A dark, hellish scene from Hieronymus Bosch's 'Hell's Mouth'. The central figure is a muscular man with a skeletal face, wearing a crown of thorns and a crown of snakes. He is surrounded by other skeletal figures, some with flames on their heads, and a large, multi-headed dog. The scene is filled with torment and suffering.

Die sieben Kreise der Trauer

Ein Horror LARP über Hass, Trauer, Wut und Verzweiflung im Jahre 1925

Do. 30.10. – So. 02.11. 2025
Salzhausen – Haus Schnede

SouthernLarp Orga





Inhaltsverzeichnis

• Unsere Spielwelt: Das Kessler-Verse	3
• Das Setting	4-5
• Was dich erwartet!	6
• Das LARP ist für dich, wenn...	7-8
• Das LARP ist nichts für dich, wenn...	9-10
• Organisatorisches und Praktisches	11
• Was muss ich mitbringen, was wird gestellt	12
• Charaktercasting	13
• Charaktere und Hintergründe	14-15
• Sicherheitsmechanismen	16-17
• Foto- und Videorichtlinie	18
• Kostüme	19-20
• Anhang	21

„Das Kessler-Verse“

- Jedes unserer LARPs steht für sich. Es ist immer eine abgeschlossene Geschichte in einer anderen Welt.
- Es entstehen keine Nach- oder Vorteile wenn ihr bei anderen Events von Southern Larp teilgenommen habt.
- Charaktere oder Gruppierungen haben identische Namen, sind aber nicht in der gleichen Welt vorhanden. Das heißt: die Ereignisse aus den anderen LARPs haben nie stattgefunden. Man darf auch nicht erwarten, dass Herr Kessler sich genauso verhält wie sein altes Ego aus einer anderen Geschichte.
- Ihr als Spieler:innen erfüllt die Charaktere mit Leben, es ist immer eure Geschichte.





Das Setting: die goldenen 20er

- **Nachkriegszeit:** Es herrscht Trauer und Scham über die Niederlage im Weltkrieg und den Zusammenbruch des Kaiserreichs.
- **Politische Unruhen:** Putschversuche und Straßenschlachten zwischen faschistischen und kommunistischen Bewegungen erschüttert die Republik.
- **Klassengesellschaft:** Der Adel ist abgeschafft, doch noch immer herrschen starke Standesschranken zwischen den Milieus.
- **Avantgardismus:** Expressionismus und Surrealismus, Bauhaus und Kubismus – radikale neue Kunstformen brechen mit allen Konventionen.
- **Quantenphysik:** Geniale Köpfe wie Albert Einstein oder Werner Heisenberg erschüttern die Naturgesetze.

Das Setting: die sieben Todsünden

- Es geht um menschliche Abgründe und um das, was Menschen im Stande sind, anderen anzutun, wenn sie keine andere Wahl haben.
- Es geht hierbei um körperliche wie auch um seelische Grausamkeit.
- Jeder Charakter wird unter dem Motto mehrerer Todsünden stehen.
- Wir wollen den Weg eures Charakters bis zum Sprung in den Abgrund bespielen.
- Dabei werden auch übernatürliche Einflüsse das Schicksal der Charaktere beeinflussen.

Hauptthemen: Trauer, Hass, Gewalt, persönliche Abgründe, Missbrauch (körperlich, seelisch), Hoffnung, Rache, Religion, Sünden

Was wir nicht bespielen: LGBTQ – Phobie, Rassismus, Faschismus



Das Setting: Ausschnitte aus den IT- Einladungstexten

Sehr geehrte Frau/Herr.....

mit tiefem Mitgefühl wenden wir uns an Sie in diesen schweren Zeiten. Der Verlust, den Sie erlitten haben, ist unermesslich, und wir möchten Ihnen versichern, dass Sie in Ihrer Trauer nicht allein sind. Sie waren bereits bei einer der Trauer-Gruppen, die von der Stiftung Erxleben veranstaltet werden, weshalb wir Ihnen dieses einmalige Angebot machen möchten:

Es ist in den dunkelsten Stunden unseres Lebens, dass wir den Trost von Menschen suchen, die unseren Schmerz verstehen. Daher laden wir Sie herzlich ein, an unserem Seminar zur Trauerbewältigung für Angehörige der Opfer von Lucius von Menden teilzunehmen. Diese Zusammenkunft wurde ins Leben gerufen, um Hinterbliebenen wie Ihnen einen Raum zu bieten, in dem Sie ihre Trauer mit anderen teilen und in einer ruhigen und wohlwollenden Umgebung Frieden finden können.

.....

In ehrlicher Anteilnahme,

Ibbisur von Erxleben Stiftungsleitung – Viri Non Rex

Mörderischer Albtraum: Lucius von Menden fordert sein 42. Opfer

Berlin, 15. August 1925 – Der Serienmörder Lucius von Menden hat erneut zugeschlagen, und die Polizei steht einmal mehr vor einem Rätsel.

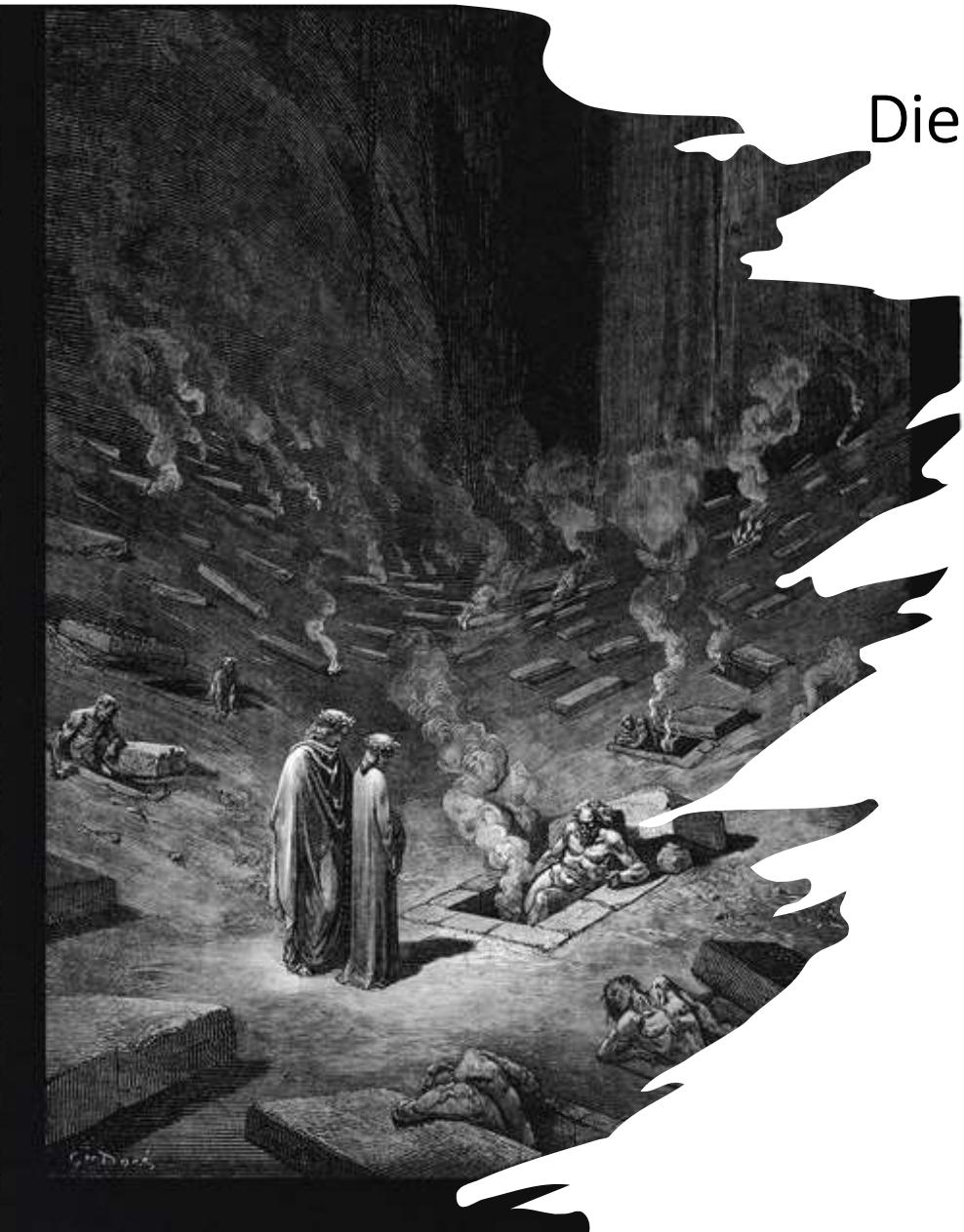
Im späten Abend des 14. August wurde die Leiche einer noch unbekannten Frau in einem verlassenen Gebäude im Stadtteil Neukölln entdeckt. Ihr Tod trägt alle Merkmale der grausamen Mordserie, die seit sieben Jahren die Republik in Angst und Schrecken versetzt. Wie in den 41 Fällen zuvor wurde die Frau stranguliert und das unheilvolle Zeichen – ein „M“ – war in ihren Nacken geritzt.

