

Willkommen

Im Designdokument zu [Sanatorium Heideblick](#) findest du alle Informationen, die du brauchst, um am Spiel teilzunehmen. Falls du nach dem Lesen noch Fragen hast, wende dich an info@southernlarp.de.



Zunächst möchten wir einigen Leuten danken, ohne die unserer LARP niemals in unseren Köpfen entstanden wäre.

- Die gesamte ORGA vom „ Sanatorium: Sieben Eichen“. Ihr glaubt gar nicht wie sehr ihr unsere Sichtweise auf Spielregeln und heikle Szenen verändert habt. Ein riesiges DANKE SCHÖN dafür 😊
Macht weiter so! Wir lieben euch!!!!

Weitere Inspirationsquellen:

Filme/Serien: Shutter Island, Sucker Punch, Stonehearst Asylum, Ratchet

Bücher: Wo der Teufel ruht, Die dunkle Seite der Seele

Sanatorium Heideblick (IT Informationen)

Was öffentlich bekannt ist: Das Sanatorium Heideblick wurde im Jahre 1880 durch den renommierten Prof. Dr. Wilhelm Adolf von Kessler gegründet. Unter seiner Leitung erlangte das Sanatorium den deutschlandweiten Ruf eines der besten und effizientesten Sanatorien zu sein. Die Behandlungsphilosophien und Strategien wurden seit den Jahren der Gründung immer weiter entwickelt und verbessert.

Seit 1918 wird das Sanatorium von Prof. Dr. Maximilian Kieling geleitet. Dieser geht seitdem immer neue Wege. Nach dem großen Krieg wurde das Sanatorium Zuflucht unzähliger Kriegsgeschädigter, die dank der Hilfe der Doktoren und Pflegekräfte bald wieder in ein normales Leben entlassen werden konnten. Die Fachwelt ist so beeindruckt wie ratlos, da nichts über die Therapieansätze des Sanatorium nach außen dringt. Es gibt zudem von Herrn Prof. Dr. Maximilian Kieling kaum öffentliche Auftritte. Seine ehemaligen Patienten haben nur Gutes über Herrn Professor und das Sanatorium zu berichten und danken es mit erheblichen Geld- und Sachspenden.

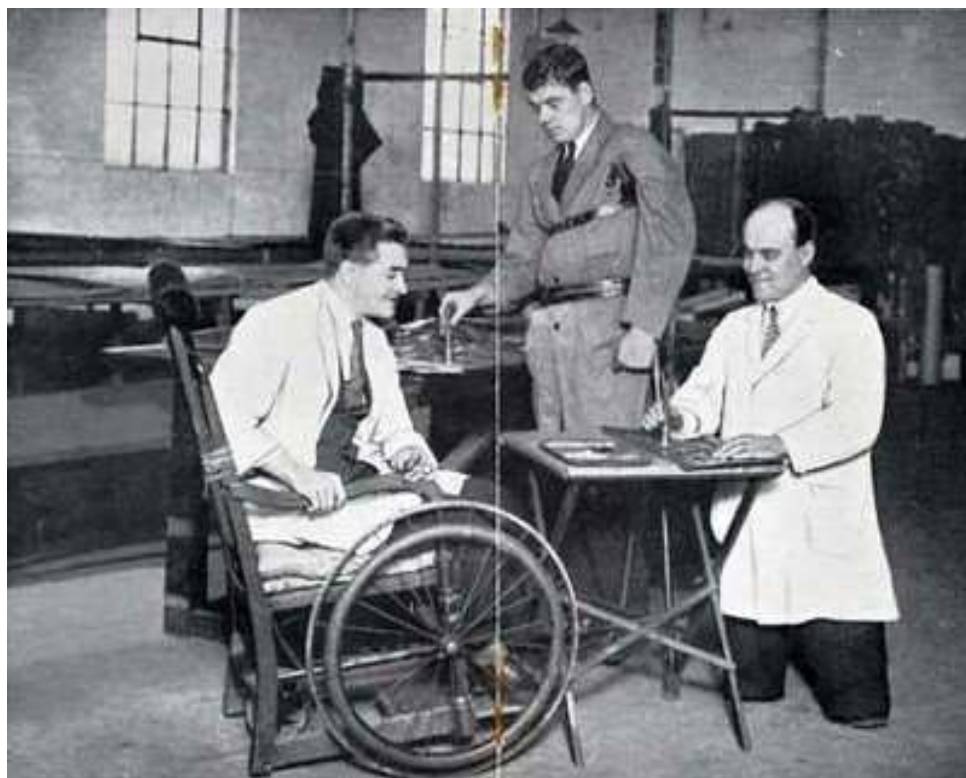
Werbeanzeige aus den großen Zeitungen: Vieles ist in den letzten Jahren geschehen und hat so manchen starken Geist ins Wanken gebracht. In unserem Sanatorium werden die Patienten nach neuesten Methoden behandelt und in einer von der hektischen Außenwelt abgeschiedenen Umgebung der Nordheide von hervorragend ausgebildeten Ärzten und Pflegern Tag und Nacht betreut.

