

In diesem Zeichen siege

(entwickelt von J.-P. Bode, S. Kittelmann, J.-N. Meier, J. Meißner-Warnecke)

Anleitung für das Konstantin-Gelände-Rollenspiel der Propsteijugend Vorsfelde

Historisches Umfeld

Im Osten des Römischen Reiches werden die Christen verfolgt (Diocletian: 303 bis 311), im Weströmischen Reich kämpft Kaiser Konstantin um die Macht als Alleinherrscher (306 bis 312).

Als sein Vater Constantius, der die „Vierherrschschaft“ beendet hat, stirbt, lässt sich Konstantin zum „Augustus“ ausgerufen. Um seinen Anspruch auf die römische Herrschaft zu untermauern, lässt er seinen Vater durch eine kultische Zeremonie zu einem Gott machen. Er selbst wird dadurch zum Sohn eines Gottes.

Konstantin muss sich gegen die anderen „Kaiserinteressenten“, seinen Schwager Maxentius und Licinius durchsetzen. An der Milvischen Brücke bei Rom trifft er auf den militärisch weit überlegenen Gegner. In der Not wendet er sich an den Gott der Christen. In einem nächtlichen Traum sieht er am Himmel ein Kreuz mit der Schrift: „In diesem Zeichen siege“. Als Konstantin am 28. Oktober 312 seinen Gegner tatsächlich besiegt, erscheint ihm das als ein Beweis für die Macht Christi und für die Überlegenheit des Christentums.

Thema des Spiels

Das Gelände- Rollenspiel spielt im Oktober des Jahres 312. Konstantin marschiert auf Rom zu. Maxentius verschanzt sich in Rom und wartet auf den richtigen Zeitpunkt zum Angriff. Er hat die Milvische Brücke zerstört, damit Konstantin aufgehalten wird. Ein Orakelspruch verspricht ihm aber den Sieg vor den Toren Roms. Deswegen lässt er eine Behelfsbrücke bauen, um Konstantin auf offenem Felde anzugreifen.

Konstantin bewegt die Frage, ob er den römischen Göttern für seinen Sieg opfern soll, oder ob der Gott der Christen der wahre Gott ist. Dies würde er durch ein Zeichen auf den Feldzeichen deutlich machen.

Die Spielgruppen sind Christen (zum Glück wurde gerade von Kaiser Galerius das Toleranzedikt erlassen: Christen sind den anderen Religionen gleichgestellt, 30.4.311), die Konstantin natürlich davon überzeugen wollen, dass der Gott der Christen der wahre Gott ist.

Ein Astronom hat eine besondere Sternkonstellation entdeckt, die gedeutet werden muss. Auf dem Spielgelände finden die Spielgruppen 12 verschiedene Personen, die der Gruppe helfen können, aber auch etwas von der Gruppe erwarten.

Gelände und Rollenspieler

Auf dem für das Rollenspiel vorgesehenen Gelände sind die 12 verkleideten RollenspielerInnen so verteilt, dass sie von den Spielgruppen nicht sofort gesehen werden können. Der Abstand ist so gewählt, dass von einem Rollenspieler nicht zum nächsten gesehen werden kann. Die einzelnen SpielerInnen haben einen ihrer Rolle entsprechenden Ort (Fischer: See, Bach; Bauer: Feld; Wirt: „Essensausgabe“; Drahtzieher, Schmied und Köhler: verschiedene Feuerstellen; ...), Verkleidung und Requisiten.

Die Standorte sollten so verteilt werden, dass das Spiel nicht einfach durch das serielle Anlaufen der einzelnen RollenspielerInnen gelöst werden kann.

Acht RollenspielerInnen sind so genannte Startpositionen: Sie nehmen jeweils eine Spielgruppe mit zu ihrem Standort, stellen sich mit ihrer Rolle vor und erklären das Spiel.