Der Ermittlungsleiter, Kommissar Friedrich Schulz, erklärte in einer ersten Stellungnahme: „Es ist erschreckend, dass der Täter nach all der Zeit noch immer unauffindbar bleibt. Wir haben sämtliche Spuren verfolgt, doch er entkommt uns immer wieder. Das ‘M’ ist das einzige deutliche Merkmal, das uns bleibt.“

Dieses Larp ist etwas für dich, wenn...

- du subtilen Horror, der aus den Ängsten der Charaktere erwächst, wichtiger findest als Splatter und Schockeffekte.
- Wenn du ein Larp in Deutschland im Zeitalter der Goldenen Zwanziger Jahre spielen möchtest.
- Du weißt, dass du das Ende des Spiels nicht frei gestalten kannst.
- Du eine verdrehte Art von Moral erleben möchtest.
- Du ein immersives Rollenspiel mit 24/7 IT und einem kontinuierlichen Spielfluss erleben möchtest.
- Du damit klar kommst, nicht alle Charaktere im Vorfeld lesen zu können.





Dieses Larp ist etwas für dich, wenn...

- Du verstehst, dass du nicht gewinnen kannst, aber deinen Charakter und die anderen Rollen des Larps so intensiv und fordernd wie möglich an diesen Punkt bringen möchtest.
- Du damit umgehen kannst, nicht zu wissen wie andere Charaktere auf deinen Charakter und Situationen, denen du beiwohnst reagieren.
- Du deinen Charakter in moralischen Situationen wieder finden willst in denen er/sie schwierige und unter Umständen unangenehme Entscheidungen treffen muss.
- Es dir Spaß macht Geheimnisse und Intrigen zu entdecken, anstatt vor Anfang an mit voller Transparenz zu spielen.
- Du eine Agenda haben wirst, die du vielleicht nicht komplett erfüllen kannst.

Dieses Larp ist nichts für dich, wenn...

- Du das LARP gewinnen möchtest.
- Du Telling erwartest.
- Du vorgeschriebene Szenen erwartest.
- Du volle Transparenz und Zugang zu allen geschriebenen Charakteren erwartest.
- Du das Larp als Kulisse für deine vorweg geschriebenen und ausgedachten Szenen siehst (Sandbox).
- Du Szenen wiederholen möchtest, wenn sie nicht so gelaufen sind wie du sie erwartet hast.
- Du bestimmte Reaktionen von anderen Charakteren erwartest.
- Du schlecht mit Frustration, Intrigen, Überraschung und dubiosen Charakteren umgehen kannst.
- Du für dein Sicherheitsgefühl positive Verknüpfungen brauchst.





