



SABBAT

DIE SCHWARZE HAND

Ein Quellenband für
Vampire – Die Maskerade



VAMPIRE

DIE MASKERADE



Sabbat: *Die Schwarze Hand*

LEGAL AND CREDITS

WRITTEN BY Justin Achilli, Alan Alexander, Khaldoun Khelil, and Karim Muammar

EDITING, DIVERSITY READING, AND INDEXING: Stephanie Cohen

ART DIRECTOR: Tomas Arfert

COVER ART: Mark Kelly

INTERIOR ART AND ILLUSTRATION: Tomas Arfert, Krzysztof Bieniawski, Emilis Emka,

Mirko Failoni, Flyos Games (*Vampire: The Masquerade – Chapters*), Mark Kelly,

Ronja Melin, Anders Muammar, pexels.com (Gabby K, Kaique Rocha, Ivan Siarbolin,

David Skyrius), Roena I. Rosenberger, Marc Simonetti, Sally Thordarson,

Drew Tucker, Kim Van Deun, Sergey Vasnev, Martyna Zych

GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT: Tomas Arfert

PROOFREADING: Jason Carl, Brian Holland

ORIGINAL SABBAT CONCEPT, DESIGN, AND DEVELOPMENT: Steven C. Brown and Andrew Greenberg

WORLD OF DARKNESS BRAND MANAGEMENT

BRAND MANAGER: Sean Greaney

BRAND CREATIVE LEAD: Justin Achilli

BRAND ART DIRECTOR: Tomas Arfert

BRAND EDITOR: Karim Muammar

BRAND COMMUNITY DEVELOPER: Martyna “Outstar” Zych

BRAND MARKETING MANAGER: Jason Carl

PARADOX LICENSING

BUSINESS DEVELOPER: Dhaunae De Vir

RENEGADE GAME STUDIOS

PRESIDENT & PUBLISHER: Scott Gaeta

VICE PRESIDENT SALES & MARKETING: Sara Erickson

CONTROLLER: Robyn Gaeta

DIRECTOR OF OPERATIONS: Leisha Cummins

DIRECTOR, STRATEGIC PARTNERSHIPS: Erika Conway

SALES AND MARKETING PROGRAM MANAGER: Matt Holland

SENIOR PRODUCER OF BOARD & CARD GAMES: Dan Bojanowski

ASSOCIATE PRODUCER OF BOARD & CARD GAMES: Jimmy Le

SENIOR PRODUCER OF ROLEPLAYING GAMES: Elisa Teague

ASSOCIATE PRODUCER OF ROLEPLAYING GAMES: Trivia Fox

SENIOR GAME DESIGNER: Matt Hyra

GAME DESIGNERS: Dan Blanchett & T.C. Petty III

SENIOR CREATIVE LEAD OF BOARD & CARD GAMES: Anita Osburn & Jeanne Torres

VIDEO PRODUCTION MANAGER: Desiree Love

CUSTOMER SERVICE: Jenni Janikowski

FINANCE CLERK: Minnie Nelson

EVENT MANAGER: Chris Whitpan

CREATIVE PRODUCTION LEAD: Gordon Tucker

CREATIVE PRODUCTION: Noelle Lopez

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Mirko Bader

ÜBERSETZUNG: Katrin Osieja

LAYOUT: Matthias Lück

LEKTORAT: Claudia Feld

KORREKTORAT: Mirko Bader

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION: Christian Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

MARKETING: Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

ULISSES DIGITAL: Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss,

Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

VERLAG: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt,

J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt,

Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück,

Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt,

Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle Weniger

VERTRIEB: Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

© 2021 Paradox Interactive® AB.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags außer zu Rezensionszwecken ist ausdrücklich untersagt.

Paradox Interactive, Vampire: Die Maskerade und die Welt der Dunkelheit sind eingetragene Warenzeichen von Paradox Interactive AB.

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe © Ulisses Spiele 2022

BESUCHT WORLD OF DARKNESS ONLINE UNTER WWW.WORLDOFDARKNESS.COM
BESUCHT ULISSES SPIELE AUF WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Manche von euch nennen mich den Märtyrer Kains. Das ist eine der vielen Bezeichnungen, die in meinen tausend Jahren als einer der Untoten getragen habe.