Jeder Patient erhält eine individuelle und auf seine Bedürfnisse abgestimmte Behandlung. Die Therapiegrundlagen unseres Gründers Herrn Prof. Dr. Wilhelm Adolf von Kessler wurden immer weiterentwickelt und verbessert, sodass wir mit Stolz sagen können, eines der effizientesten Sanatorien unserer Zeit zu sein. Wir behandeln unter anderem Schizophrenie, Melancholie, Manie, Süchte, Neurosen, Onanie, Sodomie, Demenz, Schlafstörungen, Gewaltstörungen, Kriegszittern und Hysterie.

Im Bewusstsein unserer gesellschaftlichen Verantwortung bieten wir für jede Familie, die uns ihre geplagten Angehörigen oder Freunde überantworten persönliche Gespräche mit den Ärzten und selbstverständlich auch individuelle Finanzierungsmodelle, denn auch wenn bei uns die Heilung des Geistes an erster Stelle steht, müssen auch wir von etwas leben.

Prof. Dr. Maximilian Kieling

Stellenanzeige an den großen Universitäten für Psychologie: Wir suchen zum 02.11.1930 wieder einige Jungmediziner die als Stipendiaten eine voll bezahlte Stelle in unserem Hause anzutreten wünschen. Sie haben die einmalige Gelegenheit von den besten Ärzten und Pflegekräften unseres schönen Deutschlands zu lernen und so Gott es will ein fester Bestandteil des Sanatorium Heideblick zu werden. Es stehen nur wenige Plätze zur Verfügung. Bewerbungsschreiben mit Lebenslauf und einem kleinen Aufsatz, warum gerade Sie zu uns passen, sind obligatorisch und sollten direkt an unser Sanatorium geschickt werden. Mit Gottes Segen werden sie dann zu einem persönlichen Gespräch eingeladen.



Sanatorium Heideblick (OT Informationen)

Liebe Freunde des gepflegten Horror-Larps. Voller Freude und Stolz präsentiert die Southern Larp Orga euch das Designdokument zu dem Larp [Sanatorium Heideblick](#).

Wir möchten mit Euch vom 02.11.23 – 05.11.23 im Haus Schnede in der Nordheide ein Larp über persönliche Grenzerfahrungen und Abgründe zum Leben erwecken. Das Spiel beginnt am Donnerstag und wird Samstagnacht enden und in eine OT Party wechseln. Genaues gibt es noch vor dem Larp per Mail.

Uns ist klar, dass so ein Thema nicht jedem liegt und darum folgen nun einige wichtige Worte:

Wir sind alle Menschen, die voll im Leben stehen und normale Werte haben. Jegliche Form von Rassismus, Sexismus, Diskriminierung, Ausgrenzung, Gewalt, Verurteilung von Gesinnung / Geschlecht / Liebe / Religion haben OT bei uns nichts zu suchen und wir distanzieren uns von jeder Person, die diese Ansicht nicht teilt. Larp ist ein geschützter Raum, in dem es möglich ist Erfahrungen, ja auch Grenzerfahrungen, zu machen, die wir im normalen Leben (hoffentlich) nie machen würden. Die zentralen Themen unseres Spiels sind: Macht, Machtmissbrauch, Ohnmacht, Gewalt (körperlich und geistig), Sadismus, Hörigkeit, Dunkelheit, Eingesperrt sein, Drogenerlebnisse, Tod, Mord, Selbstmord, Instrumentalisierung, Depression, Wahnsinn und Moral.

