

Dea Leara Sikiric

cus

Der Tod des Germanicus

Der Tod

Ein lateinisches Krimidinner



CRIME SCENE

DINNER

DIN

V&R



DEA LEARA SIKIRIC

DER TOD DES GERMANICUS

EIN LATEINISCHES KRIMIDINNER

VANDENHOECK & RUPRECHT

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

© 2023 Vandenhoeck & Ruprecht, Robert-Bosch-Breite 10, D-37079 Göttingen,
ein Imprint der Brill-Gruppe
(Koninklijke Brill NV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA;
Brill Asia Pte Ltd, Singapore; Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland;
Brill Österreich GmbH, Wien, Österreich)
Koninklijke Brill NV umfasst die Imprints Brill, Brill Nijhoff, Brill Hotei,
Brill Schönigh, Brill Fink, Brill mentis, Vandenhoeck & Ruprecht, Böhlau,
V&R unipress und Wageningen Academic.

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen
schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen

Vandenhoeck & Ruprecht Verlage | www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com

ISBN 978-3-647-71160-7

INHALTSVERZEICHNIS

EINLADUNG

CHARAKTERE

FÜR DEN SPIELLEITER

- WAS BISHER GESCHAH – DER TOD DES GERMANICUS
- INSTRUKTIONEN FÜR DEN SPIELLEITER
- HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN
- CHECKLISTE
- DETAILLIERTER ABLAUF
- SPIELREGELN ERKLÄREN
- ABLAUF DER SPIELRUNDE 3
- DIE AUFLÖSUNG

ABLAUF UND ORTSTAFELN

VERTEILUNG DER CHARAKTERE

ALLE CHARAKTERBESCHREIBUNGEN

ÜBERSICHT ÜBER DIE BEWEISMITTEL

BEWEISMITTEL

LAUDATIO FUNEBRIS

HINWEISE FÜR DIE EINZELNEN CHARAKTERE

AUSWERTUNGSBOGEN

THEORIEBÜCHLEIN – BEGLEITHEFT

REZEPTBÜCHLEIN – BEGLEITHEFT

LITERATUR- UND ABBILDUNGSNACHWEISE:

LITERATURNACHWEISE:

- Alföldy, Géza: Römische Sozialgeschichte, 3. völlig überarbeitete Auflage, Wiesbaden: Franz Steiner Verlag GmbH, 1984.
- Cancik, Hubert/Helmuth Schneider: Der neue Pauly – Band 2: Enzyklopädie der Antike, 1. Auflage, Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler, 1997.
- Cech, Brigitte: Lukullische Genüsse: Die Küche der alten Römer, 1. Auflage, Darmstadt: WBG, 2013.
- Demandt, Alexander: Das Privatleben der römischen Kaiser, 1. Auflage, München: Verlag C. H. Beck, 2007.
- Das römische Reich. Netflix. Lopez Richard. Produktionsort: USA.
- Eck, W. (2015). Tod des Germanicus – Trauerhysterie und der Prozess gegen Piso. In J. Rottmann (Hrsg.), *Ich Germanicus – Feldherr Priester Superstar* (S. 74–78). WBG.
- Flaig, Egon: Wie der Römische Senat entschied, in: Die Mehrheitsentscheidung, o. D., doi:10.30965/9783657774159_045.
- Flaig, Egon. Den Kaiser herausfordern. Die Usurpation im Römischen Reich.: Historische Studien. Band 7. Campus-Verlag, 1992.
- Gärtner, Ursula: Potsdamer Lateintage 2011–2013: Antike Geschichtsschreibung, Tod und Jenseits, Römische Religion: Universität Potsdam, 2015.
- Henke-Bockschatz, Gerhard. Geschichte und Geschehen. In Martin Krön, Peter Offergeld, Helge Schröder, Claudia Stuhmann & Karin Winkler (Hrsg.), *Geschichte und Geschehen* (1. Auflage, Bd. 1, S. 131–198). Ernst Klett Verlag GmbH, 2016.
- Hagenow, Gerd: Der unausgekehrte Speisesaal. Rheinisches Museum. 121(1987)260–275.
- Kahrstedt, Ulrich: Kulturgeschichte der römischen Kaiserzeit, 2. neubearbeitete Auflage, Bern: Francke Verlag, 1958.
- Lebek, W. (1999). Das Senatus consultum de Cn. Pisone patre und Tacitus. Zeitschrift Für Papyrologie Und Epigraphik, 128, 183–211. Retrieved September 8, 2021, heruntergeladen von: <http://www.jstor.org/stable/20190534>.
- A. Nickbakht, Mehran: Tacitus und das senatus consultum de Cn. Pisone patre: Untersuchungen zur historischen Arbeitsweise des Tacitus in den Annalen, Dissertation, 2005, heruntergeladen von: <https://d-nb.info/993088341/34>.
- Polybios: Geschichte – Band 1: übersetzt von Hans Drexler, 1. Aufl., Zürich/Stuttgart: Artemis, 1961.
- Sonnabend, Holger: Tiberius: Kaiser ohne Volk, 1. Aufl., Darmstadt: Philipp von Zabern in Wissenschaftliche Buchgesellschaft (WBG), 2021.
- Stein-Hölkeskamp, Elke: Das Römische Gastmahl: Eine Kulturgeschichte, 2. Auflage, München: Verlag C. H. Beck, 2010.
- Suerbaum, W. (1999). Schwierigkeiten bei der Lektüre des SC de Cn. Pisone patre: Durch die Zeitgenossen um 20 n. Chr., durch Tacitus und durch heutige Leser. Zeitschrift Für Papyrologie und Epigraphik, 128, 213–234. Retrieved September 8, 2021, heruntergeladen von: <http://www.jstor.org/stable/20190536>.
- Tacitus, übers. v. Manfred Fuhrmann/Erich Heller: Annalen, Düsseldorf/Zürich, 2005.
- Wehgartner, Irma: Symposion und Komos, Würzburg: Martin-von-Wagner-Museum, 1991.
- Winterling, Aloys: Caligula: Eine Biografie, 1. Auflage, München: Verlag C. H. Beck oHG, 2012.

