

Symposium der Schrecken

Barrierefreie Textversion

Kurzbeschreibung

Das Symposium der Schrecken ist die erste deutschsprachige Konferenz zu Horror, Thriller, Mystery und Dark Fantasy im Pen-and-Paper- und Free-form-Rollenspiel. Mit ihr wollen wir eine Gelegenheit schaffen, um sich zu allen erdenklichen Themen rund um das Entwickeln, Veröffentlichen, Leiten und Spielen in den genannten Rollenspielgenres auszutauschen und zu vernetzen. Das Symposium der Schrecken fand 2024 zum ersten Mal mit 35 Teilnehmenden statt. Für die Fortsetzung 2026 steht uns ein etwas größeres Haus mit insgesamt 45 Plätzen zur Verfügung.

Eröffnungsvortrag von Stefan Franck

Stefan Franck hat jüngst das Amt des Chefredakteurs für das deutsche Cthulhu-Rollenspiel bei Pegasus Spiele übernommen. Schon zuvor war er jahrelang als Redakteur und Autor für das System aktiv. Darüber hinaus schrieb er den Near-Future Horror-Roman ANK und einige Kurzgeschichten, die im Apex Verlag und anderweitig erschienen. Seine aktuellen Projekte umfassen eine Fantasy-Pentalogie und den dritten Dan in Karate. Er lebt mit Sohn, Freundin und Bonus-Kindern im Münchner Süden.

Programm

Den Auftakt zur Veranstaltung bildet ein [World Café](#) am Donnerstagabend, ein Austauschformat in wechselnden Kleingruppen. Es gibt den Teilnehmenden die Gelegenheit, sich kennen zu lernen und in einem offeneren thematischen Rahmen auszutauschen.

Am folgenden Morgen startet mit dem Eröffnungsvortrag von Stefan Franck das eigentliche Konferenzprogramm, das am Freitag und Samstag tagsüber stattfindet und von allen gemeinsam als [Open Space](#) gestaltet wird: Die Teilnehmenden bringen ihre Ideen und Vorschläge für Sessions ein – Austauschrunden, Demos, Workshops, Vorträge oder andere Formate nach Wunsch – verteilen sie über den Tag und die vorhandenen Räume.

Dies hat sich als Verfahren bewährt, um Veranstaltungen mit einem hohen Grad an Interaktivität und Flexibilität zu gestalten.

Der Freitagabend ist offen für Spielrunden und andere Aktivitäten, eine Party am Samstagabend schließt das Symposium ab.

Hier sind einige thematische Anregungen für Sessions:

- Welche Formen von Horror & Co gibt es (kosmisch, persönlich, etc.), welche Settings und Subgenres? Was sind ihre Besonderheiten? Wie setze ich sie sinnvoll im Spiel ein bzw. um?
- Was unterscheidet Horror im Rollenspiel von Horror in anderen Medien, z.B. Literatur und Film?
- Klischees, Stereotype, Tropes: Fluch, Segen – oder beides?
- Was funktioniert im Horror-Rollenspiel und was nicht?
- Welche Methoden und Werkzeuge eignen sich für die Szenarioentwicklung und das Informationsmanagement (z.B. Obsidian)?
- Welche Kreativitätstechniken eignen sich zur Szenarioentwicklung?
- Was ist bei der Adaption von Inhalten im Rollenspiel zu beachten?
- Wie setze ich KI-Werkzeuge, wie z.B. ChatGPT und Midjourney, sinnvoll ein?
- Welche Systeme, Regeln und Mechaniken sind für das Horror-Rollenspiel geeignet – welche weniger?
- Was kann das Pen-and-Paper-Rollenspiel vom Freeform lernen?
- Wie schaffe ich mitreißende und kurzweilige Investigativszenarien?
- Wieviel Plot braucht Horror-Rollenspiel?
- Wieviel Railroading verträgt Horror-Rollenspiel?
- Vorgefertigte Charaktere: Pro und contra. Wie gestalte ich vorgefertigte Charaktere sinnvoll fürs Horror-Rollenspiel?
- Wie schaffe ich ein inklusives und sicheres Spielumfeld, z.B. durch Einsatz von Sicherheitstechniken im Rollenspiel?
- Wie gehe ich angemessen mit ernsten Themen, wie z.B. psychischen Erkrankungen, im Rollenspiel um?
- Wie gehe ich mit Blockaden, Selbstzweifeln und Unsicherheit um?
- Mit welchen Mitteln erzeuge ich Stimmung und Immersion am Spieltisch? Wie schaffe ich Spannung und Horror?
- Wie nutze ich Schauspiel und andere Mittel zur Inszenierung?
- Improvisation