Ich hoffe, dass diese tausend Jahre euch von meinen bona fides überzeugen. Meine Position ist kein leerer Appell an meine eigene Autorität. Meine Stimme ist die Stimme von jemanden, der den Aufruhr von Generationen mit eigenen Augen gesehen hat. Ich selbst habe in Silchester Feuer entzündet und Blut getrunken, als die Anarchen rebellierten. Ich selbst habe die Gesichter des Ältesten berührt, habe Ketten in seiner Kathedrale getragen.

Die Welt ist im stetigen Wandel, und die Verdammten müssen sich mit ihr verändern. Der Sabbat muss sich mit ihr verändern. Vor Jahrhunderten waren unsere Waffen Blut und Feuer. Heute versuchen immer noch viele von uns, mit denselben Waffen Krieg zu führen. Und die sterbliche Welt hat einst im Gegenzug selbst Feuer gegen uns eingesetzt.

Heute ist unser Rückgrat gebrochen durch unsere Erzeuger und Großerzeuger, unsere Herzen sind durchbohrt von sterblichen Jägern - Jäger, die inzwischen weit effektivere Waffen einsetzen als Holzpflocke und Fackeln - auch wenn letztere immer noch nützlich sind. Schwärme von Tod speienden Homunkuli schweben am Himmel. Waffen, die selbst das Zerfleischen von Leben in den Schatten stellen, wie es die uralten Koldun aus dem Boden heraufbeschwören können.

Die Sterblichen haben erneut zum Feuer gegriffen. Unsere Erzeuger und Großerzeuger schüren ebenfalls ihre Feuer gegen uns. Ihr habt das Buch gelesen. Ihr kennt die Zeichen.

Unser Blut und unser Feuer können die Nacht nicht zurückhalten. Von unserem Blickwinkel aus reicht Feuer nicht einmal aus, um die Nacht für einen angemessenen Zeitraum zu erleuchten.

Unsere Herrschaft wird nicht errichtet werden können, indem wir uns desselben Bluts und Feuers bedienen, das wir gegen abergläubische Bauern ins Feld führten, die auf ihren Äckern erschauerten.

Unsere Herrschaft wird nicht errichtet werden können, indem wir eine Domäne ergreifen und uns auf ihrem Thron zurücklehnen, wie ein Pascha, wie eine Krähe der Camarilla.

Wir werden unsere Herrschaft nicht errichten, indem wir uns auf dem ausruhen, was wir sind, sondern indem wir uns auf das konzentrieren, was wir werden müssen.

Diese Gestalt der Verdammten - diese kainitische Gestalt - ist nichts anderes als ein Kokon. Sie ist wandelbar, nur Fleisch, nur Lehm. Wir haben unseren sterblichen Lehm zurückgelassen, aber unsere Reise endet nicht mit diesen abscheulichen Hüllen.

Wir müssen schließlich selbst zur Nacht werden.

Wir müssen entstehen.

Denn das ist der Wille Kains.

INHALTSVERZEICHNIS



Einleitung

Die Arbeit mit diesem Buch
Erzählstil
Motiv und Stimmung
Erschaffe deinen eigenen
Mittelalterlichen Totenskult

Kapitel Eins:

Feuer Entfachen

Die Rechtmäßige Überlegenheit des Blutes 11
Jenseits der Sterblichkeit 12
Macht Verantwortung 12
Soldaten im Gehenna-Krieg 13
Ein Krieger der Kirche 13
Zerschlagene Domänen 13
Rebellen im Ewigen Kampf 14
Endloser Konflikt 14
Loyalität schmieden 14
Verzückt von Gewalt 15
Vermächtnis der Grausamkeit 15
Das Tier nähren 15
Kultistische Legion 16

Kapitel Zwei:

Abtrünnige einer grausamen Kirche

Pfade der Erleuchtung
Der Pfad Kains
Morallehren
In Chroniken
Disziplinen

6	Der Pfad der Kathari	22
7	Morallehren	23
7	In Chroniken	23
7	Disziplinen	23
7	Der Pfad des Todes und der Seele	24
8	Morallehren	25
8	In Chroniken	25
8	Disziplinen	25
11	Der Pfad der Macht und der Inneren Stimme	26
11	Morallehren	27
12	In Chroniken	27
12	Disziplinen	27
13	Der Pfad der Sonne	28
13	Morallehren	30
13	In Chroniken	30
14	Disziplinen	30
14	Verlorene Pfade	31
14	Pfad des Ehreenvollen Einklangs	31
15	Pfad der Lilith	31
15	Pfad des Tieres	31
15	Zeit zum Töten: Antagonisten	32
16	Konflikte entstehen lassen	32
	Die Pfade darstellen	33
	Pfad des Kain	33
	Pfad der Kathari	35
19	Pfad der Macht und der Inneren Stimme	37
19	Pfad des Todes und der Seele	39
20	Strandgut	42
21	Die Gaben Kains: Disziplinen	46
21	Auspex	46

Tierhaftigkeit
 Beherrschung
 Verdunkelung
 Gestaltwandeln
 Vergessen
 Blutmagie
 Rituale
 Zeremonien
 Dünablütige Alchemie
 Ritae: Schlüssel zur Herrschaft Kains
 Die Rolle des Rituals
 Auctoritas Ritae
 Ignoblis Ritae

Kapitel Drei: Brenne hell

Anatomie eines Toteskultes
 Image Ist alles
 Merkwürdige Bettgenossen

Antitribu

Das Individuum überschreiben
 Die Gleichförmigkeit kultivieren
 Katechismus: Sabbat-Ziele
 Ideologische Feindschaft
 Pfad-Realitäten
 Einen Pfad annehmen
 Pfade wechseln
 Pfade verlassen
 Sabbat-Titel
 Rudelstrukturen

Kapitel Vier:

Der Gehenna-Krieg

Eine kurze und schmutzige Geschichte
 des Sabbat
 Blut und Feuer
 Anarchenrevolte
 Aus der Asche der Revolte
 Erleuchtung in Blut
 Der Anfang vom Ende der Welt
 Ein Imperium aus Blut

47
 47
 48
 49
 49
 49
 50
 52
 53
 55
 55
 56
 64

 71
 71
 72
 72

 74
 75
 75
 77
 77
 79
 79
 79
 79
 80
 85

 91
 91
 92
 93
 93
 94
 95

Kapitel Fünf:

Hilfsmittel für die Erzählerin 105

Hintergrundelement: Sabbat-Domänen 105
 Anstieg 106
 Einklang 107
 Kreuzzug 108
 Erzählelemente: Chronikstrukturen 109
 Blut und Feuer 109
 Herz und Verstand 110
 Die Revolution anfachen 111
 Infiltration und Spionage 112
 Erzählelemente: Erzählstrukturen 115
 Steigende Handlung 115
 Offener Konflikt 117
 Versuchung 117
 Der Feind meines Feindes 118
 Erzählelement: Dreieckskonflikte 120
 Rivalisierende Sekten 120
 Spiel mit dem Feuer:
 Die Zweite Inquisition 120
 Themelement: Unmenschlichkeiten 121
 Themelement: Das Rudel
 jagt gemeinsam 122
 Kulissenelement: Zufluchten des Sabbat 122
 Gemeinschaftszufluchten 123
 Erzähltechnik: Paranoia und
 Täuschungsmanöver 124
 Themelement: Die Vorsintflutlichen 125
 Unbekannter Feind 125
 Gestohlenes Blut 126

INDEX

127



EINLEITUNG

Jeder von uns ist sein eigener Teufel, und wir machen uns diese Welt zur Hölle.

— OSCAR WILDE

Keine andere Sekte löst bei ihrer bloßen Erwähnung solche Furcht aus, solche Abscheu gegenüber ihren Ideologien, wie es der Sabbat tut. Das selbst ernannte Schwert Kains führt einen Krieg – einen Krieg der Zeitalter, einen heiligen Krieg, einen Gehenna-Krieg – gegen die sagenumwobenen Vorfahren der Clans, die Vorsintflutlichen. In den Worten des *Buches Nod* versucht der Sabbat, den uralten Verrat an Kain durch seine missratenen Kinder zu rächen und strebt dabei nichts Geringeres an als die Vernichtung der Vorsintflutlichen und die Unterjochung der sterblichen Welt unter einer brutalen Rangordnung mit Vampiren an ihrer Spitze.