Startpositionen:

- Fischer:** will Angelhaken (Drahtzieher)
gibt Aal für Wirt (auf Nachfrage)
und Fisch für Apostel (gegen Angelhaken)
- Wirt:** will Aal (vom Fischer)
gibt Zimmer für Apostel (gegen Aal)
gibt Brot für Späher (auf Nachfrage)
- Späher:** möchte Brot (vom Wirt)
gibt Platz für Astronom (auf Nachfrage)
gibt Zeitpunkt für Feldherrn (gegen Brot)
- Astronom:** sucht Platz (Späher)
sagt Bauern Zeitpunkt für Aussaat (auf Nachfrage)
gibt Sternzeichen bzw. Sternkarte (gegen Platz zum Sterne Beobachten)
beauftragt, das Zeichen vom Apostel deuten zu lassen (Antwort an Konstantin)
- Bauer:** möchte Zeitpunkt für Ernte wissen (vom Astronom)
gibt Kartoffeln zu Feldherrn (gegen Zeitpunkt für Ernte)
gibt Dünger an den Winzer (auf Nachfrage)
- Winzer:** möchte Dünger (vom Bauern)
gibt Weißwein an Köhler (auf Nachfrage)
gibt Rotwein an den Feldherrn (gegen Dünger)
- Köhler:** möchte Weißwein (vom Winzer)
gibt Holzkohle an den Drahtzieher (auf Nachfrage)
gibt Schmiedekohle an den Schmied (gegen Weißwein)

Drahtzieher: möchte Holzkohle (vom Köhler)
gibt Angelhaken an den Fischer (auf Nachfrage)
gibt Zinn an den Schmied (gegen Holzkohle)

Weitere Positionen

Apostel: will Fisch (vom Fischer) und Unterkunft (vom Wirt)
bekommt das Sternbild zum Deuten und zeichnet XP (gegen Fisch und Unterkunft)
gibt die Bedeutung des Zeichens (XP) für Konstantin, wenn er Fisch und Unterkunft hat

Schmied: braucht gedeutetes Sternbild (vom Astronom über Apostel)
braucht Zinn (vom Drahtzieher)
braucht Schmiedekohle (vom Köhler)
Wenn alles da ist, gießt er das Feldzeichen (oder gibt es nach Zeitverzögerung heraus)

Feldherr: braucht den Zeitpunkt (vom Späher)
braucht Kartoffeln (vom Bauern)
braucht Rotwein (vom Winzer)
Wenn alles da ist, sendet er eine Nachricht an Konstantin

Konstantin: braucht das Feldzeichen (vom Schmied)
braucht den Zeitpunkt (vom Feldherrn)
braucht die Deutung des Sternbildes (vom Apostel)
Wenn alles erfüllt ist, kann er in den Krieg ziehen.

Rollenbeschreibungen

Fischer

„Normalerweise angle ich hier, doch gerade ist ein großer Fisch mit meinem letzten Haken entkommen. Könntet ihr mir vielleicht einen neuen Haken besorgen???“ (Drahtzieher) „Ich könnte mit Fischen dafür bezahlen.“
(Sollte noch kein Haken abgegeben sein, gibt es keinen Fisch für den Apostel.)
(Falls jemand für den Wirt einen Aal haben will, bekommt er ihn.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Haken bekommen								
Aal gegeben (Wirt)								
Fisch gegeben (Apostel)								

- 8 Fische
- 8 Aale
- 1 Angel ohne Haken

Wirt

„Ich bin der Wirt und habe ein gutes Zimmer zu vermieten. Ich habe auch eine Gaststube, in der man gut essen kann. Heute soll es Aal geben. Könnt ihr mir vielleicht einen Aal bringen???“ (vom Fischer)

„Um das Zimmer kann ich mich erst kümmern, wenn ich den Aal habe, weil jetzt erst mal das Mittagessen vorbereitet werden muss.“

(Solange die Gruppe keinen Aal gebracht hat, gibt es keine Unterkunft (für den Apostel))

„Wisst ihr, wo der Späher ist? Er soll von mir mit Brot versorgt werden.“

(Essen erst heraus geben, wenn die Gruppe weiß, wo der Späher ist)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Aal bekommen (Fischer)								
Brot gegeben (Späher)								
Schlüssel gegeben (Apostel)								