ABBILDUNGSNACHWEISE HAUPTBUCH:

Früchte: Pompeian painter around 70 AD, Pompejanischer Maler um 70 001, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons.

Römer: Jean-Pol GRANDMONT, 0 Antoninus Pius – Museo Chiaramonti (Vatican), CC BY-SA 3.0.

Römisches Theater, Merida, Spanien: The photo was taken on the 10th October 2004 by Håkan Svensson (Xauxa), Merida Roman Theatre1, CC BY-SA 3.0.

ABBILDUNGSNACHWEISE REZEPTBUCH:

Alle Bilder stammen aus der Eigenproduktion der Autorin.

ABBILDUNGSNACHWEISE THEORIEBUCH:

Seite 2: Kaiser Augustus:

Unknown artist (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Augustus_Bevilacqua_Glyptothek_Munich_317.jpg), »Augustus Bevilacqua Glyptothek Munich 317«, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-self>

Seite 5: Pyramide der Sozialstruktur: eigene Nachbildung nach: Alföldy, S. 125.

Seite 7: Kaiser Tiberius:

No machine-readable author provided. Cnyborg assumed (based on copyright claims). (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tiberius_NyCarlsberg01.jpg), »Tiberius NyCarlsberg01«, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-self>

Seite 12: Die Liegeordnung: Wikimedia Commons.

Seite 13: Cena: Eigenproduktion der Autorin.

Seite 14: Kottabos spielender Weintrinker:

Μαρσύας (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AGMA_Kylix_kottabos.jpg), »AGMA Kylix kottabos«, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Seite 20: Nachbildung einer Insula in Ostia:

Italo Gismondi in GUIDO CALZA: Le origini latine dell'abitazione moderna (I) (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Insula_reconstrution._Casa_di_Diana._Gismondi.JPG), »Insula reconstrution. Casa di Diana. Gismondi«, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Seite 23: Thermen Pompeji: anonym (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thermen_pompeij.jpg), »Thermen pompeij«, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Seite 25: Rekonstruktion des Forum Romanum 44 v. Chr.:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_day_in_ancient_Rome,_being_a_revision_of_Lohr%27s_%22Aus_dem_alten_Rom%22,_with_numerous_illustrations,_by_Edgar_S._Shumway_\(1885\)_\(14775329771\).jpg?uselang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_day_in_ancient_Rome,_being_a_revision_of_Lohr%27s_%22Aus_dem_alten_Rom%22,_with_numerous_illustrations,_by_Edgar_S._Shumway_(1885)_(14775329771).jpg?uselang=de)

Bild von unbekanntem Künstler aus 19. Jh. aus dem Buch »The Roman Forum: a topographical study« von Francis Morgan Nichols 1877.

EINLADUNG

DU BIST HERZLICH EINGELADEN ZU EINEM KRIMIDINNER IM ALTEN ROM!

Gemeinsam werden wir in die römische Antike eintauchen und uns zur Kaiserzeit in Rom wiederfinden. Wir werden alle dazu in verschiedene Charaktere schlüpfen, die sogar tatsächlich existierten. Neben leckerem römischem Essen steht auch ein Mord auf dem Speiseplan. Du wirst alles dafür geben, den Mörder zu finden – sofern du den Mord nicht selbst begangen hast. Es herrschen unruhige Zeiten. Keiner ist vor den Intrigen innerhalb der Kaiserlichen Familie sicher ...

Um den Abend zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen, ist allerdings ein bisschen Vorbereitung deinerseits erforderlich. Lies die Texte, welche sich zusätzlich zu deiner Einladung in deinem Kuvert befanden.

Die Informationen in deiner Charakterbeschreibung sind individuell und streng geheim. Du darfst außer deinem Namen und deiner Herkunft noch nichts davon preisgeben. Mache dich mit deiner Rolle vertraut. Weitere Hinweise wirst du am Abend des Spiels fortlaufend erhalten.

Es ist sehr empfehlenswert, sich für das Spiel ein passendes Outfit auszudenken. Über dein Auftreten findest du bereits einige Informationen in deiner Charakterbeschreibung. Natürlich sind dir dabei in deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt. Ebenfalls weiterhelfen könnte dir dabei der Informationstext bezüglich der römischen Kleidung.