Alles basiert auf dem Grundsatz des Vertrauens und der gegenseitigen emotionalen und körperlichen Rücksichtnahme. Wir alle haben die gleiche Verantwortung für das gemeinsame Spiel, somit auch für die Sicherheit und den Spielspaß aller. Wir streben ein ununterbrochenes IT an. Diesmal werden auch die Schlafräume IT sein (auch hier kann es bei besonderen Wünschen Ausnahmen geben). Alle Personen im Spiel sind IT und können angespielt werden. Es geht uns nicht um reale Gefahren. Deshalb sind alle Türen jederzeit offen und werden nie abgeschlossen, Fesseln lassen sich immer einfach abstreifen. Es geht uns wirklich nur um das Erleben von Grenzsituationen, die aber immer durch den Spieler steuerbar bleiben.

Bei unserem Larp handelt es sich um LARP, welches sehr auf der emotionalen und körperlichen Ebene stattfindet. Es ist definitiv kein LARP für Plotjäger. Wir wollen mit euch an den Abgründen der Seele balancieren, um so ein sehr persönliches, charakterbezogenes Erlebnis zu kreieren.

Sicherheitsmechanismen/Spielregeln:

Mayday: Ist euch eine Therapie oder Szene zu krass oder hart, könnt ihr immer mit dem Wort **Mayday** die Szene beenden. Es hat IT keine Konsequenzen und wird nicht hinterfragt oder auch nur infrage gestellt.

Wirklich, wirklich: Wollt ihr eine Szene abmildern oder ist sie euch nicht hart genug, könnt ihr die Worte **wirklich, wirklich** nutzen. „*Mir ist das gerade wirklich, wirklich zu viel!*“. „*Ist das wirklich, wirklich alles, was ihr drauf habt?*“

STOPP: Das Wort **STOPP** unterbricht das Spiel und alle gehen sofort ins OT. **Stopp** sollte bei realen Gefahren wie Verletzungen oder starker geistiger Belastung ausgesprochen werden. Nur die SL kann ein Spiel wieder als IT ansagen.

Look-Down: Um sich einer Situation möglichst unauffällig zu entziehen, benutzen wir das Look-Down. Dabei legt man sich die Hand deutlich sichtbar schräg nach unten blickend vor die Augen und verlässt die Situation/den Raum. Macht jemand diese Geste, darf er nicht aufgehalten werden, das gehört nicht zum Spiel.

Küssen und Sex: Sex und sexuelle Gewalt, natürlich auch Intimität können Bestandteil des Spiels sein. Sich in einem Horrorszenarium an Liebe und Zuneigung zu klammern ist ein natürlicher Verarbeitungsmechanismus. Deshalb gibt es einige Techniken, die zur Darstellung verwendet werden. Jede Form der Darstellung von Sexualität erfordert vorherige Absprachen und Einvernehmlichkeit der Spielenden.