- Wie gestalte ich Hand-outs und Props und wie setze ich sie sinnvoll im Horror-Rollenspiel ein?
- Was muss ich bei Rollenspiel in besonderen Situationen bzw. Umgebungen beachten, z.B.
 - auf Conventions?
 - online (z.B. auf Conventions wie der Conspiracy) und mit Einsatz von virtual Tabletops?
 - vor Publikum?
- Wie gehe ich mit abgelenkten Spielenden und anderen Störfaktoren um?
- Was kann ich von veröffentlichten Szenarien lernen? Vorstellung, Analyse und Kritik bekannter Szenarien.
- Wie veröffentliche ich ein Abenteuer?
- Erfahrungsaustausch zur Veröffentlichung als Autor*in
- Horror-Rollenspiele herausgeben – Erfahrungen aus Verlagssicht

Ablauf

Donnerstag

Beginn	Ende	Programmpunkt
17:00		Anreise
18:00	19:30	Abendessen
20:00	21:30	World Café

Freitag

Beginn	Ende	Programmpunkt
8:00	9:30	Frühstück
9:30	10:15	Eröffnungsvortrag von Stefan Franck
10:15	12:00	Open Space
12:00	13:00	Mittagessen
13:00	14:00	Mittagspause
14:00	18:00	Open Space
18:00	19:00	Abendessen
19:00	20:00	Lesung Stefan Franck
20:00		Offen für Spiel- und Gesprächsrunden

Samstag

Beginn	Ende	Programmpunkt
8:00	9:30	Frühstück
9:30	12:00	Open Space
12:00	13:00	Mittagessen
13:00	14:00	Mittagspause
14:00	18:00	Open Space
18:00	19:00	Abendessen
20:00		Abschlussparty

Sonntag

Beginn	Ende	Programmpunkt
8:00	9:30	Frühstück
9:30	10:30	Aufräumen und Packen
10:30	11:00	Abreise

Verhaltenskodex

Wir arbeiten aktiv daran, beim Symposium der Schrecken ein freundliches, sicheres und einladendes Umfeld für alle Teilnehmenden zu schaffen, unabhängig von Gender, sexueller Orientierung, ethnischer Zugehörigkeit, Nationalität, sozioökonomischem Status, Religion (oder deren Fehlen), Fähigkeiten, Interessen etc. Dies gilt insbesondere für Menschen aus marginalisierten und in der Rollenspielszene unterrepräsentierten Gruppen. Deshalb legen wir in diesem Verhaltenskodex die Regeln und roten Linien für das Symposium fest. **Bitte lest ihn vollständig durch, bevor ihr euch zum Symposium anmeldet** und haltet euch während der Veranstaltung an seine Vorgaben. Aber lasst euch davon nicht abschrecken – es handelt sich um einfache Regeln, die das Leben aller Teilnehmenden erleichtern sollen.