Dieses Larp ist nichts für dich, wenn...

- Du Angst davor hast, dass deinem Charakter „schlimme“ oder „unangenehme“ Dinge passieren könnten.
- Du durchgehende Bespaßung durch andere erwartest.
- Du nicht in einem mystischen Universum spielen möchtest.
- Du erwartest „den Drachen“ am Ende des Spiels töten zu können.
- Du die von der SL gespielten Charaktere immer nur als SL-Charaktere siehst, die dir das Leben schwer machen wollen.
- Gewalt einer deiner bevorzugten Lösungsansätze ist.
- Du unser LARP als reine Dienstleistung unserseits siehst.
- Du nicht mit den Sicherheitsmechanismen einverstanden bist (Stufe1)

Organisatorisches und Praktisches

- Bespielt wird das Haus Schnede
Adresse: Schnede 3 21376 Salzhausen
<https://www.haus-schnede.de>
- Das LARP beginnt am Donnerstagabend und endet Samstagnachts (Do. 30.10. – So. 02.11. 2025)
- Der Teilnahmebeitrag beträgt 390 € bei 45 Teilnehmern
- Das Veranstaltungsteam ist Teil des Spiels und in ihren Rollen für die gesamte Spielzeit intime. Sie sind jedoch zu jederzeit ansprechbar und können – falls notwendig – auch aus dem Spiel gezogen werden, um auf alle nötigen Belange einzugehen.
- Es wird während des Spiels Foto- oder Videoaufnahmen geben, bitte lies dir genau den Disclaimer im Anmeldebogen und am Ende des Designdokumentes durch.
- Alkohol ist während des gesamten Spiels verboten. Es wird IT- Props geben, um Alkohol zu simulieren!





Was muss ich mitbringen, was wird gestellt?

Das Haus stellt:

- Bettwäsche und Bettbezug
- Handtücher
- Es gibt Duschen in den Zimmern bzw. auf dem Flur
- Vollverpflegung und durchgehend Wasser, Tee, Kaffee (Alkohol ist während des Spiels verboten, bei der Afterparty erlaubt)
- Alkohol kann auf der Afterparty erworben werden, ihr dürft euch natürlich auch selber etwas mitbringen

Was ihr mitbringen müsst:

- Zahnpasta, Duschgel, Föhn usw.
- Euer Kostüm
- Gute Laune und Spaß am Spiel

Charaktere und Charaktercasting

- Wir schreiben eure Charaktere anhand der Antworten in eurer Anmeldung. Es wird auf alle No Gos eingegangen.
- Jeder Charakter kann nach eurer Vorstellung geändert werden. Wir sind immer unter der Mailadresse erreichbar und telefonieren gerne mit euch.
- Charaktere enthalten Verknüpfungen innerhalb einer Trauergruppe. Preplay ist innerhalb der Gruppe möglich, aber **keine Pflicht**.
- Unter jedem Charakter steht seine Motivation und seine Ziele. Beides sind Vorschläge aber **keine Pflicht**. Ihr sollt dadurch eine Idee bekommen, was wir uns bei dem Charakter gedacht haben und welche Aufgabe er im Setting erfüllt.
- Sollte im Spiel etwas mit dem Charakter nicht passen, sprecht uns an und wir werden alles unternehmen, damit das Larp für euch ein tolles Erlebnis wird.
- **Denkt immer daran:** ihr stellt den Charakter so dar, wie ihr es für richtig haltet. Andere Spieler können nicht wissen, was in eurem Charakterbogen steht. Sie nehmen das Spiel so an wie ihr es anbietet.
- Ihr könnt frei entscheiden, ob ihr ein Zimmer haben wollt, welches 24h IT ist (Haupthaus), oder ob ihr nachts in Ruhe schlafen wollt (Jagdhaus)





Was für Charaktere wird es geben?

