado por el orgullo, la avaricia, la gula o algún otro impulso pecaminoso
- 7 Hurto, robo, vandalismo voluntario
- 6 Causar daño a una persona virtuosa
- 5 Alimentarse de un inocente sin permiso
- 4 Actos blasfemos o heréticos
- 3 Permitir que un crimen o pecado importante no sea castigado
- 2 el asesinato de inocentes
- 1 Ayudar a un demonio u otro agente sobrenatural del mal

Via Humanitatis (Camino de la Humanidad)

- 10 Pensamientos egoístas
- 9 Actos egoístas menores
- 8 Herir a una persona (deliberadamente o no)
- 7 Hurto y robo
- 6 Violación accidental de otro (beber hasta dejar seco a un recipiente)
- 5 Destrucción sin motivo
- 4 Violación apasionada de otro (matar en Frenesí)
- 3 Violación premeditada de otro (asesinato)
- 2 Violación sin motivo de otro (matar por capricho, alimentarse más allá de la saciedad)
- 1 Los actos más atroces y demenciales

Via Regalis (Camino de los Reyes)

- 10 Descuidar tu deber
- 9 Faltar al respeto a uno de tus pares
- 8 Tratar a un inferior como a un igual
- 7 Romper la palabra dada a uno de tus pares
- 6 Comportarse vergonzosamente ante tus pares
- 5 Mostrar debilidad ante tus pares
- 4 No responder a un desafío a tu honor
- 3 Faltar al respeto a un superior
- 2 Romper la palabra dada a uno de tus superiores
- 1 Romper un juramento

Via Peccati (Camino del Pecado)

- 10 Reconocer cualquier limitación moral
- 9 No satisfacer un nuevo deseo
- 8 No cabalgar la ola de un Frenesí
- 7 Rehusar tentar a los virtuosos
- 6 Evitar herir a otros a costa de tu propio placer
- 5 Rechazar una oportunidad de ganancia personal
- 4 Actuar en contra de tu propio interés
- 3 Rehusar matar cuando es en tu propio interés
- 2 rehusar alimentarse cuando surja la oportunidad
- 1 Animar la virtud o ayudar a agentes de la virtud

Edad Oscura Guía del Narrador

Via Sanguinius (Camino de la Sangre)

- 10 Reaccionar impulsivamente en cualquier situación
- 9 Permitir que la emoción dicte las acciones
- 8 Sucumbir al Frenesí
- 7 Fallar a la hora de diabolizar a un vampiro maligno
- 6 Actuar con cobardía o deshonra
- 5 Consentir que los indignos no sean castigados
- 4 Mostrar debilidad frente a los indignos
- 3 Fracasar a la hora de cumplir un juramento
- 2 Someterse a la autoridad e un príncipe o antiguo indigno
- 1 Vincularse con un juramento a otro Cainita

Via Ossium (Camino de los Huesos)

- 10 Evitar sin necesidad una muerte o rehusar el asesinato
- 9 Negarse a alimentarse cuando se sufre hambre
- 8 Fallar en el estudio de la muerte cuando se plantea una oportunidad
- 7 Negarse a realizar experimentos
- 6 Sucumbir al Frenesí
- 5 Permitir que la emoción domine tus acciones
- 4 Rehusar a compartir la perspectiva con otros miembros del Camino
- 3 Mostrar temor o aversión hacia la muerte
- 2 Arriesgar tu existencia inútilmente
- 1 Brindarle tu lealtad a alguien por encima del Camino y el clan

Via Mutationis (Camino de la Metamorfosis)

- 10 Fracasar a la hora de cabalgar un Frenesí
- 9 Compartir unos conocimientos innmerecidos gratuitamente
- 8 Ser indulgente con las demostraciones emotivas
- 7 Exigir un saber que uno no se merece
- 6 Rechazar las necesidades básicas
- 5 Omitir una experimentación necesaria que supone un riesgo personal
- 4 Complacer deseos innecesarios
- 3 Ayudar a un Cainita no apto a comprender el Camino de la Metamorfosis
- 2 Eludir un experimento necesario debido a la compasión o insatisfacción
- 1 Evitar la alteración de tu propio cuerpo

Via Noctis (Camino de la Noche)

- 10 Invertir demasiado tiempo en los asuntos de los Cainitas
- 9 Sentir remordimientos por tus acciones
- 8 Matar a cualquier mortal sin haber obtenido una confesión primero
- 7 Intentar “salvar” a un Cainita
- 6 Aceptar la superioridad de un Cainita ajeno a la jerarquía del Camino de la Noche u otros miembros de tu clan
- 5 Matar a un pecador empleando medios distintos al dolor y sufrimiento
- 3 Permitir la corrupción de los mortales
- 2 Abrazar a un pecador que todavía es capaz de sentir remordimientos y redención
- 1 Provocar la corrupción de un mortal