Andere Sekten betrachten den Sabbat bestenfalls als ketzerisch und schlimmstenfalls als apokalyptisch. Manche leugnen gänzlich die Existenz der Vorsintflutlichen und erklären sie zum Mythos, zu einem Gleichnis oder für seit Jahrhunderten tot. Andere betrachten sie als apathisch, weit entfernt oder als in den Nächten der Moderne irrelevant.

Genau das schürt die Furcht, die andere Sekten vor dem Sabbat haben: Sie folgen nicht nur einer fanatischen Agenda, sie tun dies auch mit wenig Rücksicht auf sich selbst und mit den Überzeugungen aus einer Ära, die längst vergangen ist, einer Zeit der Langen Nacht.



Die Arbeit mit diesem Buch

Dieser Satz ist der bedeutendste in diesem Buch: Die Aufgabe, die dem Sabbat in Geschichten von **Vampire: Die Maskerade** zukommt, besteht darin, den Status Quo zu erschüttern.

Dem Sabbat fällt in der Fünften Edition von **Vampire** die Aufgabe von Antagonisten zu. Das Schwert Kains ist unbestreitbar ein monströses Böses, das selbst die Blutsverwandten fürchten, eine Sekte von vampirischen Rassisten, die die Perspektiven der Noch-Lebenden außer Acht lassen und sich selbst für mehr halten als einfache Sterbliche.

Dies schlägt sich in den bewussten Bemühungen des Sabbat nieder, die individuelle Persönlichkeit zu zerschlagen und sie nach den eigenen apokalyptischen Absichten der Sekte neu zu gestalten. Letztendlich haben Sabbat-Vampire im Hinblick auf viele ihrer Handlungen keine Wahl. Da sie sich selbst dem Tier hingegeben haben, haben sie das grundlegende Rätsel aufgegeben, das den Zustand der Blutsverwandten umgibt.

Eine der grundlegenden Ironien – oder Heucheleien, wenn man so will – am Dasein des Sabbat ist sein Bestreben, die Unterdrückung abzuwerfen, indem sich seine Anhänger einer fanatischen Unterwürfigkeit gegenüber Kain verschreiben. Als Mitglieder der Schwarzen Hand geben Kainiten ihre Individualität, ihre eigenen Ziele und ihre Autonomie auf. Sie sind blutsgebunden, indoktriniert, vollständig ihrer Individualität beraubt und durchdrungen von Hass, den sie keinerlei kritischen Gedanken unterziehen.

Um es ganz deutlich zu sagen, es gibt in diesem Buch keine Regeln oder Vorschläge, um den Sabbat als Spielercharakter darzustellen. Dieses Buch enthält Disziplinskräfte, Einzelheiten zu Ritualen des Sabbat, Informationen über die Pfade der Erleuchtung, etc., mit dem Ziel, dass die ErzählerIn sie nutzen kann, um fesselnde Geschichten rund um den Widerstand gegen den Sabbat zu erschaffen.

Erzählstil

Der Sabbat hat einen lähmenden Zusammenbruch erlitten. Der Sabbat wurde von ehemaligen Anführern verlassen, durch den Gehenna-Krieg verheert und im Zeitalter der Zweiten Inquisition zu einer unübersehbaren Zielscheibe gemacht. Er wurde zerbrochen und konnte sich nur aufgrund seines Hasses auf die Vorsintflutlichen wieder vereinen, ebenso wie in der Tatsache, dass er bereit ist, bis zum Äußersten zu gehen, um sie zu besiegen und zu vernichten.

Infolgedessen haben Erzählerinnen einen enormen Spielraum, wenn es darum geht, eine örtlich begrenzte Version des Sabbat darzustellen, die ihre verschiedenen eigenen Themen unterstreicht. Der Sabbat kann in Chroniken als hinterwäldlerischer Splatterpunk auftauchen, der durch den abgelegenen Busch von Texas marodiert, oder als blutrünstige Haie, die sich durch die gehobenen und niederen gesellschaftlichen Kreise in Europas Großstädten bewegen, oder als Vorboten abscheulicher Moral in den Verliesen der Ahnen selbst. Der Sabbat nimmt vielfältige Gestalt an und liefert Ansatzpunkte für Konflikte in zahllosen Geschichten.