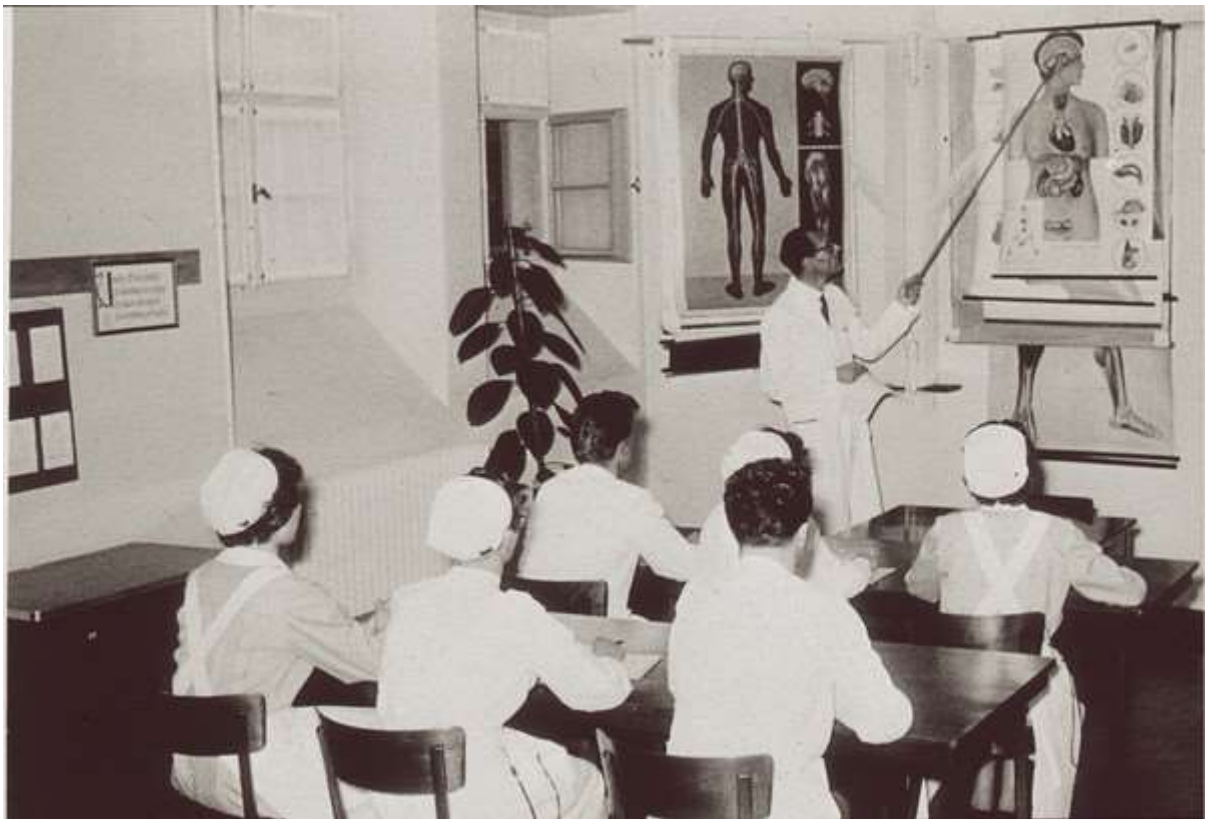
Ein Kuss wird durch das Streicheln der Handinnenseite symbolisiert.

Sex: Eine Möglichkeit der Darstellung von Geschlechtsverkehr ist, dass die Beteiligten einander eine Hand auf die Schulter legen und dabei in die Knie gehen. Sieht man also Personen, die einander die Hand auf die Schulter gelegt haben und voreinander knien, hat man gerade Menschen beim einvernehmlichen Sex erwischt. Legt nur einer der anderen Person die Hand auf die Schulter und drückt diese runter, zeigt dies nicht-einvernehmlichen Geschlechtsverkehr.

Diese Mechaniken sind praktisch, wenn man möchte, dass man erwischt/von anderen gesehen werden kann. Ansonsten kann man auch einfach miteinander kurz OT absprechen, was passiert ist und durch äußerliche Details, wie z.B. verwuschelte Haare, schief sitzende Kleidung etc. Andeutungen darauf machen.

Schlussworte: Zuletzt entscheidet jeder selbst, was er ausspielen möchte und wie weit er geht. Wichtig ist nur eine Sache, spricht es ab und ein NEIN ist ein NEIN. Sollte jemand gegen diese Regel Verstoßen, wird diese Person sofort von dem LARP ausgeschlossen.

Workshop: Dieses Mal wird es einen Workshop geben, der nicht länger als 1 Stunde dauert. Wir wollen hier nicht nur die Mechanismen durchsprechen, sondern die Zeit nutzen euch besser zu verknüpfen. Dabei werdet ihr in Gruppen aufgeteilt. Genauer bekommt mit euren Rollen per Mail.



Charaktercasting:

Jeder angemeldete Spieler wird einen von uns Charakter erhalten. Durch einen Fragebogen werden wir eure Vorlieben und Wünsche (natürlich auch die realen NoGos) erfragen und berücksichtigen.

Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, sich in eine von drei Intensitätsstufen einzuteilen.