Informiere dich zudem über die aktuell geschehenen Ereignisse im alten Rom. Schreckliche Dinge haben sich kürzlich in der Provinz Syrien zugetragen ...

Die Liste der Charaktere soll dir einen Überblick geben, wer sonst noch anwesend ist. Grundsätzlich gilt: Man kann keinem der Anwesenden über den Weg trauen. Einer von ihnen muss es gewesen sein, der den berühmten Germanicus umgebracht hat.

Weitere Informationen sowie genauere Instruktionen zum Spiel wirst du am bevorstehenden Abend erhalten.

Hoffentlich können wir gemeinsam den Mörder überführen und so wieder stabile Verhältnisse im alten Rom schaffen.

BIS BALD IN DER ANTIKEN KAISERZEIT!

DIE CHARAKTERE

- AGRIPPINA DIE ÄLTERE (39)** – Die Ehefrau des Mordopfers unterstützte diesen tatkräftig und begleitete ihn zu seinen Feldzügen. Auch auf dem Feld wurde auf die selbstbewusste Frau gehört.
- AGRIPPINA DIE JÜNGERE (18)** – Die älteste Tochter der Germanicusfamilie hat es sich als Ziel gesetzt, einmal so zu werden wie ihre Mutter.
- ANTONIA (69)** – Nach dem Tod ihres Ehemannes hat sie nicht noch mal geheiratet. Sie pflegt Kontakte zu aller Welt und beherbergt sogar Söhne berühmter Könige bei sich.
- APICATA (34)** – Die Ehefrau des mächtigen Prätorianerpräfekten Seianus genießt es, sich mit diesem in der Öffentlichkeit zu präsentieren.
- CALIGULA (20)** – Als jüngster Sohn der Germanicusfamilie durfte er auf dem Feldzug in den Orient dabei sein. Bis jetzt sieht es für ihn aber noch lange nicht nach einem Platz in der Thronfolge aus.
- CLAUDIUS (38)** – Der hinkende und stotternde Bruder des Germanicus wird gerne etwas hintangestellt. Er wohnt außerhalb von Rom auf seinem Landgut und widmet sich der Schreibkunst.
- DRUSILLA (17)** – Die wunderschöne Tochter des Germanicus wird von allen Männern bewundert. Doch vielleicht ist sie auch noch zu ganz anderem fähig.
- DRUSUS III (22)** – Als mittlerer Sohn der Germanicusfamilie könnte er grundsätzlich noch als Thronfolger in Betracht gezogen werden, doch viele andere stehen vor ihm.
- DRUSUS DER JÜNGERE (32)** – Als Sohn des Kaisers wäre er eigentlich für dessen Nachfolge bestimmt, doch Augustus hat dafür gesorgt, dass ein anderer in die Fußstapfen seines Vaters tritt.
- GEMELLUS (15)** – Er ist der Stolz der herrschenden Kaiserfamilie des Tiberius. Doch die Meinungen sind gespalten, ob nicht doch die Germanicusfamilie das bessere Herrschergeschlecht wäre.
- IULIA (15)** – Als jüngstes Kind der Germanicusfamilie durfte sie ihre Eltern auf so manchen Feldzügen begleiten. So war sie auch auf dem Feldzug dabei, bei dem ihr Vater starb.
- LIVILLA (34)** – Die Ehefrau des Jüngeren Drusus setzt sich sehr für ihren Ehemann ein. Vielleicht würde dieser, wenn die Zeit reif ist, doch noch einen Platz in der Thronfolge erlangen können.
- AUGUSTA (72)** – Durch das Erbe ihres verstorbenen Mannes Augustus reich geworden, gilt sie als eine der einflussreichsten Frauen Roms. Überall wird sie als Priesterin des Augustus verehrt.
- MACRO (38)** – Als Anführer der Feuerwehr und Leiter der Nachtwache in Rom sieht er Dinge, von denen ein anderer nicht einmal zu träumen wagte. Dies gibt ihm eine gewisse Überlegenheit.
- NERO (23)** – Der älteste Sohn der Germanicusfamilie könnte als Nachfolger seines Vaters in Frage kommen, doch die Liste seiner Konkurrenten ist lang.
- PISO (40)** – Als Statthalter von Syrien ist er ein wichtiges Glied des Reiches außerhalb von Rom. Wenn es um die Herrschaft über seine Provinz geht, kennt er keinen Spaß.
- PLACINA (38)** – Die Ehefrau des syrischen Statthalters Piso lässt nichts auf sich sitzen. Unablässig kämpft sie an der Seite ihres Gatten.
- SEIANUS (36)** – Als Anführer der Prätorianergarde und Leibwächter des Kaisers gilt er als der mächtigste Mann Roms. Der Kaiser scheint ihm blind zu vertrauen.
- TIBERIUS (63)** – Der Nachfolger des großen Kaisers Augustus hat sich beim Volk durch seine vielen Folterungen und Verfolgungen nicht sonderlich beliebt gemacht.
- VIPSANIA (60)** – Die gekränkte Exfrau des Kaisers wäre gerne noch etwas länger an dessen Seite geblieben. Ihr neuer Verehrer hat leider nicht lange überlebt.