- 8 Zimmerschlüssel
- 8 x Brot

Späher

„Ich bin der Späher des Feldherrn von Konstantin. Ich beobachte Rom und das Heer von Maxentius. Gerade haben sie die Milvische Brücke abgerissen und jetzt bauen sie eine Behelfsbrücke aus Flößen. Der Tiber hat aber Hochwasser. Was das wohl soll?“

Ich kann dem Feldherrn den richtigen Zeitpunkt für den Angriff verraten, aber ich habe solchen Hunger. Ich darf den Beobachtungsposten nicht verlassen. Aber ich habe gute Aussicht von meinem Standpunkt. Ich sehe sogar einen Platz, von dem man gut die Sterne beobachten kann.“

(Gibt der Gruppe erst den richtigen Zeitpunkt für den Feldherrn („Wenn Maxentius’ Heer die Brücke aus Flößen fertig hat“), wenn die Gruppe ihm Brot (Wirt) gebracht hat.

Wird er von der Gruppe nach einem guten Platz zum Sterne beobachten gefragt (Astronom möchte das wissen), wird der Platz genannt: „dreizehn Kilometer nördlich von Rom, bei einem Ort, den man Roter Fels nennt.“)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Platz entdeckt (Astronom)								
Brot bekommen (Wirt)								
Zeitpunkt (Feldherr)								

- 8 x Landkarte
oder Lösungsspruch: „dreizehn Kilometer nördlich von Rom, bei einem Ort, den man Roter Fels nennt.“
- 8 x Zeitpunkt: „Wenn Maxentius’ Heer die Brücke aus Flößen fertig hat“

Astronom

„Ich bin der Astronom. Ich suche einen Platz, von dem aus ich die Sterne gut beobachten kann (Späher). Könnt ihr mir dabei vielleicht helfen?“

(Gibt auf Nachfrage den Zeitpunkt für den Bauern heraus). „Ich weiß, wann der richtige Zeitpunkt für die Aussaat ist, das habe ich kürzlich erst entdeckt: nächstes Jahr in den Iden des März.“

(Wenn die Gruppe einen Platz zum Sterne beobachten genannt hat, gibt er auf Nachfrage das Sternbild für den Schmied heraus.):

„Es gibt ein ganz neues Sternbild, das ich euch hier auf dieser Sternkarte aufzeichnen kann. Leider kann ich die Bedeutung nicht entdecken. Vielleicht weiß dieser Christ, der Apostel, was das heißen soll.“

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Platz (Späher)								
Zeitpunkt Aussaat (Bauer)								
Sternbild (Apostel)								
Auftrag (Apostel)								

- 8 x Zeitpunkt: „nächstes Jahr in den Iden des März“
- 8 x neues Sternbild/Sternkarte
- 8 x Auftrag: „der Apostel kann es deuten“

Bauer

„Ich bin der Bauer. Ich möchte gerne wissen, wann die richtige Zeit für meine Aussaat ist. In den letzten Jahren hat mir immer der Astronom geholfen. In diesem Jahr ist er noch nicht bei mir vorbei gekommen. Ich weiß gar nicht, wo er ist. Ich kann euch Kartoffeln als Bezahlung geben, wenn ihr für mich den Astronom findet und ihn nach dem Zeitpunkt für die Aussaat fragt.“

(Gibt auf Nachfrage Dünger für den Winzer heraus. Die Gruppe bekommt die Kartoffeln für den Feldherrn erst, wenn sie dem Bauern den Zeitpunkt für die Aussaat gegeben hat.

