

Das Wiedersehen

Ein Horror LARP über Sehnsüchte, die Suche nach Zugehörigkeit und einer gemeinsamen Vergangenheit im Jahre 1926

Do. 26.11.2026 – So. 29.11.2026
Salzhausen – Haus Schnede

SouthernLarp Orga





Inhaltsverzeichnis

„One Shot -Setting“

- 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 oder nicht dabei wart.
- Das heißt: die Ereignisse aus den anderen LARPS haben nie stattgefunden.
- Namen von Charakteren können erneut auftauchen, haben aber nichts mit dem alten Ego aus einer anderen Geschichte gemeinsam.
- Ihr als Spieler:innen erfüllt die Charaktere mit Leben, es ist immer eure Geschichte.





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 Standesschränken 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.

Was dich erwartet:

- Ihr spielt Außenseiter*innen die nirgends wirklich dazu gehört haben.
- Es geht hierbei um eure Kindheit, die ihr alle verdrängt habt.
- Ihr habt eine gemeinsame Vergangenheit, die auf dem LARP schrittweise enthüllt wird.
- Wir wollen den Weg eures Charakters bis zum Sprung in den Abgrund bespielen.
- Dabei werden auch übernatürliche Einflüsse den Verlauf der Geschichte beeinflussen.
- **Hauptthemen:** Verzweiflung, Hass, verdrängte Erinnerungen, Wir-Gefühl, Zugehörigkeit
- **Was wir nicht bespielen:** LGBTQ – Phobie, Rassismus, Faschismus, aktiver Missbrauch auf dem LARP, Gewalt an Kindern



Das Setting: Ausschnitte aus der IT-Einladung

Haus Schnede, den 20. August 1926

Einladung zum Wiedersehen und Gedenken

An Dich, der Du einst mit mir zur Schule gingst,
es ist lange her. Ich denke an die Spaziergänge zur Schule, an das Lachen über mich in den Pausen. An die Zeit im
Heim, an die Sitzungen nach der Tragödie.

Vielleicht sind Deine Erinnerungen blasser geworden – das ist in Ordnung.

Ich wünsche mir, dass wir uns wiedersehen: dass die Erinnerungen zurückkehren. Darum lade ich Dich herzlich zu
einem Wiedersehen ein – zugleich ist es der Jahrestag unseres Wandausflugs und derer, die wir verloren haben.
Wir versammeln uns am späten Nachmittag. Bring den Stein mit, der uns in der schlimmen Zeit verbunden hat.
Wenn Deine Erinnerungen verschwommen sind oder Dir Einzelheiten fehlen, hab keine Sorge: Ich erinnere mich
und helfe Dir, den Faden wieder aufzunehmen. Wir reden, wir schweigen – und vielleicht singen wir eines jener
Kirchenlieder, die wir an jedem Morgen vor Therapiebeginn singen mussten.

Eine Antwort ist nicht nötig; komm, wenn es Dir möglich ist. In Salzhausen musst du nur den Kirchweg folgen,
hinter der Brücke rechts in die Allee – dort, wo die Pappeln stehen.

In Freundschaft und mit herzlichem Gruß

Ein Mitschüler

und ein Therapiekamerad

Das Setting: Gedanken beim Lesen der Einladung

Es ist ein seltsames Gefühl, sich vorzustellen nach so langer Zeit an diesen Ort zurückzukehren und noch viel seltsamer ist die Vorstellung, alle wieder zu sehen. Die Erinnerung ist getrübt, durch all die Jahre, all die Erlebnisse, die nach diesem Tag kamen und durch das Leben selbst. Es sind Fetzen, die noch da sind, von dem Haus, der Heide, von deine Lieblingsspielzeug und den Gesichtern der anderen Kinder. Wirst du sie nach so langer Zeit wiedererkennen? Du kannst dich an keine Namen erinnern. Werden, wenn ihr euch gemeinsam an dem Ort versammelt mehr Erinnerungen wach? Wie viel könnt ihr aus dem dichten Nebel des Vergessens befreien?