DER TOD DES GERMANICUS

Nach dem Tod des beliebten und äußerst erfolgreichen Feldherrn Germanicus kann sich in Rom keiner mehr sicher fühlen. Er wäre derjenige gewesen, der als Nachfolger für den Kaiserthron bestimmt gewesen wäre. Es ist klar: Germanicus kann nicht eines natürlichen Todes gestorben sein. Jemand muss seine Finger im Spiel gehabt haben.

Jeder der Anwesenden hätte ein Motiv gehabt, den Feldherrn umzubringen, sei es aus Rachsucht, Machtgier oder Neid. Auf einmal kommen Tatsachen ans Licht, die sich zuvor keiner hätte träumen lassen. Das Gerangel um die Nachfolgerschaft des Kaisers hat begonnen. Die Intrigen innerhalb Roms finden kein Ende mehr. Keiner kann sich sicher sein, am nächsten Morgen wieder aufzuwachen.

Neben dem antiken Alltagsleben und köstlichem römischem Essen steht auch ein Mord auf der Speisekarte. Nehmt euch also in Acht und taucht in die Welt der Antike ein. Könnt ihr herausfinden, wer hinter dem Mord steckt?

ALS ES GESCHAH ...

DER KAMPF UM DIE MACHT – DIE GEFAHREN LAUERN INNERHALB DER KAISERLICHEN FAMILIE

Nero Claudius Germanicus war ein äußerst erfolgreicher und beliebter römischer Feldherr unter der Herrschaft des Augustus und später des Tiberius. Besonders bekannt wurde er durch seine erfolgreichen Feldzüge in Germanien unter Augustus.

Augustus führte das römische Reich als Princeps sehr geschickt und bescherte Rom so eine lange Friedensperiode, welche im Volksmund »Pax Augusta« genannt wird. Dies lag unter anderem an seinem politischen Geschick, seine Macht so auszuüben, als ob er sie nicht besitze, und die Senatoren ihre Macht ausüben zu lassen, obwohl diese sie nicht besaßen.

Ein Problem stellte sich ihm jedoch in der Frage nach seiner Nachfolge, da das Prinzip der Erbmonarchie aufgelöst worden war, er jedoch den Kaisertitel in seiner Blutslinie behalten wollte und seinen Nachfolger im Prinzip frei auswählen konnte. Dadurch entstanden Rivalitäten innerhalb der kaiserlichen Familie, welche nicht selten in Verschwörungen endeten.

Mit seiner Gattin Augusta hatte er eine Tochter, Iulia, welche mit vielen Männern verheiratet wurde, mit dem Ziel, männliche Nachfahren zu zeugen. Jedoch überlebte keiner dieser Nachfahren, sodass Augustus seinen Stiefsohn Tiberius aus der ersten Ehe der Augusta adoptierte, diesen aber gleichzeitig dazu brachte, Germanicus zu adoptieren, welcher wiederum mit Agrippina der Älteren, einer Tochter der Iulia, verheiratet wurde. Somit konnte sich Augustus sicher sein, dass der übernächste Princeps nach Tiberius wieder aus der augusteischen Blutslinie stammen würde.

Während seines Todesjahrs war Germanicus oberster Befehlshaber über die Legionen am Rhein und wurde immer von seinem Sohn Caligula und seiner Frau Agrippina begleitet, welche auch oft bei militärischen Angelegenheiten mitmischte. Caligula wurde von allen Soldaten geliebt, was auch in Bezug auf militärische Vorhaben, um z. B. Soldaten zu überzeugen, für den Feldherrn oft von großem Nutzen war.

Als Germanicus 17 n. Chr. von einer erfolgreichen Schlacht zurückkehrte, gab es einen riesigen Triumphzug zu seinen Ehren.

Im Herbst wurde er auf eine Reise in die orientalischen Teile des Reiches geschickt, um dort die Herrschaft neu zu ordnen. Wiederum wurde er von seiner Frau Agrippina begleitet. Auch Caligula und die jüngste Tochter Iulia waren bei der Reise dabei. Die restlichen Kinder blieben in Rom zurück.

Auf dem Weg über Syrien, wo Piso Statthalter war, gelangte Germanicus nach Ägypten. Von dort aus kehrte er wieder nach Syrien zurück.

Am 10. Oktober 19 n. Chr. starb Germanicus vor den Augen von Frau und Kindern plötzlich in Syrien in der Stadt Antiochia an einer mysteriösen, noch nie dagewesenen Krankheit. Bis heute ist die Todesursache des Germanicus ungeklärt. Es wurden keine Spuren von Gift an seinem Leichnam festgestellt. Ebenso war der Leichnam soweit unversehrt gewesen. Ein natürlicher Tod kann jedoch ausgeschlossen werden.

Viele der Anwesenden hätten ein Motiv für einen Mord an Germanicus gehabt, sei es durch Rachsucht, Neid oder Machtgier.

