

Sendas

Jerarquías de Pecados

Senda de la Sangre

Valor	Guía Moral
10	Matar a un mortal para alimentar
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 Vástagos de otro clan que no se arrepienten
6	Sucumbir al frenesí
5	No seguir el conocimiento de Khayyin
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

Valor	Guía Moral
10	Mostra 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, no en la lógica
3	Molestarse en bien de otro
2	Prevenir una muerte sin sentido
1	Prevenir activamente una muerte

Senda de Cain

Valor	Guía Moral
10	No dedicarse a Cain cuando puede costarte tu no-vida
9	No gastar al menos 3 horas de cada noche meditando
8	Actuar en contra del Sabbat
7	No respetar a tu antiguoNo dedicarse a de Cain cuando solo existe peligro moderado

6	No participar en una guerra
5	No aceptar destruir un vampiro de la Camarilla; Considerar un humano mas valioso que comida
4	Sentir culpa por matar un humano No dedicarse a de Cain cuando hay poco peligro
3	No matar un humano cuando es necesario
2	Tratar con humanos aliados o amigos No dedicarse a Cain cuando no hay peligro
1	Beber sangre de animal cuando es posible hacerlo de humanos

Senda de Catarsis

Valor	Guía Moral
10	No crear nuevos Vampiros
9	No dedicarse a una nueva forma de placer
8	No controlar el frenesí
7	No herir a los demás por tu propia voluntad
6	No eliminar a un humano
5	No cometer actos crueles.
4	No jactarte de ti mismo si es una buena oportunidad
3	Desperdiciar una oportunidad de obtener ganancias materiales
2	Actuar desinteresadamente
1	Moderar tus acciones sin necesidad.

Senda de la Muerte y el Alma

Valor	Guía Moral
10	No matar por conocimiento
9	Mostrar miedo a la Muerte Definitiva
8	Actuar de acuerdo con tu emociones
7	Controlar a la Bestia durante el frenesí
6	Mostrar algún signo del animal o el humano dentro de ti
5	No estudiar la muerte cuando existe una oportunidad
4	No mostrar interés en la muerte.
3	Tener compasión
2	Prevenir una muerte sin necesidad
1	Permitir que tus emociones venzan a tu lógica.

Senda del Extasis

Valor	Guía Moral
10	Permitir a alguien inocente sobrevivir
9	No entregarse al lujo
8	Permitir a alguien horrible sobrevivir
7	Permitir a un infectado por la impureza* vivir sin una buena razón
6	Negar la riqueza sin necesidad
5	No corromper a un inocente
4	No tomar por lo menos una droga regularmente
3	Controlar tus impulsos naturales sin necesidad
2	No aceptar un regalo
1	Destruir algo bello

***Ejemplo: Sacerdotes, Monjas, religiosas, etc.**

Senda de las Revelaciones Perversas

Valor	Guía Moral
10	No corromper a tus amigos y aliados
9	No mostrar interés en el poder
8	No destruir una fuerza del bien
7	Ayudar a otros cuando no es en ventaja de tu maestro
6	No cometer diablerie cuando hay oportunidad
5	Hacer algo bueno
4	No utilizar la oportunidad de expresar tu perversión sin miedo de retribución
3	Otorgar un secreto Infernal a alguien no Infernalista
2	No usar alguna situación en ventaja de tu maestro
1	No servir a tus maestro.

Senda de la Armonía

Valor	Guía Moral
10	No utilizar al menos dos horas de la noche comunicándose con la naturaleza
9	Matar un animal por una razón diferente a sobrevivir.
8	No alimentarse al máximo cuando la oportunidad esta presente
7	Actuar exageradamente cruel.
6	No controlar a la bestia mientras no sea perjudicial para tu supervivencia
5	Matar un mortal por alguna razón diferente a sobrevivir.
4	No proveer seguridad a los que amas.
3	Permitirte actual demasiado humano o demasiado bestial
2	Sentirse culpable acerca de algo que era necesario hacer
1	No matar cuando es necesario para sobrevivir