Via Paradoxi (Camino de la Paradoja)

- 10 No rebelarse contra las convenciones sociales restrictivas
- 9 Fallar en la tarea de ejecutar a un Cainita testarudo que se niegue a comprender su destino
- 8 Abrazar fuera de la línea familiar
- 7 Permitir que tus objetivos conozcan tus intenciones
- 6 Fallar en la tarea de ejecutar a un Cainita de forma repetida que los humanos trabajen para lograr sus fines personales
- 5 Permitir que aquellos que no siguen el Camino entrevean tu verdadero yo
- 4 Destruir a un compañero del Camino
- 3 Asesinar a un humano que no ha completado su destino por cualquier razón que no sea la de defenderse
- 2 Abrazar sin necesidad, dejándote llevar por el deseo personal o hacerlo sin consideración
- 1 Creer que cualquier otro es superior a ti

Via Serpentis (Camino de la Serpiente)

- 10 Fracasar a la hora de dar rienda suelta a tus necesidades cuando estas no interfieren en tu trabajo
- 9 Permitir que tus deseos te dominen cuando interfieren con tu devoción a Set
- 8 Fallar a la hora de acumular riquezas e influencia
- 7 Fracasar en el intento de extender la verdad de Set entre los mortales
- 6 Fracasar en el intento de alentar a los mortales a que se liberen de la presa de Osiris
- 5 Abusar de un Ghoul
- 4 Apoyar la ley de cualquier manera
- 3 Someter a cualquier otro vampiro al pacto de sangre
- 2 Abrazar a alguien que no sea devoto de Set
- 1 Fracasar en la tarea de recordar a Set y serle devoto

Guía del Sabbat

Senda del Acuerdo Honorable

- 10 No defender los preceptos de tu grupo
- 9 No mostrar hospitalidad a tus aliados
- 8 Asociarse con deshonrados
- 7 No participar en los ritos del grupo
- 6 Desobedecer a tu líder
- 5 No proteger a tus aliados
- 4 Colocar los deseos personales por encima el deber
- 3 Mostrar Cobardía
- 2 Matar sin motivo
- 1 Romper la palabra dada; no honrar un acuerdo

Senda de Caín

- 10 No estudiar o investigar todas las noches, independientemente de las circunstancias
- 9 No instruir a otros vampiros en la Senda de Caín
- 8 Trabar amistad o coexistir con los mortales
- 7 Mostrar poco respeto por los demás estudiantes de Caín
- 6 No lograr cabalgar la ola del Frenesí
- 5 Sucumbir al Röttschreck
- 4 No diabolizar a un vampiro “humano”
- 3 No poner a prueba con regularidad los límites de las habilidades y Disciplinas
- 2 No investigar sobre el vampirismo cuando se tiene ocasión
- 1 Negar las necesidades Vampíricas (negándose a alimentarse, mostrando compasión o no aprendiendo sobre las propias habilidades)

Senda de la Catarsis

- 10 Refrenarse
- 9 Mostrar confianza
- 8 No transmitir la Maldición a los apasionados, ya sean perversos o virtuosos
- 7 No cabalgar la ola del Frenesí
- 6 Actuar contra otro Albigense (seguidor de la Senda de la Catarsis)
- 5 Matar sin pasión
- 4 Sacrificar una gratificación en bien de otro
- 3 No sumirse en la indulgencia
- 2 Asesinato arbitrario
- 1 Animar a los demás a controlarse

Senda del Corazón Salvaje

- 10 Cazar con medios ajenos a tu cuerpo vampírico
- 9 Ocuparse de la política
- 8 Permanecer en presencia del fuego o la luz solar, excepto para matar a un enemigo
- 7 Actuar de forma claramente cruel
- 6 No cazar cuando se esta hambriento
- 5 No apoyar a la manada
- 4 Matar sin necesidad
- 3 No seguir los propios instintos
- 2 Matar sin necesidad de supervivencia
- 1 Negarse a matar para sobrevivir

Senda de Lilith

- 10 Alimentarse inmediatamente cuando se está hambriento
- 9 Buscar la riqueza o el poder temporal
- 8 No corregir los errores de los demás sobre Caín y Lilith
- 7 Sentir remordimientos por sentir dolor
- 6 No participar en un ritual Bahari (Practicante de la Senda de Lilith)
- 5 Temer a la muerte
- 4 Matar a un ser vivo o no-vivo
- 3 No buscar las enseñanzas de Lilith
- 2 No dispensar dolor y angustia
- 1 Rehuir del dolor

Senda de la Muerte y el Alma

- 10 Atarse al mundo físico
- 9 Mostrar miedo a la muerte definitiva
- 8 Ser guiado por las emociones
- 7 Sucumbir al Frenesí
- 6 No matar cuando es útil
- 5 No buscar iluminación
- 4 Mostrar aversión a la muerte
- 3 Mostrar compasión
- 2 Matar sin estudiar la muerte
- 1 Prevenir innecesariamente una muerte