- **SL-Charaktere:** wir als Organisatoren sind teil des Spiels und die ganze Zeit IT. Wir sind normale Charaktere mit eigener Hintergrundgeschichte und Agenda. Für alle Teilnehmenden sind wir aber, wir im Workshop erklärt wird, immer ansprechbar, sollte es Probleme geben.
- **Spielercharaktere:** Ihr kennt nur euren Charakter und die Leute aus eurer Kontaktgruppe. Den Hintergrund des Spiels müsst ihr euch erspielen. Dies wird ein zentrales Element der Veranstaltung sein.
- **Geführte Spielercharaktere:** ihr kennt die Spielwelt und den Hintergrund, aber nicht die Charaktere, die kommen. Ihr stellt die Kursleiter:innen dar und müsst Vorträge halten und Gruppenübungen durchführen. Auch nächtliche Träume bzw. Alpträume werden mit euch gestaltet. Das Spiel istfordernd und wird einen großen Anteil an Intrigen- und Machtspiel beinhalten.

Jeder kann bei der Anmeldung seinen Wunsch SC oder GSC zu sein angeben. Da die GSC-Plätze begrenzt sind wird nicht jeder diese speziellen Rollen bekommen können. Wir bitten um Verständnis.

Was ist im Vorfeld deines Charakters passiert:

- Jedem Charakter ist auf brutale Weise eine ihm nahestehende Person genommen worden. Bei einigen war es nach dem Krieg schon der zweite Verlust, den man verkrafsten musste.
- Eine Person soll dafür verantwortlich sein, die bis jetzt noch nicht gefasst werden konnte. Und diese Person tötet weiterhin Menschen.
- Ihr habt euch den Drogen, Alkohol oder flüchtigen Bekanntschaften hingegeben, um nicht mehr an die Trauer oder die Wut denken zu müssen.
- Doch es gab auch in der Dunkelheit ein Licht. Die **Stiftung von Erxleben** betreibt seit dem Krieg Trauerseminare, die kostenlos besucht werden dürfen.
- Auch wenn das Programm hilft, seid ihr noch nicht so weit, wie ihr sein möchtet. Die Trauer ist bei einigen dem Zorn gewichen. Ihr könnt die Untätigkeit der Behörden nicht ertragen.
- Könnte dieses neue Seminar mehr bringen? Gibt es Hoffnung für euch? Gibt es neue Erkenntnisse über den Mörder?

Ihr hofft alle, dass die neue Methode: „*Die Sieben Kreise der Trauer*“, entwickelt von Prof. Dr. Kieling, euch ins Leben zurückführen kann!

⇒ Mehr gibt es wie immer im Charakterdokument und als IT-Post von uns vor dem LARP.





Sicherheitsmechanismen

Darstellung von Intimität und Gewalt:

- Die Sieben Kreise der Trauer setzt die Akzeptanz einer Grundbasis von Gewalt und Intimität für das gesamte LARP voraus. Jede/r Teilnehmer:in ist mit ihrer/seiner Anmeldung mit der ersten Stufe (siehe unten) einverstanden. So ist das Grundlevel für jeden klar und muss nicht immer wieder kalibriert werden. Spieler, die nicht mit den Stufen 2 und 3 einverstanden sind, werden gekennzeichnet.
- Natürlich gilt während des gesamten LARPs immer das Prinzip: nein heißt nein !

Intimität	Gewalt
• Stufe 1 Umarmung	Beleidigungen
• Stufe 2 Streicheln	leichtes Schubsen / Stoßen
• Stufe 3 Kuss	Ohrfeige

Jede/r Teilnehmer:in darf sein Gegenüber nur maximal mit der Stufe anspielen, die er/sie selber gewählt hat!

Sicherheitsmechanismen

Darstellung von Intimität und Gewalt:

- Ab Stufe 2 wird mit einem Opt-In-Mechanismus gearbeitet, bei dem das Opfer zu verstehen gibt, dass es mit der Berührung einverstanden ist. Alles, was über die dritte Stufe hinausgeht, wird mithilfe von Spielmechanismen dargestellt, die in den Workshops erläutert werden, oder gegebenenfalls individuell abgesprochen.