Senda del Acuerdo Honorable

Valor	Guía Moral
10	No actuar en acuerdo con el Sabbat
9	No ofrecer tu hospitalidad a otro Sabbat
8	No observar un <i>Ignoblis Ritus</i>
7	No observar un <i>Auctoritas Ritus</i>
6	Actuar en contra de tu líder; No proteger al Sabbat
5	Poner los sentimientos personales antes que los de la secta
4	Fallar a un acuerdo de honor
3	Mostrar cobardía
2	Mostrar poco respeto ante la secta.
1	Romper tu palabra

Senda de la Humanidad

Valor	Guía Moral
10	Pensamientos egoístas
9	Actos egoístas menores
8	Herir a otro (accidentalmente o no)
7	Robo
6	Violación accidental (dejar seco a un recipiente por culpa del hambre)
5	Daños intencionados a la propiedad
4	Violación desapasionada (homicidio, muerte de un recipiente en un frenesí)
3	Violación premeditada (asesinato, saborear un desangramiento)
2	Violación casual (asesinato despreocupado, alimentarse estando saciado)
1	Perversión total y otras atrocidades.

Senda de Lilith

Valor	Guía Moral
10	No dedicarse a nuevas experiencias que puedan traer la iluminación
9	No intercambiar información con otros tipos de seres sobrenaturales
8	No testear tu propio coraje y debilidades cuando la oportunidad te es dada
7	No dedicarse a la búsqueda de información que pueda asegurar que Lilith es el primer vampiro si el riesgo es moderado
6	Ayudar a otros cuando no sacas ninguna ventaja
5	Actuar honorablemente cuando no se necesitaNo dedicarse a la búsqueda de la evidencia de Lilith cuando el riesgo es menor
4	No matar a un mortal cuando es necesario
3	Sentir culpa sobre lo que hiciste cuando estabas en frenesí.
2	Moderarte sin razón;Confiar en humanos;No dedicarse a la búsqueda de la evidencia de Lilith cuando no hay peligro.
1	Beber sangre de animal cuando hay de humano disponible.

Senda de la Metamorfosis

Valor	Guía Moral
10	Posponer la alimentación estando hambriento
9	Disfrutar de los placeres
8	Implorar conocimientos a otro
7	Compartir conocimientos 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 Noche

Valor	Guía Moral
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 Redención Nocturna

Valor	Guía Moral
10	Dedicarse a cualquier meta que no sea la redención
9	No dedicarse a buscar información sobre la Maldición con mucho riesgo; Poner asuntos temporales antes de la iluminación.
8	Resistir la Marea Divina
7	Oponerse a aprender de aquellos con gran entendimiento; Matar a un mortal que ha sido tocado por el Grandísimo sin ofrecerle primero el Abrazo
6	No mostrar a otros la Senda cuando haya oportunidad; No dedicarse a buscar información sobre la Maldición con riesgo moderado
5	No ofrecer o tomar una confesión.
4	No utilizar algo de tiempo cada noche meditando o rezando.
3	No intentar entender la Maldición con riesgo bajo o nulo.
2	No explorar los secretos de la Marea Divina; Romper el secreto de confesión
1	Negar el conocimiento de la necesidad de la redención.

Senda de la Paradoja

Valor	Guía Moral
10	Abrazar a una mujer
9	Abrazar fuera de la <i>jati</i>
8	Destruir a otro Shilmulo
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 <i>svadharma</i>
3	Poner en segundo lugar los asuntos del <i>dharma</i>
2	Sufrir un vínculo de sangre
1	Abrazar sin necesidad o por deseo personal

Senda del Poder y la Voz Interior

Valor	Guía Moral
-------	------------

10	Utilizar menos de dos horas meditando en silencio cada noche
9	No usar lo que sea necesario para ganar más poder
8	Aceptar la derrota
7	Ayudar a otros cuando sin recibir ninguna ventaja a cambio
6	No respetar a los que posee más poder y sabiduría.
5	Tratar a los subordinados pobremente
4	Volver donde sabes que estas bien
3	Dejar una oportunidad de obtener poder o riquezas
2	Timidez frente a una multitud
1	Aceptar a alguien igualmente o menos capaz que tu como un superior