Abgesehen von seltenen Ausnahmen unter besonderen Umständen beansprucht der Sabbat keine Domäne, wie es andere Blutsverwandte üblicherweise tun. Der Sabbat bleibt vielmehr ständig mobil und verschlingt alles, was eine Domäne zu bieten hat, wie ein Schwarm Heuschrecken, bevor er Jagd auf irgendein kryptisches Geheimnis oder einen merkwürdigen Impuls macht, die den nächsten Schauplatz des Gehenna-Krieges betreffen. Wonach ist er auf der Jagd? Andere Blutsverwandte vermögen es nicht gänzlich zu ergründen, und diese Trennung führt dazu, dass es ihnen schwerfällt, einen Bezug zu den Beweggründen des Sabbat herzustellen und sie zu begreifen.

Dieses Buch betrachtet das Schwert Kains im großen Gesamtzusammenhang, aber dabei ist es wichtig zu berücksichtigen, dass es an keinem beliebigen Ort irgendwo auf der Welt einen vollständigen Gesamtzusammenhang gibt. Das soll heißen, dass es in keiner einzigen Domäne in der Welt einen vollständigen lokalen Mikrokosmos des gesamten Sabbat gibt (es sei denn, du setzt dich als ErzählerIn darüber hinweg). Das Schwert Kains in einer Domäne mag buchstäblich aus den zerbrochenen Überresten eines einzelnen eingedrungenen Rudels bestehen, während in einer anderen Domäne möglicherweise eine Reihe von Vampiren der Schwarzen Hand mit Höflingen der Camarilla und Aufrührern der Anarchen im Wettstreit liegt. Der Sabbat existiert, um in jeder Domäne, in der du deine Chronik ansiedeln möchtest, mit einem passenden Antagonisten aufwarten zu können.

Motiv und Stimmung

Das Motiv des Sabbat ist Verzweiflung. Im Angesicht einer grauenhaften und zerstörerischen Realität strebt der Sabbat nach jeglicher zweckmäßigen Methode, um sich von ihr zu distanzieren, wobei er immer tiefer in seiner eigenen Verderbtheit versinkt als einziger Weg, um sich gegen die Abrechnung der Vampire zu wehren. Die Verzweiflung des Sabbat schlägt sich in Fanatismus, Fundamentalismus, Gewalt und Monstrosität nieder. Als ultimativer Ausdruck der Bekämpfung von Feuer mit Feuer – und Feuer ist ein mächtiges Symbol für den

Sabbat in jeder Hinsicht – entscheidet sich die Schwarze Hand willentlich dafür, sich selbst als noch schlimmer darzustellen als die Feinde, die sie bekämpft. Im Angesicht des Aufstiegs kannibalistischer Blutgötter strebt das Schwert Kains danach, diese Blutgötter zu Fall zu bringen ... und sich an ihre Stelle zu setzen, um die Welt in eine Hölle zu stürzen, die die Sekte selbst erschaffen hat.

Die Stimmung, die im Sabbat herrscht, ist die der Verfremdung, der aktiv gelebten Unmenschlichkeit. Der Sabbat wendet sich ab von der bloßen Vorstellung von Menschlichkeit und glaubt auf fanatische Weise daran, dass die einzige Möglichkeit, um das Potenzial des Vampirs wahrhaft auszuleben, darin besteht, sich selbst vollumfänglich den Aspekten des Kainitischen Daseins anheimzugeben, die ihm eigen sind. Das Schwert Kains verehrt das Tier, frohlockt in der Macht des Blutes und erklärt Diablerie zum Sakrament. Sabbat-Vampire empfinden keinerlei Erbarmen für Sterbliche und sehnen sich mit Sicherheit nicht nach ihren längst vergangenen Tagen als Sterbliche zurück. Tatsächlich gehen Sabbat-Vampire keinerlei Verbindung mit Sterblichen ein – und das macht es ebenfalls ungemein schwierig für sie, eine Verbindung mit anderen Vampiren aufzubauen. Kainiten sind vollkommen anders, wahre Monster, die Vampire, die andere Vampire zu sehen fürchten, wenn sie sich umsehen.