Senda del Poder y la Voz Interior

- 10 Negar la responsabilidad por tus actos
- 9 Tratar mal tus subordinados
- 8 No respetar a tus superiores
- 7 Ayudar a otros cuando no sacas nada
- 6 Aceptar la derrota
- 5 No matar cuando es beneficioso
- 4 Someterse al error de otros
- 3 No usar los medios más eficaces del control
- 2 No castigar el fracaso
- 1 Rechazar una oportunidad para alcanzar el poder

Senda de las Revelaciones Perversas

- 10 Mantener cualquier semblante de bondad u honor
- 9 Falta a la devoción nocturna
- 8 Ayudar a otro sin beneficio propio
- 7 Dejar pasar la oportunidad de adquirir poder temporal
- 6 Seguir los propios intereses
- 5 No trabajar con los demás seguidores de tu maestro
- 4 No aprovechar la ocasión de cumplir los objetivos del maestro
- 3 Proporcionar secretos infernales a los no conversos
- 2 No corromper o destruir a otros vampiros
- 1 Desobedecer a tu amo infernal

Virtudes

Camino del Yasa: Convicción Autocontrol Coraje
Senda de la Sangre: Convicción Autocontrol Coraje
Senda de los Huesos: Convicción Autocontrol Coraje
Senda de la Noche: Convicción Instintos Coraje
Senda de la Metamorfosis: Convicción Instintos Coraje
Senda de la Paradoja: Convicción Autocontrol Coraje
Senda del Tifón: Convicción Autocontrol Coraje
Sendas Vikingas: Convicción Autocontrol Coraje
Sendas de Iluminación Sabbat: Convicción Instinto Coraje
Sendas de la Mano Negra: Convicción Instinto Coraje
Tariq El-Bedouin: Convicción Autocontrol Coraje
Tariq El-Haqim: Convicción Autocontrol Coraje
Tariq El Harb: Convicción Autocontrol Coraje
Tariq El-Sama: Conciencia Autocontrol Coraje
Tariq El Sahitan: Convicción Instinto Coraje
Tariq El-Umma: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Equitum: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Caeli: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Diabolis: Convicción Autocontrol Coraje
Via Bestiae: Convicción Instinto Coraje
Via Hyron: Convicción Autocontrol Coraje
Via Osis: Convicción Autocontrol Coraje
Sendas Setitas: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Bestiae: Convicción Instinto Coraje
Via Caeli: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Humanitatis: Conciencia Autocontrol Coraje
Via Regalis: Convicción Autocontrol Coraje
Via Peccati: Convicción Instinto Coraje
Via Sanguinius: Autocontrol Convicción Coraje
Via Ossium: Autocontrol Convicción Coraje
Via Mutationis: Convicción Instinto Coraje
Via Noctis: Autocontrol Convicción Coraje
Via Paradoxi: Autocontrol Convicción Coraje
Via Serpentis: Convicción Instinto Coraje
Senda del Acuerdo Honorable: Conciencia, Autocontrol, Coraje
Senda de Caín: Convicción, Instintos, Coraje
Senda de la Catarsis: Convicción, Instintos, Coraje
Senda del Corazón Salvaje: Convicción, Instintos, Coraje
Senda de Lilith: Convicción, Instintos, Coraje
Senda de la Muerte y el Alma: Convicción, Autocontrol, Coraje
Senda del Poder y la Voz Interior: Convicción, Instintos, Coraje
Senda de las Revelaciones Perversas: Convicción, Instintos, Coraje

Notas de los Libros y las Sendas

Turbios Secretos de la Mano Negra: Las sendas que han sido extraídas de aquí son sobre todo para miembros de la Verdadera Mano, ya que el libro ha sido desechado por WW y según datos oficiales la Verdadera Mano ya no existe, tú mismo, la de Lilith es para seguidores del culto de Lilith y esta permitido para ellos , la del Corazón Quemado la desarrollaron los Verdaderos Brujah y la verdad es que salvo a ellos, a pocos le pega, la Senda del Yo esta chulísima (según mi opinión), yo la dejaría a cualquier personaje sin importar secta o clan

Vientos de Orientes: Te comenta a los Cainitas que viven en Oriente, se centra en los Mongoles, prácticamente todos siguen el Camino del Yasa o la Humanidad, también se dan versiones del Camino de la Caballería y de la Bestia, el resto son raros ya que no encajan con la forma de pensar