Darstellung von Sex:

- Wir möchten euch diesmal die Möglichkeit geben auch Sex darzustellen. Dazu haben wir uns für eine Variante entschieden, die in der schwedischen LARP-Szene genutzt wird. Diese Darstellung ist dafür gedacht, dass man euch beim Sex erwischen kann und jeder sofort die Situation richtig deuten kann.
- **Wichtig dabei ist:** alle sind immer vollständig bekleidet! Es werden nur die Hände benutzt. Einen anderen Körperkontakt gibt es dabei nicht.
- Es wird ausführlich im Workshop geübt. Es ist nur ein Angebot und muss im Spiel nicht von jedem genutzt werden.





Foto- und Videorichtlinie

Während unserer Veranstaltung werden Fotos- und möglicherweise Videoaufnahmen angefertigt. Die Aufnahmen werden im Nachgang an die Veranstaltung den Teilnehmern zum Download zur Verfügung gestellt. Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, einzelne Aufnahmen zu Werbezwecken auf ihrer Homepage oder im sonstigen Werbematerial (bspw. Designdokument) zu verwenden.

Die Veranstalter werden in diesem Fall aber gesondert Kontakt mit dem explizit auf den Fotos zu sehenden Personen Kontakt aufnehmen. Sollten einzelne Teilnehmende nicht fotografiert/gefilmt werden wollen, bitten wir darum, **rechtzeitig vor Beginn** der Veranstaltung Kontakt mit den Organisatoren aufzunehmen, um nach einer gemeinsamen Lösung zu suchen.

Vor Veröffentlichung von Bildern auf sozialen Medien sind alle Teilnehmende dazu angehalten, **andere auf dem Foto sichtbare Personen um Erlaubnis zu bitten** und den Fotografen als auch die Organisatoren zu nennen.

Kostüme

- Der visuelle Stil des LARPs sieht so aus und fühlt sich so an, dass er irgendwo zwischen 1910 und 1940 liegt, d.h. Vintage-Kleider, -Anzüge, -Smokings, Uniformen, die in den Details betont werden: ein Hut, die richtige Frisur und das richtige Make-up, ein Monokel oder vielleicht ein Orden auf der Brust. Der genaue Zeitpunkt ist nicht so wichtig, und wir streben keine historisch korrekten Outfits an.
- Generell wird schlichte 1920er Reise- oder Arbeitskleidung die Grundlage für die meisten Kostüme bilden. Eine Grundausrüstung besteht aus Kopfbedeckung, weißem Hemd, Weste, Sakko und Stoff- oder Kordhose. Bei Frauen einfache Kleider oder Röcke, natürlich auch Hosen und Blusen.
- Was es zu vermeiden gilt: Blue Jeans, Turnschuhe, Hoodys/Sweatshirts.





Kostüme

- Wir werden wieder einen Abend mit Livemusik und Tanz bespielen. Tanz und Party ist dabei ausdrücklich erwünscht. Wer möchte kann dann seine Garderobe an den Anlass anpassen
- Kunstblut in großen Mengen ist **nicht** erlaubt. Auch Tinte ist **nicht** erlaubt. Wir spielen in einem Gebäude welches 1904 erbaut wurde, wir möchten keine Wände oder Parkett sanieren müssen!
- Waffen (natürlich nur Larpwaffen) sind nur nach Absprache erlaubt, also tretet vorher mit uns in Kontakt wenn ihr vorhabt welche mitzunehmen.
- Bedenkt bei euer Kleiderwahl auch eure Gruppierung und eure soziale Klasse.

Anhang

Autorenteam: **Edyta Padée, Torge Schepers, Falk Bongert,
Nicolai Treude, Jochen Enderlein**

Homepage: <https://southernlarp.de/>

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/747614075694162>

Kontaktmöglichkeiten: info@southernlarp.de