Stufe 1 Spieler*innen: Ihr habt noch nicht so viel Erfahrung und/oder wollt langsam in den Horror eintauchen. Ihr bekommt von uns neue Patienten / Pflegekräfte / Jungärzte / Wärter, die keine komplizierten Erkrankungen/Verknüpfungen haben. Einige werden sogar denken, sie wurden von ihrer Familie in Kur geschickt. Aber auch ihr werdet irgendwann den Horror des Sanatoriums erleben, könnt aber das Tempo selbst bestimmen. Die Charaktere werden zusammen mit euch geschrieben, d.h. ihr schreibt uns eure Ideen und wir schreiben euch einen maßgeschneiderten Charakter auf den Leib. So habt ihr schon früh einen guten Bezug zum Charakter und es fällt leichter in die Story einzutauchen. Spielmöglichkeiten sind hier: reiche, adelige Patienten, Jungärzte und neue Pflegekräfte. Ihr habt euren ersten Arbeitstag / Ankunft im Sanatorium dann auch wirklich bei Larpbeginn. Verknüpfungen wird es nur wenige geben, aber dafür bekommt ihr mehr Möglichkeiten im Spiel.

Stufe 2 Spieler*innen: Diese Gruppe besteht aus dem Stamm des Sanatoriums. Ihr spielt Wärter/Pfleger/Patienten, die schon länger im Sanatorium sind. Ihr kennt die Strukturen, die Abläufe und die meisten Anwesenden des Sanatoriums. Diese Charaktere werden ausschließlich von der SL geschrieben, sind gut verknüpft und haben schon einige Therapien hinter sich. Einige von euch kennen schon ein paar Geheimnisse des Sanatoriums. Ihr seid gleich im Horror des Sanatoriums eingebunden, keine Eingewöhnungsphase, müsst euch aber auch, wenn es zur Rolle passt, um die Neuen kümmern. Schlafräume sind immer IT und ihr werdet wahrscheinlich weniger schlafen als die Spieler der Stufe 1, Therapien um Mitternacht machen ja allen besonders Spass.

Stufe 3 Spieler*innen: Ok, ihr wollt es, ihr bekommt es! Keine Rücksicht (OT Ängste ausgenommen) und mit Vollgas in den Wahnsinn. Ihr seid die Oberärzte, die Chefpfleger und Chefwärter. Aber natürlich auch die speziellen Patienten, von denen die Anderen nur gehört haben, sie aber nie gesehen haben. Gewaltverbrecher, Kriegsverbrechen, Psychopathen usw.. Diese Charaktere bekommen schon von Anfang an alles, was wir zu bieten haben, um die Ohren. Ihr habt aber auch eine besondere Verantwortung fürs Spiel, da ihr tief mit dem Sanatorium verwurzelt seid. Habt bitte Verständnis, dass es hier nur einige wenige Plätze gibt. Die Chars sind abartiger oder hinterhältiger als andere. Sie haben wichtige Positionen inne, in denen sie andere quälen, ich meine natürlich therapieren müssen.