Es wurde ein großer Trauerzug veranstaltet. Die Gattin Agrippina und die Kinder Caligula und Iulia brachten die Urne des Vaters durch die riesigen Mengen von trauernden Römern. Die näheren Verwandten des Germanicus kamen diesen sogar schon bis Tarracina entgegen. Einige, wie Piso und Placina, nahmen nicht am Trauerzug teil. Germanicus wurde im Mausoleum des Augustus beigesetzt.

Von nun an wurden Agrippina und ihre Kinder vom römischen Volk als einzige Nachfahren des Augustus verehrt.

BERICHT ÜBER DIE AKTUELLEN EREIGNISSE IN ROM – UNRUHEN UNTER DEM NEUEN KAISER

Unter Kaiser Tiberius lebt die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Er kann die Paradoxie von Alleinherrschaft und Republik, welche von Augustus so geschickt ausgeübt worden war, nicht mehr überdecken. Unter Tiberius besaßen die Senatoren im Gegensatz zu Augustus' Zeit die Macht, die sie zuvor nicht ausüben konnten. In den Majestätsprozessen konnten geringste abfällige Bemerkungen gegen den Princeps geahndet und mit dem Tod oder Verbannung bestraft werden. Wenn man jemand anderen solcher abfälliger Bemerkungen beschuldigte, war man geschützt durch den Princeps. Man lebte in ständiger Angst, etwas Falsches zu sagen.

SO KLEIDETEN SICH DIE RÖMER

Ein klein bisschen Theorie ...

Alle Römer trugen eine *Tunika*, vergleichbar mit einem einfachen Rock mit kurzen Ärmeln aus Wolle, welcher meistens bis zu den Knien, bei Frauen teilweise bis zu den Knöcheln reichte und mit einem Gürtel zusammengehalten wurde. Darüber konnte ein Mantel (*Pallium*) getragen werden, der mit einer Sicherheitsnadel (*Fibula*) links über der Schulter zusammengehalten wurde. Anhand der Bekleidung konnte man den Rang einer Person erkennen.

Den römischen Bürgern war es erlaubt, eine *Toga* zu tragen. Es handelte sich um ein weißes (*toga alba*) Wolltuch, welches man um den Körper wickelte, wobei der rechte Arm frei blieb. Die Toga war sehr unpraktisch, da oft sehr lange Tücher benutzt wurden, und wurde in der Freizeit nur ungerne getragen. Augustus sah sich deshalb gezwungen, auf dem Forum, dem Gericht und bei Spielen eine »Togapflicht« einzuführen. Ursprünglich wurde die Toga über einer Art Wickelwindel (*subigaculum*) getragen. In der Kaiserzeit zog man sie dann über die *Tunika* an.

Üblich waren bei allen Römern Lederschuhe (*calcei*), welche beim Kaiser noch von Diamanten und Edelsteinen besetzt sein konnten.

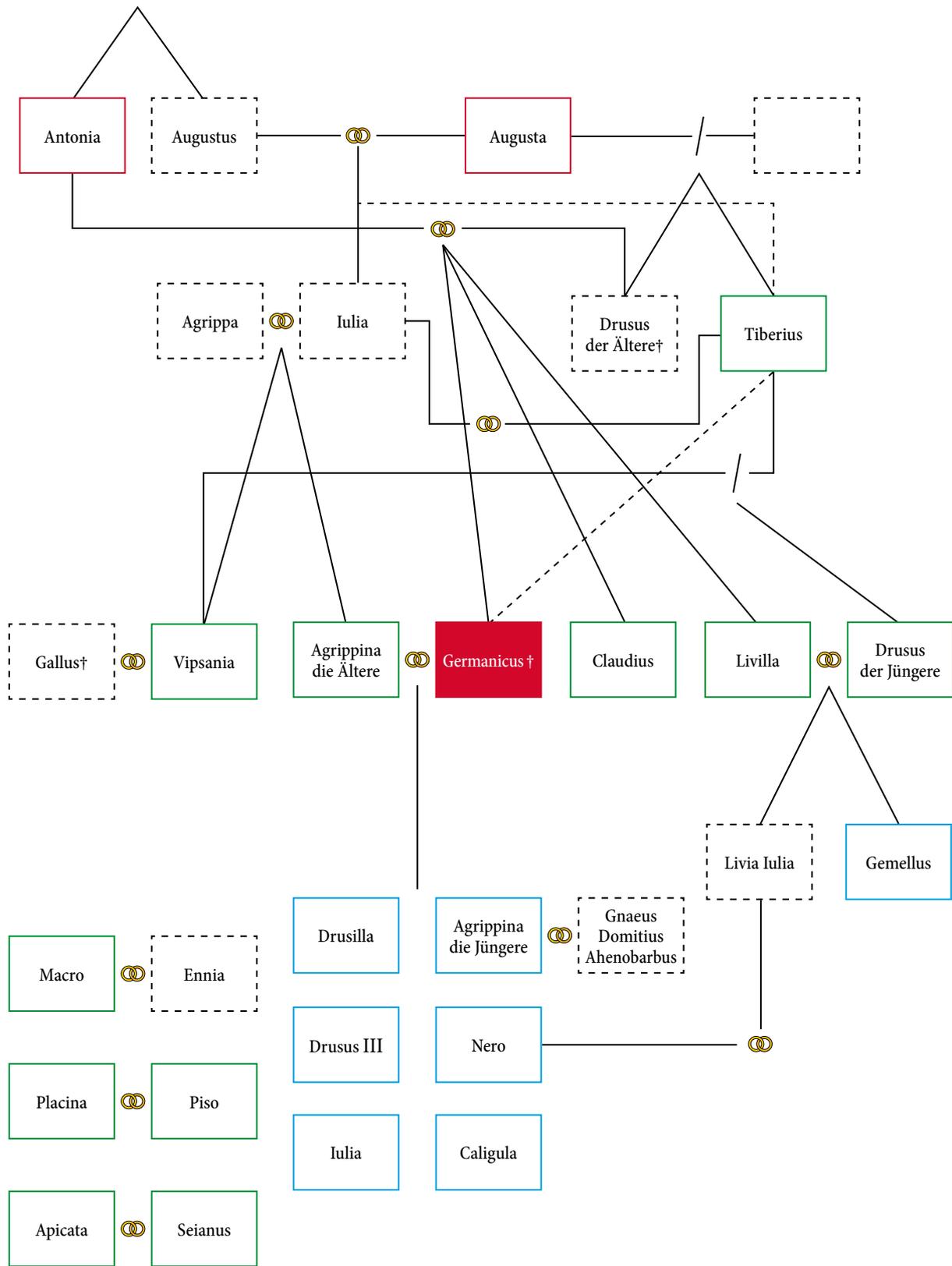
Höhere Beamte sowie Knaben unter 17 Jahren trugen eine Toga mit rotem Purpursaum (*toga praetexta*). Der Kaiser kleidete sich in einen purpurnen Feldherrnmantel.