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Zeitpunkt Aussaat (Astronom)								
Dünger gegeben (Winzer)								
Kartoffeln gegeben (Feldherr)								

- 8 x Dünger
- 8 x Kartoffeln

Winzer

„Ich bin der Winzer. Ich keltere köstlichen Wein, roten und weißen. Ich brauche aber dringend Dünger für meine Reben.“(Bauer)

(Gibt auf Nachfrage Weißwein für den Köhler heraus. Den Rotwein (für den Feldherrn) bekommt die Gruppe erst, wenn er Dünger für die Reben bekommen hat.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Dünger bekommen (Bauer)								
Weißwein gegeben (Köhler)								
Rotwein gegeben (Feldherr)								

- 8 x Weißwein
- 8 x Rotwein

Köhler

„Ich bin der Köhler. Hier an meinem Feuer ist es unheimlich heiß. Ich habe tierischen Durst. Könntet ihr mir etwas Weißwein besorgen? Ich kann euch mit Schmiedekohle bezahlen“ (Winzer)

(Gibt auf Nachfrage Holzkohle für den Drahtzieher. Die Schmiedekohle für den Schmied bekommt die Gruppe erst, wenn sie dem Köhler Weißwein bringt.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Weißwein bekommen (Winzer)								
Holz Kohle gegeben (Drahtzieher)								
Schmiedekohle gegeben (Schmied)								

- 8 x Holzkohle (z. B. Grill-Holzkohle)
- 8 x Schmiedekohle (z. B. Grill-Briketts)

Drahtzieher

„Ich bin der Drahtzieher. Ich kann ohne Holzkohle das Erz nicht heiß machen, um daraus das Zinn für den Schmied zu schmelzen. Könt ihr mir Holzkohle besorgen? Ich kann euch dann mit Zinn bezahlen.“

(Gibt auf Anfrage einen Angelhaken für den Fischer. Das Zinn für den Schmied wird der Gruppe erst gegeben, wenn der Drahtzieher die Holzkohle bekommen hat.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Holz Kohle bekommen (Köhler)								
Haken gegeben (Fischer)								
Zinn gegeben (Schmied)								

- 8 Angelhaken
- 8 x Zinn

Apostel

„Ich bin der Apostel. Zum Glück hat Galerius letztes Jahr uns Christen den anderen Religionen gleich gestellt. Ich kann euch deswegen ohne Gefahr von Jesus Christus erzählen. Aber ich habe tierischen Hunger, weil ich schon viele Meilen gewandert bin. Ich habe so Appetit auf Fisch. Könt ihr mir nicht Fisch besorgen?

Für die Nacht brauche ich noch eine Unterkunft, letzte Nacht habe ich auf freiem Feld übernachtet, da wäre ich von Konstantin Soldaten fast zertrampelt worden, wenn ich nicht blitzschnell mein Bündel geschnürt hätte und davon gelaufen wäre. So was möchte ich nicht noch mal erleben. Könt ihr mir ein Quartier besorgen? Ich kann euch dann Geschichten von Jesus erzählen und euch geheime Zeichen deuten.“

(Wenn der Apostel von der Spielgruppe Fisch und Schlüssel für die Unterkunft hat, deutet er das Sternbild (wenn er es bekommt (Astronom) und lässt die Deutung an Konstantin weitergeben.) „Dieses Sternzeichen ist ein CH und R auf griechisch. Das sind die Anfangsbuchstaben von Christus. „In diesem Zeichen siege!“ Berichtet Kaiser Konstantin von diesem Sternzeichen Chi Rho und lässt beim Schmied ein solches Zeichen gießen.“ (Er zeichnet das XP für den Schmied auf)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Fisch bekommen (Fischer)								
Schlüssel bekommen (Wirt)								
Sternzeichen bekommen (Astronom)								
Sternzeichen gedeutet (Schmied/Konstantin)								

- 8 x Deutung (Papier/Pergament/Papyrus, Schreibfeder...)