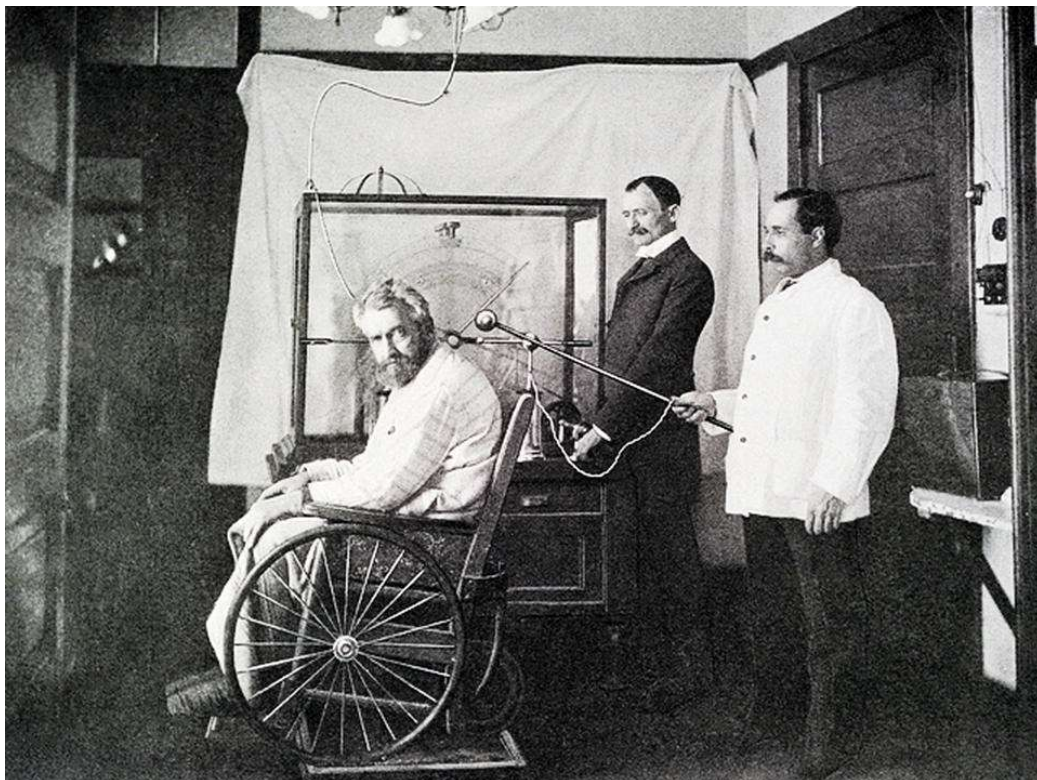
Natürlich werden alle Spielstufen tief in den Horror einsteigen und alles erleben dürfen, was wir zu bieten haben.

Gleichzeitig sollen die Stufen aber auch eine Hilfe für alle sein. Auf den Namensschildern wird man sie gut erkennen können. So habt ihr immer eine Ahnung, wie weit ihr bei eurem Gegenüber gehen könnt. Im Spiel ist es jederzeit möglich, zwischen Stufe 1 und 2 zu wechseln. Stufe 3 Spieler haben uns ja schon den Freifahrtschein gegeben. Bitte denkt aber daran: es ist ein Spiel miteinander und die oben genannten Regeln bleiben bestehen.

Was das Haus für euch zu bieten hat:

Ihr bekommt bei uns Vollverpflegung. Das heißt 3 Mahlzeiten und durchgehend Getränke. Das Essen ist Weltklasse und für Larps eher überdurchschnittlich. Alkohol ist im Spiel nicht erlaubt. Samstagabend wird das Spiel beendet und es wird Musik geben. Alkohol wird zu einem günstigen Preis zur Verfügung gestellt. Natürlich könnt ihr euch auch etwas für die Party mitbringen.

Es sind Mehrbettzimmer. Die Zimmereinteilung wird durch uns erfolgen, da die Zimmer IT sind. (Unter Umständen wird es auch ein oder zwei OT Zimmer geben). Im Haupthaus ist in jedem Zimmer eine Dusche. Im Jagdhaus gibt es Duschen auf dem Flur. Bettwäsche und Handtücher werden gestellt.



Spielphilosophie

Grundideen

1) LARP ist art: Wir glauben an Larp als Kunstform. Es hat direkten Bezug zu unserem Leben – der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt, sagt Schiller. Larp ist Heterotopie – Utopie, die ihren Ort gefunden hat. Es ist ein unmittelbares Anderswo. Larp konfrontiert alle Beteiligten mit ihren Emotionen, mit der Erfahrung des Ichs und des Anderen. Wir glauben an Larp als Avantgarde, als antagonistische Erlebnisform, als spontanen, kollektiven künstlerischen Ausdruck. Das bedeutet allerdings nicht, dass alle Larps Kunst sind.

2) Play it unsafe: Die Wirklichkeit ist gefährlich, daher verbringen wir unser ganzes Leben damit, Routinen zu entwickeln und gegen alle möglichen Risiken des Lebens Festungen in Form von Gewohnheit und Konsens zu errichten. Larps können diese selbst auferlegten Grenzen sprengen, unsere Komfortzonen in Frage stellen und uns Wege zeigen, sie vorübergehend zu verlassen. Sie sind Verhandlungsakte mit der Wirklichkeit, weil sie unsere Schwächen ansprechen und infrage stellen. Sie belagern unsere Gewohnheits-Festungen. Wir spielen nicht, um Altbekanntes zu bestätigen, sondern um uns ins Freie zu wagen, um den Abgrund und die Vielfalt zu erleben, um am Rand des Abgrunds zu stehen und zu sein, was wir (nicht) sind.