Frauen trugen ebenfalls eine, vielleicht etwas längere, Tunika, darunter eine Busenbinde (*fascia pectoralis*), darüber ein Kleid mit Ärmeln (*Stola*) und zum Teil einen Umhang (*Palla*).

Zur Kaiserzeit war es üblich, dass Männer sich kahl rasierten, später waren Bärte und längere Haare in Mode. Die Frauen trugen oft wertvollen Schmuck und hatten die Haare kunstvoll geknotet. Offen trugen sie die Haare nur, um zu trauern. Männer hatten einen Siegelring am linken Ringfinger, um Urkunden und Briefe zu besiegeln.^{1,2}

1 Vgl. Seite »Toga«. In: Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 9. Juni 2021, 07:12 UTC.
URL: <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Toga&oldid=212803266> (Abgerufen: 26. Juli 2021, 15:26 UTC).

2 Demandt, Alexander: Das Privatleben der römischen Kaiser, 1. Auflage (in der Beck'schen Reihe), München, Deutschland: Verlag C. H. Beck, 2007, S. 126–133.



Legende

- nicht mitspielende Person
- 1. Generation
- 2. Generation
- 3. Generation
- ⊙ verheiratet
- / geschieden
- † gestorben

FÜR DEN SPIELLEITER

WAS BISHER GESCHAH – DER TOD DES GERMANICUS
INSTRUKTIONEN FÜR DEN SPIELLEITER
HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN
CHECKLISTE
DETAILLIERTER ABLAUF
SPIELREGELN ERKLÄREN
ABLAUF DER SPIELRUNDE 3
DIE AUFLÖSUNG



WAS BISHER GESCHAH – DER TOD DES GERMANICUS

Bei diesem Krimidinner wird jeder deiner Gäste in eine Rolle in der antiken Kaiserzeit im alten Rom schlüpfen. Es gilt einen Mord aufzuklären – oder vielleicht nicht nur einen? Alle Gäste hätten ein Motiv gehabt, den beliebten Feldherrn Germanicus umzubringen, doch viele von ihnen haben auch ein plausibles Alibi vorzuweisen. Werden die Spieler am Ende aufklären können, wer wirklich den Mord begangen hat?

Als Gastgeber oder Lehrer übernimmst du die Rolle des Spielleiters, der dafür zu sorgen hat, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

Im Unterschied zu den klassischen Krimidinnern gibt es keine wirkliche Gesprächsrunde, in welcher alle gemeinsam diskutieren. Vielmehr bewegen sich die Spieler im Raum umher, tuscheln miteinander, streiten, verhandeln und führen geheime Gespräche. Da das Spiel speziell für große Gruppen von 20 Personen ausgelegt ist, eignet es sich optimal für Schulklassen, ist aber auch für sonstige Großgruppen ein Spaß.

Beim Spielen ist der Lerneffekt besonders groß. Das ganze Spiel ist auf wahren Gegebenheiten basierend aufgebaut. Möglichst originalgetreu werden die einzelnen Szenen beschrieben und auch die Figuren sind historisch belegt. Für den Lateinunterricht ist dazu ein kleines Theoriebüchlein beigelegt, aus welchem bei Interesse Texte rezitiert werden können.