Verhalten beim Symposium der Schrecken

Folgendes Verhalten erwarten wir von den Teilnehmenden unseres Symposiums:

- Wir heißen andere Menschen in unserem Austausch willkommen. Wir laden andere in unsere Gespräche ein und bringen sie gegebenenfalls auf den aktuellen Stand.
- Wir bemühen uns um Verständnis füreinander. Wir versuchen, uns unserer Wirkung aufeinander bewusst zu sein. Wir sind aufmerksam für unsere gesellschaftlichen Privilegien, das heißt: Strukturelle Machtpositionen und dadurch ungleichen Zugang zu Ressourcen. Wir berücksichtigen die Positionen anderer, die unsere jeweiligen Privilegien nicht teilen.
- Wir achten die Grenzen von anderen und von uns selbst und berücksichtigen sie in unserem Handeln. Wir entschuldigen uns und ändern unser Verhalten, wenn wir Grenzen übertreten haben oder Regeln gebrochen haben.
- Wir geben einander Raum. Wir fallen anderen nicht ins Wort. Wir schaffen Gelegenheiten zum Mitmachen für alle.
- Wir üben konstruktive Kritik und bieten möglichst auch Lösungsvorschläge oder Alternativen an.
- Wir nehmen die Menschen wichtiger als die Diskussion und das Spiel.
- Wir sprechen Menschen mit den von ihnen bevorzugten Namen an und nutzen ihre korrekten, auf dem Namensschild aufgedruckten Pronomen.
- Wir versuchen uns so verständlich wie möglich auszudrücken und erklären gegebenenfalls Abkürzungen und Fachbegriffe.
- Wir hören uns gegenseitig möglichst unvoreingenommen zu. Wir versuchen, die Sichtweisen von anderen zu verstehen und fragen nach, wenn uns etwas unklar ist. Wir unterlassen persönliche Angriffe und abwertende Aussagen über andere Personen.
- Wir erwarten von marginalisierten Menschen nicht, dass sie uns zu ihrer Marginalisierung weiterbilden, sondern kümmern uns selbst um die Erweiterung unseres Horizonts.
- Wir nutzen in Spielrunden geeignete Sicherheits- und Konsens-Tools. Wir vergewissern uns, dass alle Beteiligten (auch wir selbst) mit dem Geschehen einverstanden sind. Wir fragen nach, bevor wir uns in schwierige Themen stürzen.
- Wir nehmen im Gespräch Rücksicht aufeinander und gehen vorsichtig mit Themen wie beispielsweise Gewalt und psychischen Erkrankungen um – auch im Kontext von Gesprächen über Sicherheit und Konsens beim Spielen. Deshalb empfehlen wir, derartige Inhalte bei der Vorstel-

lung von Sessions und Spielrunden mit einer vorangestellten Inhaltswarnung (IW) oder Content Note (CN = Inhaltshinweis) zu versehen. So kann jede Person selbst entscheiden, ob und wann sie sich mit derartigen Themen auseinandersetzen möchte.

Inakzeptables Verhalten

Zu Verhalten, das wir beim Symposium der Schrecken nicht tolerieren, zählt unter anderem, aber nicht nur:

- Belästigung, bewusste Einschüchterung, Bedrohung und anderes übergreifendes oder ausschließendes Verhalten
- Aggressive oder sexualisierende Sprache, unaufgeforderte körperliche/sexuelle Annäherung
- Beleidigung oder Herabsetzung anderer Teilnehmender
- Outing ohne vorherige Einstimmung der betroffenen Person
- „Well-actualies“: Anderen Personen zu sagen, was diese „eigentlich,, sagen wollten.

Verstöße gegen den Verhaltenskodex

Bitte spricht uns, die Organisatoren an, wenn ihr den Eindruck habt, dass gegen den Verhaltenskodex verstoßen wurde. Wenn wir von einem Verstoß gegen den Verhaltenskodex erfahren, werden wir uns die beteiligten Seiten anhören und dann Maßnahmen ergreifen, die wir für angemessen halten. Je nach Schwere des Verstoßes kann dies sein:

- Eine Verwarnung aussprechen
- Die verursachende Person vom Symposium ohne Rückerstattung des Geldes ausschließen
- Die Behörden einschalten

Quellen

Dieser Verhaltenskodex basiert unmittelbar auf folgenden Quellen, für die wir sehr dankbar sind:

- [3W6 Community Guidelines](#)
- [SoCraTes Conference Values](#)

Praktisches

Das Symposium der Schrecken findet vom 5.–8.3.2026 in [Haus Rosenbaum](#) am Rennsteig statt.

