

Der Aufstieg des Hauses Turck

Ein cthuloides Horror LARP in den goldenen 20gern

Do. 21.11. – So. 24.11. 2024
Salzhausen – Haus Schnede





Inhaltsverzeichnis

- Unsere Spielwelt: Das Kessler-Verse 1
- Das Setting 2-3
- Was dich erwartet! 4
- Das LARP ist für dich, wenn... 5-6
- Das LARP ist nichts für dich, wenn... 7-8
- Organisatorisches und Praktisches 9
- Was muss ich mitbringen, was wird gestellt 10
- Charaktercasting 11
- Charaktere und Organisationen 12-13
- Sicherheitsmechanismen (Gewalt, Wahnsinn, Intimität, Tod) 14-18
- 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: kosmischer Horror

- Wir bespielen den subtilen Psychohorror in der Welt des Cthulhu Mythos.
- Ihr werdet keiner übernatürlichen Mythoskreatur begegnen.
- Es werden bestimmte kosmische Kräfte auf euch Einfluss nehmen und euch etwas tun lassen, an das ihr euch danach nicht mehr erinnern könnt.
- Es wird kein gutes Ende geben! Alle werden durch den Wahnsinn sterben. Es gibt kein Entkommen.

Die Mechanismen dazu werden im Workshop geübt. Es wird Eskalationsstufen geben, die für alle sichtbar sind. Siehe: Sicherheitsmechanismen.





Was dich erwartet!

- **Hauptthemen** - Intrigen, Ordensspiel, Gruppenspiel, persönliche Plots, Romantik, Okkultismus
- **Sensible Themen** – Tod, Selbstmord, Wahnsinn, Gewalt, Horror
- **Was wir nicht bespielen** – Faschismus, sexuelle Gewalt, LGBTQ – Phobie, Rassismus, Sexismus

Charaktere können nur in der letzten Stunde des LARPS sterben. Durch den Wahnsinn, der aufkommt, findet **JEDER** sein Ende. Keiner wird überleben. Ihr bestimmt aber als Spieler, wie ihr sterben wollt.

Flucht während des Spiels ist nur möglich, wenn ihr nicht mehr am LARP teilnehmen wollt und das Gelände verlasst.

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 Teil eines Intrigenspiels innerhalb eines Kultes der großen Alten sein möchtest und deinen Platz im Ringen um Macht, Hierarchie und Wissen finden möchtest.
- Du weißt, dass du das Spiel nicht gewinnen kannst und das der Charaktertod am Ende für dich OK ist.
- Du eine verdrehte Art von Moral erleben möchtest (Opferung anderer für Machtgewinn).
- Du ein immersives Rollenspiel mit 24/7 IT und einem kontinuierlichen Spielfluss ohne Nichtspieler-Charaktere (NPCs) erleben möchtest.
- Du damit klar kommst, nicht alle Charaktere im Vorfeld lesen zu können.

5





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 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 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.





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/ magischen 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 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. 21.11. – So. 24.11. 2024)
- Der Teilnahmebeitrag beträgt 340 € 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 keine Foto- oder Videoaufnahmen geben, jedoch besteht nach und vor Spielbeginn die Möglichkeit, Portraits und Gruppenfotos zu machen
- 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 durchgehen Wasser, Tee, Kaffee (Alkohol ist während des Spiels verboten)
- Alkohol kann bei 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.
- Charaktere enthalten Verknüpfungen innerhalb eurer Gruppe. Preplay ist innerhalb der Gruppe möglich, aber keine Pflicht.
- Unter jedem Charakter steht seine Motivation und seine Ziele. Beides sind Vorschläge aber keine Pflicht. Dadurch sollt ihr eine Idee bekommen, was wir uns bei dem Charakter gedacht haben und welche Aufgabe er erfüllt.
- Jeder Charakter kann nach eurer Vorstellung geändert werden. Wir sind immer unter der Mailadresse erreichbar und telefonieren gerne mit euch.
- 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.