3) LARP pour LARP: Wir spielen weder um des Gewinnens noch um des Verlierens willen. Wir spielen um des Spielens willen. Als Kinder waren wir alle dazu noch imstande, aber in einer zunehmend kapitalistisch geprägten Welt ist es schwierig, sich an diese Fähigkeit zu erinnern. Wir müssen nichts produzieren, nichts beweisen, niemandem gefallen und sind niemandem Rechenschaft schuldig. Wir wollen nur spielen.

4) In LARP we trust: Wir glauben an ein gegenseitiges, unvoreingenommenes Vertrauensverhältnis zwischen Orga und Spielenden. Wir bitten unsere Spielenden, vorurteilsfrei und ohne Bedenken auf uns zu vertrauen, selbst wenn unser Vorgehen manchmal Intransparenz oder Geheimhaltung erfordert. Schließlich haben wir ein gemeinsames Interesse: das Gelingen des Spiels.

5) No Customer Service: Larp ist weder Kino noch Theater. Es ist auch keine Netflix-Serie, die man sich vom bequemen Fernsehsessel aus zu Gemüte führen kann. Niemand wird euch unterhalten, und es gibt kein passives Publikum, nur Co-Autor:innen. Wartet nicht, bis etwas passiert, sondern seid das Steinchen, das die Lawine ins Rollen bringt. Der Ansatz "Ich will für mein Geld etwas kriegen" hat bei uns keinen Platz. Wir sind alle gleichberechtigte Partner, es gibt keine Kund:innen. Je

mehr man ins Spiel investiert, desto mehr bekommt man zurück. Larp ist kein Gala-Dinner und darf auch nicht zu einem solchen verkommen.

6) For well you know that it's a fool/Who play it cool: Wir wollen USOs gestalten, 'unbekannte Spielobjekte', wagen uns an Crossover und experimentieren mit Genres und Erzähltechniken. Wir glauben nicht nur daran, dass Larp jedes Thema erörtern kann, sondern auch daran, dass dafür eine beinahe unendliche Palette von Mitteln zur Verfügung steht. Wir wollen Genremixes mit Literatur, Musik, Theater, bildender Kunst und den neuen Medien schaffen. Wir wollen ohne Verpflichtungen und vollkommen unorthodox die Kraft des Erzählens nutzen.

Drei Grundpfeiler

1. Erzählerisches Ethos: Wir sehen es als unsere Pflicht an, die Verantwortung wahrzunehmen, die mit dem bedeutsamen Akt des Erzählens einhergeht. Wir sind uns des Stellenwerts von Geschichten bewusst. Wir empfinden die ethische Verpflichtung, das Vertrauen unserer Spielenden nicht zu missbrauchen und die Kunst des Erzählens nie in unehrenhafter Weise zu verwenden.

2. Politisches Bewusstsein: Wir sehen es als unsere Pflicht an, Entscheidungen bewusst zu treffen und mit allen Beteiligten sinnvoll zu interagieren. Schon die Entscheidung, überhaupt zu spielen, ist in unserer Gesellschaft ein klares politisches Statement. Spiel ist ein Akt des Widerstands. Es geht um die bewusste Entscheidung für einen kreativen Gestus.

Larp ist eine Alternative zur Unterhaltungsindustrie der Massenmedien. Spielende sind dynamische, kooperativ handelnde Individuen, die in einem gemeinsamen Projekt eine Rolle spielen möchte.

3. Geschichten mit tieferer Bedeutung: Wir sehen es als unsere Pflicht an, Geschichten mit Relevanz zu erzählen. Die Bedeutung von Larp liegt in der Wechselwirkung zwischen Form und Inhalt. Geschichten haben Wert an sich, denn sie machen uns menschlich. Die Auswahl der richtigen Geschichten richtet unsere Waffen auf unser Ziel aus und wählt das Schlachtfeld. Wir möchten ethische Fragen durch LARP stellen.