Schmied

„Ich bin der Schmied. Ich brauche Schmiedekohle, damit ich arbeiten kann. Leider habe ich noch keinen Auftrag und auch kein Material mehr. Könnt ihr mir nicht helfen? Ich könnte dann für euch arbeiten.“

(Wenn der Schmied alles hat, schmilzt er das Zinn und gießt das XP-Zeichen in der Specksteinform, oder gibt das Zeichen nach 10 Minuten heraus.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Schmiedekohle bekommen (Köhler)								
Zinn bekommen (Drahtzieher)								
XP Auftrag bekommen (Apostel)								
XP Zeichen gegossen (Konstantin)								

- 8 x XP-Zeichen
oder Specksteinform, leere Konservendose und Feuer oder Gaskocher, Zange und Arbeitshandschuhe

Feldherr

„Ich bin der Feldherr von Kaiser Konstantin. Ich muss für meine Truppen sorgen und brauche Kartoffeln (Bauer) und Rotwein (Winzer) zur Stärkung meiner Soldaten. Wir sind in Alarmbereitschaft. Wenn der richtige Zeitpunkt zum Angriff auf Maxentius gekommen ist (Späher), können wir für Konstantin siegen. Könnt ihr mir helfen?“

(Wenn er alles hat, wird die Nachricht für Konstantin herausgegeben). „Die Truppen sind gestärkt und bereit, Maxentius überquert die Behelfsbrücke.“

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
Zeitpunkt bekommen (Späher)								
Kartoffeln bekommen (Bauer)								
Rotwein bekommen (Winzer)								
Nachricht an Konstantin gegeben								

- 8 x Nachrichten (mündlich)

Konstantin

„Ich bin Kaiser Konstantin. Ich weiß nicht, was ich von dieser neuen Christusbewegung halten soll. Gelten die alten Götter nicht mehr? Soll ich mich weiter als Gott verehren lassen? Was bringt mir Kriegsglück? Soll ich die alten Feldzeichen verwenden oder brauche ich ein neues? Welches?“

Ich warte auf eine Nachricht von meinem Feldherrn. Könnt ihr mir helfen?“

(Wenn er das XP Feldzeichen ohne Deutung (Apostel) bekommt, fragt er nach ihr.

Sobald er auch diese hat, „zieht er in den Krieg“ und das Spiel ist für die Gruppe beendet.)

Tabelle: (zur Kontrolle für den/die RollenspielerIn, ob die Gruppen da waren usw.)

Gruppe	1	2	3	4	5	6	7	8
War da								
XP Deutung bekommen (Apostel)								
Nachricht bekommen (Feldherr)								
XP-Zeichen bekommen (Schmied)								

Mitnehmen:

- Für die Spielgruppen:
- Beutel/Tasche
 - was zu schreiben
 - Uhr

Für die RollenspielerInnen:

- Uhr
- Schreibzeug
- Tabelle (s.o.)
- Entsprechende Verkleidung
- Entsprechende Requisiten

Requisiten

8 Fische, 8 Aale, eine Angel ohne Haken, 8 Angelhaken, 8 Stücke Zinn, 8x handschriftlich die Bedeutung des XP-Zeichens, 8x handschriftlich das XP Zeichen, 8 XP-Zeichen aus Zinn oder eine Gießform aus Speckstein + leere Konservendose + Zange + Arbeitshandschuhe + Kerze + Feuerzeug + Lagerfeuer oder Gaskocher, 8x handschriftlich „Die Truppen sind gestärkt und bereit, Maxentius überquert die Behelfsbrücke“, 8 Zimmerschlüssel, 8x Brot, 8x Landkarte oder Lösungsspruch: „dreizehn Kilometer nördlich von Rom, bei einem Ort, den man Roter Fels nennt“, 8x Lösungsspruch: „Wenn Maxentius' Heer die Brücke aus Flößen fertig hat“, 8x Lösungsspruch: „nächstes Jahr in den Iden des März“, 8x Sternkarte, 8x Dünger, 8 Kartoffeln, 8 Flaschen „Weißwein“, 8 Flaschen „Rotwein“, 8x Holzkohle (Grill-Holzkohle), 8x „Schmiedekohle“ (Grill-Briketts), 12x Verkleidungen für alle RollenspielerInnen, einen Verkaufsstand (Wirt), 3x Lagerfeuer

Die Lösungssprüche können auf „Pergamente“ geschrieben und mit Wachs versiegelt werden. Dann werden noch 5 Kerzen und 5 Feuerzeuge benötigt.