El Velo de la Noche: Es un libro de trasfondo para jugar con Cainitas islámicos en su tierra en Edad Oscura, prácticamente es una conversión de las Caminos occidentales a la cultura islámica y algunas nuevas, también existen, aunque sin cambiar respecto a la versión occidental, el Tariq El-a Tham (Camino de los Huesos), el Camino de la Serpiente (Tariq El-Hayya) y el Camino de la Paradoja (Tariq El-Tanaqud)

El Sabbat: Guía del Jugador: Sin comentarios, estás sendas son para personajes Sabbat

El Sabbat: Manual del Narrador: La Senda de las Revelaciones Perversas según el libro es salvo excepción para pnj, de primera no esta permitida para jugadores

Lobos Marinos: Este libro tiene ambientación para jugar con personajes vikingos, y las sendas que aparecen están hechas para ellos

Vampiro La Mascarada 3^a: Poco que decir del libro, respecto a las Sendas, el Camino de la Sangre es practicado en exclusiva por Assamita, el Camino de los Huesos fue creado por los Capadocios y algunos Giovanni la siguen practicando al igual que ciertos linajes con Nigromancia o interés por la muerte como son los Samedi, el Camino de la Metamorfosis fue creado por los Tzimisce y a nadie más les pega, el Camino de la Noche ha sido desarrollado por los Lasombra y pocos más que los del clan lo practican, el camino de la Paradoja fue creado por los Ravnos y para los Ravnos, El camino del Tifón fue creado por los Setitas para los adoradores de Set por lo que cualquiera que sea adorador de Set puede seguirlo

Vampiro Edad Oscura: Igual que en Mascarada, con la salvedad de que la Via Caeli, Diabolis, Bestiae y Equitum pueden adquirirse por cualquiera, a los Gangrel les pega la Bestiae, y aunque no vienen, el Camino de la Metamorfosis y el de la Noche existen ya, se les conoce como Via Mutationis y Via Noctis

Libro de Clan Baali: La Via Hyron es para Baali y sólo ellos y los conversos de otros clanes pueden adquirirla

Libro de Clan Capadocio: La Via Osis fue seguida únicamente por los Capadocios ni siquiera los primeros Giovanni la conocieron en su versión original, sino que siguieron una derivación

Montreal Nocturno: La senda de la Redención nocturna fue desarrollada por un grupo de jesuitas que fueron abrazados por Sabbat, aunque puede ser adquirida por cualquier Sabbat, es rara

Libro de Clan Setita: Estas sendas han sido creadas por setitas para setitas

Edad Oscura Vampiro: La nueva edición de edad oscura, que esta muy bien por cierto, en ella aparecen algunas vias disponibles para todos los personajes, aunque son repeticiones de algunas ya conocidas Via Regalis y Via Peccati son nuevas

Edad Oscura Guía del Narrador: Via Sanguinius, Via Ossium, Via Mutationis, Via Noctis, Via Paradoxi, Via Serpentis Caminos ya conocidos, algunas de las sendas se han hecho llevables lo que da más juego, aunque en este contexto son exclusivas de los clanes que las idearon

Guía del Sabbat: Todas las Sendas descritas son para los Sabbat, con la única nota de que aunque algunas tienen como virtud conciencia los Sabbat no experimentan los remordimientos en el sentido de la moralidad humana

Nota de Batu: He tratado de que el doc quede bien para la impresión para que la gente no tenga que imprimirse cosas innecesarias, el índice esta hecho para el pdf, por lo que sugiero que os hagáis uno si lo queréis tener bien.

Lo de versión pura, es la versión que aparece en el libro de clan o la versión primeriza que se hizo y que luego derivo a la que se conoce actualmente y bla bla bla lo típico.

No venían las virtudes de la Vía Hyron pero supongo que serán esas por la descripción que se da de la Vía.

Por último y para los interesados, no todos usaban la virtud Coraje, las Sendas de Iluminación Sabbat usaban en 2ª Moral, aunque en 3ª decidieron cambiarlo por Coraje la cual yo veo mejor, de todas formas el Coraje del Sabbat es ligeramente distinto ya que está más templado y “es más resistente” al fuego

En fin que os sirva este doc, si tenéis alguna duda no dudéis en escribirme **pa_batu@hotmail.com** no me conecto demasiado pero cuando lo hago respondo.

Documentos de próxima aparición

Lista de Disciplinas 7. 5: la mayor recopilación de disciplinas para Vampiro su nueva actualización supondrá un gran incremento en lo hasta ahora conocido

Recuerdos Escondidos: Dicen que la historia esta escrita y nada de lo que se haga puede alterarla... o puede que sí. Modulo de 4-8 jugadores Un módulo de Antiguos para Vampiro

Compendio Tzimisce: Una exhaustiva recopilación de información oficial referente a los Tzimisce

Sendas / Caminos / Vías / Tariq 1. 0: Actualizada con las sendas que encuentre tras la realización del doc que tenéis en vuestras manos, aunque creo que no será fácil actualizar esto.