Organisationen/Familien

Familie von Turck

Machtgierig, Exklusiv, Vermögend

„Die Familie von Turck unterstützt als Geldgeber immer wieder junge Künstler und Erfinder. Sie sind auf High Society Events gern gesehene Gäste und es gibt Gerüchte, dass sie den ein oder anderen Wahlkampf finanziert haben!“

Familie von Kessler

Esoterisch, Fanatisch, Einflussreich

„Die Familie von Kessler konnten durch den Einsatz von Blut, Schweiß und Geld ihren Einfluss in der natürlichen und übernatürlichen Welt über Generationen festigen!“

Organisationen/Familien

Familie von Menden

Ritualistisch, Entfremdet, Konservativ

„Keine andere Familie hat so unter der neuen Weltordnung gelitten wie die diese. Ihr Reichtum stammt aus der Ausbeutung fremder Kulturen und Unterdrückung der Schwächsten!“

Familie und Stiftung von Erxleben

Opferbereit, Gelehrt, Verschwiegen

„Die von Erxleben und ihre Stiftung sind eine akademische Institution von höchster Diskretion, deren herausragenden Ergebnisse auf dem Feld der explorativen Erforschung der Welt, in jeder Universität zu spüren sind!“

Familie Miro

Leidenschaftlich, Manipulativ, Korrupt

„Keine Familie beherrscht das Nachtleben so wie die Miro. Ob Dockarbeiter oder Amtsträger, jeder gibt sein sauer verdientes Geld in einem der zahlreichen Etablissements der Familie aus!“





Sicherheitsmechanismen

Darstellung von Intimität und Gewalt

- Der Aufstieg des Hauses Turck 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

Stufe 1 Umarmung

Stufe 2 Streicheln

Stufe 3 Kuss

Gewalt

Beleidigungen

leichtes Schubsen / Stoßen

Ohrfeige

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.
- Da der Wahnsinn (siehe eigenes Kapitel) immer mehr zunimmt und dadurch Hemmungen fallen und die Gewaltbereitschaft steigt, wird es ein für alle sichtbares Zeichen geben, bis zu welcher Stufe gespielt werden darf. Natürlich dürft ihr immer mehr eskalieren, es muss dann nur komplett abgesprochen sein. Bitte bedenkt auch, dass es Teilnehmer geben wird, die niemals mit der Stufe 2 oder 3 einverstanden sind. Individuelle Grenzen heben immer die von uns angegebene Tagesgrenzen auf.
- Der eigene Charakertod ist dann die letzte 4te Stufe und kann nur eine Stunde vor Ende ausgespielt werden. Dieses Thema wird gesondert behandelt.





Sicherheitsmechanismen

Darstellung von Wahnsinn

Wahnsinn und der Tod deines Charakters spielen eine zentrale Rolle in dieser Geschichte. Der Wahnsinn kommt schleichend und wird erst am Ende (eine Stunde vor Spielende) seinen Höhepunkt finden.

Jeder Charakter wird, wenn es so weit ist, durch Hilfsmittel wie Musik und Filme in die richtige Stimmung gebracht.

Es wird drei zentrale Themen geben:

Lust, Hass und Schmerz

Die Intensität und Dauer wird sich von Tag zu Tag steigern.

Ihr bekommt in eurem Charakterdokument jede Menge Ideen, wie ihr den Wahnsinn darstellen könnt.

Bei jeder Darstellung beachtet aber immer die allgemeinen Regeln für **Darstellung von Intimität und Gewalt**.

Sicherheitsmechanismen

Der Charaktertod

- Es ist während des Spiels nicht möglich jemanden zu töten oder selbst zu sterben. Wir wollen hier noch einmal ausdrücklich klarmachen, dass wir ein LARP spielen und somit einige normale Gedankengänge für das Spielerlebnis geopfert werden müssen.
- Es ist immer leicht seinen Kontrahenten zu ermorden, um das zu bekommen, was man will. Nur macht das mindestens einem Spieler keinen Spaß. Auch ist der Gedanke an Flucht großartig, sorgt aber auch dafür, dass man nicht mehr mitspielen kann. Wir haben das Ende klar definiert und es wird keine Überlebenden geben. Wenn ihr fliehen wollt sagt sowas wie: „Sonntag früh hauen wir hier ab“!





Sicherheitsmechanismen

Der Charaktertod

- Damit ihr aber alle den von euch gewünschten Abgang spielen könnt, geben wir euch am Ende des LARPs 1 Stunde Zeit, um diese Szene zu spielen. Dafür wird es von uns ein klares Zeichen geben. Stellt euch ab diesem Zeitpunkt vor, dass der Wahnsinn euch komplett übernimmt. Jede Todesszene ist denkbar. Massenselbstmord durch Gift, Gewaltverbrechen, Tod beim Liebesakt, was auch immer ihr wollt, macht es.
- Solltet ihr keine Ideen haben, helfen wir gerne.

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 und Turnschuhe.





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