Dein Atem stockt. Dein Herz schlägt schneller. Was passiert, wenn das, was hinter dem Nebel zum Vorschein kommt, nichts Gutes ist? Du fragst dich, warum du dich eigentlich an nur so wenig von damals erinnern kannst. War es zu belanglos? War es weil alles, was danach kam einfach nur schlimm war? Dein Lebensweg nahm keine positiven Abzweigungen. Wenn du auf dein heutiges Leben blickst, bist du erfüllt vom Verlust, Mutlosigkeit und von dem täglichen Kampf dazu zugehören. Du bist nicht erfolgreich oder reich, du bist nicht erfüllt von Hoffnung für die Zukunft und deine Beziehungen scheitern in der Regel schon nach kurzer Zeit. Du fühlst dich alleine und unverstanden. Anders als damals. Das weißt du hingegen noch genau... damals hattest du ein Gefühl der gemeinsamen Stärke, es ging euch gut, ihr hattet Spaß und du hattest das Gefühl des Zusammengehörens. Es gab ein Wir, nicht nur ein Du. Und es war das letzte Mal, das so etwas gefühlt hast...

Mit diesem abschließenden Gedanken im Kopf war es beschlossen. Auch wenn du nicht sicher bist, wer der Junge war, von dem du jetzt diese Einladung in der Hand hältst und wie hat er dich gefunden, nach all den Umzügen und all den Leben, die du erfolglos gelebt hast. All dem Zweifel zum Trotz: Du *musst* an diesem Wiedersehen teilnehmen! Vielleicht fühlst du dich danach wieder gut, bist erfüllt von neuem Mut und triffst Menschen, die einst und vielleicht wieder deine Freunde sein werden.



Dieses Larp ist etwas für dich, wenn...

- du subtilen Horror wichtiger findest als Splatter- und Schockeffekte.
- 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 durch alle Höhen und Tiefen bis zum Ende spielen möchtest.
- du damit umgehen kannst, nicht zu wissen wie andere Charaktere auf deinen Charakter und Situationen, denen du beiwohnt, 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 selbst 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 unsererseits siehst.
- Du nicht mit den Sicherheitsmechanismen einverstanden bist.





Organisatorisches und Praktisches

- Wir spielen wieder im **Haus Schnede**
- Adresse: Schnede 3 21376 Salzhausen
<https://www.haus-schnede.de>
- Das LARP beginnt am Donnerstagabend und endet Samstagnachts (**Do.26.11.2026 – So. 29.11.2026**). 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, die sich auf die Schulzeit beziehen, denkt daran, ihr könnt euch kaum an diese Zeit erinnern und das Wiederaufleben der Beziehungen ist ein Teil vom LARP
- 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) (begrenzte Plätze)

Sicherheitsmechanismen

Darstellung von Intimität und Gewalt:

- **Das Wiedersehen** setzt die Akzeptanz einer Grundbasis von Gewalt und Intimität für das gesamte LARP voraus. Jede/r Teilnehmer:in ist mit ihrer/seiner Anmeldung damit einverstanden. So ist das Grundlevel für jeden klar und muss nicht immer wieder kalibriert werden.
- -> **Beleidigungen und Umarmen ist die Grundbasis!**

Jede andere Art von Gewalt und Intimität muss mit dem Spielpartner abgesprochen werden. Deutet an was ihr vor habt, oder sagt es laut. Euer Gegenüber trifft immer die Entscheidung ob etwas passiert oder nicht!

Und Ja heißt Ja!

Beispiele:

„Wenn du mich weiter so anschaust werde ich dich küssen müssen!“ -> **Spielpartner sagt entweder:** „Dann mach doch“, **oder sagt** „nein da deutest du meinen Blick falsch“

„Wenn du weiter so bist gibst's aufs Maul!“ -> **Spielpartner sagt entweder:** „Dann komm doch du Sack!“, **oder sagt** „OK OK Sorry war nicht so gemeint!“!





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 Grundausstattung 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 Musik und Tanz bespielen. Es ist nichts formelles sondern eine Wiedersehensparty unter Schulfreunden,
- 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.

Anhang

Autorenteam:

Edyta Padée, Torge Schepers, Claudia Ujhelji , Nicolai Treude, Jochen Enderlein, Patric Kippschnieder

Homepage:

<https://southernlarp.de/>

Facebook:

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

Kontaktmöglichkeiten:

info@southernlarp.de