Erschaffe deinen eigenen mittelalterlichen Todeskult

Der Sabbat hat viele Gesichter, aber nur eine einzige Leitphilosophie.

Einer der wichtigsten Aspekte, der in Bezug auf die Schwarze Hand Berücksichtigung finden sollte, ist die Tatsache, dass sie kein Monolith ist. Sie ist dezentralisiert, sogar zersplittert, in demselben Maße, in dem es auch die Anarchen sind, und da sie aktiv im Gehenna-Krieg kämpft, sind die Zahlen des endgültigen Todes, die auf Seiten des Sabbat zu Buche schlagen, sogar noch höher als die anderer Sekten. Was heute Nacht noch auf den Sabbat zutrifft, und sei es auch nur örtlich begrenzt, könnte nach dem Sonnenaufgang schon hinfällig sein.

All dies führt dazu, dass der Sabbat nur in der Hinsicht eine „Sekte“ zu nennen ist, dass er eine gemeinsame Sache verfolgt und über einen Kanon aus bestimmten Ritualen verfügt, die ihn in Rudeln zusammenführt. Davon abgesehen ist der Sabbat äußerst engstirnig. Die Beschaffenheit dieser Rudel, die Verantwortlichkeiten der geistigen Anführer dieser Rudel, ob diese Anführer selbst wiederum Vorgesetzte haben oder nicht oder ob irgendjemand ihnen Beachtung schenkt – all das variiert stark im Hinblick auf die Region und die Ausprägung

Man kann einem Rudel des Sabbat begegnen, das gerade eine bombastische Diablerie in einer barocken Kathedrale des Fleisches begeht, oder man könnte auf ein Rudel treffen, von dem nur noch die letzten zwei ausgezehnten Mitglieder übrig sind, die verzweifelt Blutmagie praktizieren, um den in Raserei verfallenen Ahnen zu vergiften, der gerade dabei ist, sie leerzutrinken. Der Sabbat in deiner Domäne könnte alles sein, was noch übrig ist nach dem blutspritzenden Überfall von Jägern im Zeitalter der Zweiten Inquisition, oder er könnte sich in einem Keller in der Tierklinik von Buenos Aires versteckt halten, wo es versucht, ein gefallenes Rudelmitglied aus der Starre wiederzuerwecken.

Bedenke, dass nichts die Spieler davon abhalten kann, die Informationen bereits zu kennen, die in diesem Buch präsentiert werden. Der Punkt, an dem das Geheimnis und der persönliche Charakter zum Vorschein kommen, ist die Art und Weise, wie du die Schwarze Hand als Werkzeug für die Erzählerin verwendest. Fechte den Status Quo an.

Falls es hilfreich ist, kannst du dir den Sabbat als etwas gänzlich anderes als eine Sekte vorstellen, als einen ungleichartigen Mob aus Revolutionären, die einen blutigen Krieg führen, mit regionalen Stärken, Umtrieben und Methoden, mit denen sie die Tyrannei der Ahnen zu Fall bringen. ■

KONSENS UND RESPEKTVOLLES SPIEL

Vampire beschäftigt sich mit Erwachsenenthemen und Storyelementen, mit denen sich manche vielleicht unwohl fühlen oder die sie an persönliche Traumata erinnern. Das kann besonders auf den Sabbat zutreffen, der sich explizit mit Gewalt beschäftigt, mit Situationen, die darauf abzielen, das Selbstempfinden einer Person zu verletzen und mit Beziehungen, in denen es um Macht und persönliche Grenzen geht.

Es sollte thematisiert werden, dass diese Storyelemente und Themen vorkommen. Sie sind ausdrücklich kein Freibrief, um die Spieler zu traumatisieren oder das Vertrauen unter den Spielern zu missbrauchen. Die Charaktere in einer Chronik, in der der Sabbat eine Rolle spielt, können durchaus schreckliche Umstände erleben, aber solche Begebenheiten oder Techniken sollten auf keinen Fall den Teilnehmenden an der Spielrunde zugemutet werden.

Weiterführende Informationen zum Thema **Konsens und respektvolles Spiel** findest du im **Anhang III zu Vampire: Die Maskerade**.