Senda del Corazón de Hielo

Valor	Guía Moral
10	Revelar algun secreto
9	No matar al que esta mas cerca cuando es necesario
8	No usar la debilidad de otro Vastago contra el.
7	Ser honesto
6	No sobreponerse a los propios miedos y debilidades
5	No destruir al mal; Eliminar inocentes por cualquier razón.
4	Sentir emociones; Alimentarse de gente buena
3	Expresar emociones; Mostrar debilidad
2	Sentir emociones fuertes; No matar por el Gran bien o por supervivencia
1	Expresar emociones fuertes.

Senda del Auto-Foco

Valor	Guía Moral
10	Cualquier comportamiento estúpido.
9	Pereza mental, espiritual o física.
8	Depender de otros; No tratar a los demás como te tratarían ellos.
7	Mentir; Luchar a la bestia cuando no debes o no luchar cuando debes
6	Comportamiento malvado
5	Manipular a los otros por motivos personales Ser codicioso, avaro o egoísta.
4	Robar; No practicar el Foco
3	Uso del combate indebido
2	No creer en una existencia superior; No respetar a los otros
1	No mantener tu palabra; Luchar deshonorablemente.

Senda del Tifón

Valor	Guía Moral
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 en 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

Senda del Guerrero

Valor	Guía Moral
10	No ser someterte a las mas dolorosas torturas
9	Fallar cualquier prueba puesta sobre ti, física o mental.
8	No desarrollar tu cuerpo hacia su completo potencial
7	Gastar Sangre para curar heridas la misma noche en la que fueron causadas
6	No desarrollar tus Disciplinas hasta su completo potencial
5	Matar rápida y misericordiosamente.
4	Mostrar dolor.
3	No ejercitar cada noche.
2	Pensar por demasiado tiempo antes de actuar.
1	Negar un competencia física.

Senda de la Bestia

Valor	Guía Moral
10	Atacar un enemigo superior
9	No desafiar el mando de un líder débil
8	Matar por cualquier razón que no sea supervivencia
7	Evitar el contacto con la naturaleza y los animales
6	Torturar innecesariamente
5	Sacrificarse por un desconocido
4	No matar para sobrevivir
3	No defender su territorio
2	Mostrar piedad hacia un enemigo indigno
1	No alimentarse estando hambriento

Senda de la Caballería

Valor	Guía Moral
10	No ayudar a mortales que lo necesiten
9	Tratar a un igual de forma irrespetuosa
8	Sobreponer los deseos personales al deber
7	Romper la palabra dada a un igual
6	No ayudar a un igual cuando lo necesite
5	Atacar a un oponente desarmado
4	No brindar hospitalidad a otro Cainita
3	Tratar a un superior de forma irrespetuosa
2	Romper una palabra dada
1	Romper un juramento sagrado

Senda del Cielo

Valor	Guía Moral
10	No mostrar respeto por la iglesia o institución similar.
9	No manifestarse en contra de lo maligno.
8	Seguir sentimientos indignos (Pecados capitales, etc)
7	Comportarse indignamente (Robo, etc)
6	Causar daño a personas virtuosas.
5	Alimentarse de un inocente sin su permiso.
4	Actuar de forma herética.
3	Permitir que un pecado quede impune.
2	Matar a un inocente.
1	Ayudar a un ente al servicio del mal.

Senda del Diablo

Valor	Guía Moral
10	No crear nuevos vástagos
9	No buscar nuevas formas de placer
8	No controlar un frenesí
7	No herir a otros al coste del propio placer
6	No matar a un humano si existe un beneficio.
5	No cometer actos de crueldad si existe un beneficio.
4	No tentar a un virtuoso.
3	Rechazar el beneficio material
2	Actuar de forma benévola
1	Tener algún contacto con Dios u otros poderes similares.

Senda de los Reyes

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