Natürlich kann das Spiel auch einfach zur Unterhaltung für einen spannenden Krimiabend mit Freunden genutzt werden. Dann können die kulturellen Texte einfach weggelassen werden, falls gewünscht.

Zusätzlich zum bereits bekannten Mord wird am Ende des ersten Aktes ein weiterer Spieler das Zeitliche segnen. Dieser wird danach eine andere Rolle annehmen und weiterhin am Spiel teilnehmen können.

Im Folgenden findest du weitere Anleitungen, wie du dich optimal auf ein Krimidinner vorbereiten kannst. Es gibt einiges zu tun, doch die Vorbereitungen lohnen sich.

Viel Spaß bei einem spannenden und unterhaltsamen Krimiabend in der Antike!

INSTRUKTIONEN FÜR DEN SPIELLEITER

VORBEREITUNG

Um einen gelungenen Abend zu veranstalten, lohnt es sich, sich früh genug um die Vorbereitung zu kümmern. Diese kann natürlich an die persönlichen Ansprüche angepasst werden. So dauert sie länger, wenn aufwändig dekoriert und ein großes Dinner geplant wird. Im Begleitheft findest du zusätzliche Informationen bezüglich der Cena inklusive Menüvorschlägen (für das Gastmahl). Plane für das Ausdrucken und Sortieren der Hinweise für die Mitspieler mindestens eine Stunde Zeit im Voraus ein.

Es empfiehlt sich, die Einladungen an die Gäste frühzeitig zu versenden, um bei etwaigen Absagen so schnell wie möglich für Ersatz sorgen zu können. Du solltest dich deshalb bereits damit befassen, wem du welche Rolle zuweisen möchtest. Dafür kannst du die Charakterliste nutzen, auf welcher du die Kurzbeschreibungen der Rollen findest. (Lies nicht die ausführlichen Charakterbeschreibungen der einzelnen Rollen. Diese sind für jeden individuell zugeschnitten und geheim ...)

AUSDRUCKEN

Grundsätzlich ist es möglich, um Papier zu sparen, den Spielern ihre Einladungen per Mail zukommen zu lassen. Diese müssen ihre Texte dann jedoch auf dem Smartphone mitbringen oder selbst ausdrucken. Die Texte, die digital verwendet werden können, sind in der unteren Auflistung *kursiv* gedruckt. Ausgedruckt werden muss, für jeden Spieler:

- *Die persönliche Charakterbeschreibung für die eigene Rolle*
- Die Hinweise für Spielrunde 1
- Die Hinweise für Spielrunde 2
- Die Beweismittel (siehe Anmerkung unten bei »Hinweise vorbereiten«)
- *Dokument: Als es geschah ... (21×)*
- *Dokument: Stammbaum (21×)*
- *Dokument: Covertext (21×)*
- *Dokument: Die Kleidung im alten Rom (21×)*
- Dokument: Namenskarten (1×)
- Dokument: Anschuldigungs- und Prämierungskarten (2×)
- Ortsschilder (sofern diese nicht selbst gestaltet werden wollen)
- Diplome (je 1×)
- Auflösung (1×)
- Sofern noch nicht vorhanden: Theorieheft

Achte darauf, sofern du selbst mitspielen möchtest und nicht nur als Spielleiter fungierst, nicht die Charakterbeschreibungen sowie die Hinweise und Beweisstücke der einzelnen Spieler anzuschauen.

EINLADUNG:

Für jede Person musst du die Einladung individuell anpassen. Achte dabei darauf, dass jeder alle Informationen erhält. Wenn du die Einladungen als Briefe versendest, führe am besten eine Liste, welche Personen du bereits abgehakt hast, um nicht den Überblick zu verlieren. Alle Einladungen sollten die oben kursiv gedruckten Dokumente enthalten. Sie unterscheiden sich in der Charakterbeschreibung, welche dem Gast eine Rolle zuteilt. Deren Inhalt ist geheim und darf bis zum Spielbeginn keinem mitgeteilt werden.

HINWEISE VORBEREITEN:

Das Spiel ist aus insgesamt 3 Spielrunden aufgebaut, bei welchen die Spieler vor der ersten sowie vor der zweiten Spielrunde neue Informationen zu ihrem Charakter erhalten. Diese Informationen enthalten individuelle Hinweise und Aufträge für die Personen und sind ebenfalls geheim zu halten. Sie werden erst am Abend selbst verteilt (siehe »Ablauf«).

Um am Abend des Dinners den Überblick nicht zu verlieren, solltest du die Hinweise der einzelnen Personen am besten in je zwei Umschläge verteilen und die Umschläge mit dem Namen der Person sowie der Spielrunde beschriften.

Beispiel: Agrippina die Jüngere – Hinweise Spielrunde 1

Einige Personen erhalten zusätzlich zu ihrem Hinweisdokument noch Beweismittel. Diese sind in einem separaten Dokument angeführt. Schneide sie wenn nötig aus und lege sie ebenfalls in den verlangten Umschlag. Wer welches Beweismittel erhalten soll, siehst du in der untenstehenden Tabelle. (Dass der Umschlag ein Beweismittel enthält, sollte nicht auf dem Umschlag vermerkt werden!)