Es sind insgesamt 42 Plätze für Teilnehmende verfügbar, der Teilnahmebeitrag pro Person beträgt 260€ bzw. 320€ in Abhängigkeit von der Zimmerkategorie. In den Ticketpreis eingeschlossen ist die Teilnahme am Symposium, Unterbringung in der jeweils gewählten Zimmerkategorie, vegane Vollverpflegung sowie eine Flatrate für Softdrinks, Kaffee, Tee und Bier.

Wir belegen Mehrbettzimmer mit gemischten Gendern, sofern ihr nicht widerspricht. Wenn ihr nicht in einem gemischten Zimmer untergebracht werden möchtet, dann setzt bitte den entsprechenden Haken beim Anmeldeformular und gebt dort euer eigenes Gender an, damit wir euch zuordnen können. Als Alternative bieten wir euch an, ein Ticket für beide Betten im gleichen Zweibettzimmer zu kaufen, wenn ihr eine Person habt, mit der ihr euch das Zimmer (und das Ticket) teilt. Wir behalten uns vor, übrig gebliebene Doppeltickets nach einiger Zeit in je zwei Einzeltickets umzuwandeln.

Voraussetzung zur Teilnahme ist die Volljährigkeit in Deutschland, d.h. die Teilnehmenden müssen das 18. Lebensjahr vor Beginn der Veranstaltung vollendet haben. Das Symposium findet in deutscher Sprache statt.

Mit dem Erwerb eines Tickets akzeptiert ihr unsere [Allgemeinen Geschäftsbedingungen](#) (PDF). Tickets können bis einschließlich 30.11.2025 gegen eine vollständige Erstattung zurückgegeben werden. Ab 1.12.2025 behalten wir uns vor, Teilnahmebeiträge nicht mehr zu erstatten, oder nur, wenn der Platz durch eine*n andere*n Teilnehmer*in besetzt werden kann.

Bei Fragen kontaktiert uns bitte per E-Mail unter orga@symposium-der-schrecken.de.

Das Symposium der Schrecken ist eine privat organisierte, nichtkommerzielle Veranstaltung. Wir bedanken uns bei [Wittstockdesign](#) bzw. [Azrael-design](#) für die Gestaltung der grafischen Elemente auf dieser Website!

Die Veranstalter

Arne Handt

Das Symposium der Schrecken ist für Arne Handt – Rollenspiel-SL seit bald 40 Jahren und noch längerer Horror-Fan – so etwas wie die Erfüllung eines persönlichen Wunschtraums. Abgesehen von seinem rollenspielerischen Hintergrund bringt er Erfahrung bei der Organisation von Rollenspielconventions, Larps, Konferenzen und anderen Veranstaltungen mit.

Carsten Pohl

Carsten Pohl freut sich sehr, zusammen mit Arne den Traum einer Horror-Rollenspiel-Konferenz zu realisieren, nachdem sie bereits (mit Nadia Quaranta) das cthuloide LARP Das Flüstern aus den Sphären veranstaltet haben. Er war ein häufiger Gast im Eskapodcast und schreibt Texte und Abenteuer für Horrorrollenspiele – vorzugsweise für Pegasus Spiele, Fhtagn und System Matters.

Impressum

Diese Website wird betrieben von Arne Handt, Gärtnerstr. 17, 10245 Berlin und Carsten Pohl, Oberländerstr. 32, 97828 Marktheidenfeld.