EINSETZPLAN HINWEISE

Hinweise und Beweise Runde 1:

Spieler, die zusätzlich in dieser Runde zu ihrem Hinweisdokument noch ein Beweisstück erhalten sollten:

Augusta	Beweis 2	Seianus	Beweise 13 + 17
Claudius	Beweis 6	Piso	Beweise 9, 19, 20 + 21
Nero	Beweis 12	Drusilla	Beweis 10

Beim Spielleiter während der Spielrunde abgeholt werden: LIV Herbarii (von Agrippina der Älteren) und ein Giftfläschchen von Livilla (Beweis 1; wird später wieder zurückgegeben).

Hinweise und Beweise Runde 2:

Spieler, welche zusätzlich zu ihrem Hinweisdokument in dieser Runde noch ein Beweisstück erhalten sollten:

Apicata	Beweis 1	Agrippina die Jüngere	Beweis 5
Augusta	Beweis 3	Antonia	Beweis 16
Drusilla	Giftmischen Infoblatt	Placina	Beweis 4
Tiberius	Beweise 7 + 8	Seianus	Beweis 18
Agrippina die Ältere	Beweis 15	Piso	Beweis 11

Im Laufe der Runde 2 am Senatsgebäude im Forum Romanum anzuheften sind die folgenden Senatsbeschlüsse: **Beweis 21, 22, 23, 24, 25, 26**

Es empfiehlt sich, beispielsweise mit einem Gong, auf die neuen Beschlüsse aufmerksam zu machen.

Namenskarten:

Die Namenskarten findest du ebenso weiter unten. Schneide die einzelnen Namenskarten zurecht. Sie dienen zur Erkennung der einzelnen Rollenfiguren während des Spiels. Am besten verteilst du die Karten gleich bei der Begrüßung an die einzelnen Rollen und lässt sie sich mit Sicherheitsnadeln oder Klebeband an die Kleidung heften.

Anschuldigungs- und Prämierungskarten:

Diese Kärtchen solltest du ebenfalls ausschneiden. Nach den ersten zwei Gängen des Gastmahls werden sie an die Mitspieler verteilt (oder nachdem diskutiert wurde).

Jeder Spieler soll darauf seinen Hauptverdächtigen sowie seinen Favoriten, was die schauspielerische Leistung und das Kostüm anbelangt, angeben. Während der Nachspeise können die Zettel mit Hilfe der angehängten Liste ausgewertet werden. Die Gewinner können zum Schluss prämiert werden.

Tipp: Wenn die Spieler auch über den zweiten Mord urteilen möchten, können sie ihren Hauptverdächtigen diesbezüglich auf die Rückseite des Anklagezettels schreiben.

Deko

Es lohnt sich sehr, für Dekoration im antiken Stil zu sorgen, um eine passende Atmosphäre zu schaffen. Für das Spiel ist dies aber nicht unbedingt notwendig. Es ist ratsam, bereits bevor die Gäste eintreffen, den Tisch für Runde 3 zu decken und das Essen vorbereitet zu haben. Was die Dekoration betrifft, spielt das Dinner zuerst während eines Trauerzuges auf dem Forum Romanum. In Spielrunde 2 befinden sich die Spieler an verschiedenen Standorten in Rom, welche zwingend mit den Ortstafeln (siehe unten) beschriftet werden müssen. Es lohnt sich, sich auf die Dekoration der einzelnen Orte und nicht auf diejenige der Spielrunde 1 am Trauerzug zu konzentrieren. So können auch die einzelnen Spielorte besser erkannt werden.

Spielorte in der Spielrunde 2:

Die Spielrunde 2 wird sich mit dem Alltag in der Stadt Rom beschäftigen und somit an verschiedenen Standorten ausgetragen werden, wo sich die Spieler zu treffen haben. Um diese verschiedenen Orte zu signalisieren, müssen die Ortstafeln ausgedruckt und im Raum verteilt aufgehängt werden. Allenfalls können die einzelnen Orte stilecht dekoriert werden. (Um davon eine Vorstellung zu bekommen: im Theorieheft nachlesen.)

Für Wissbegierige und Lehrer

Um das bereits sehr wirklichkeitsnahe und nach wahren Begebenheiten geschriebene Krimidinner auch für wahre Kulturfans nochmals interessanter zu machen, wurde passend zum Dinner ein kleines Theorieheft verfasst, in welchem Informationen über Ort und Zeit (beispielsweise über die römischen Thermen, Senatssitzungen und die Prinzipatszeit) nachgelesen werden können. Es empfiehlt sich, diese Infotexte, sofern man das Dinner zu einem echten Kulturanlass mit Lerneffekt umgestalten will, ins Spiel einzubauen. Im Folgenden ist ein Plan abgebildet, wann welcher Text am besten geeignet wäre, um vorgetragen zu werden. Eine gute Möglichkeit für Lehrer ist es zum Beispiel, zum gegebenen Zeitpunkt einen Gong zu schlagen, um die Aufmerksamkeit aller zu gewinnen und dann einen Schüler aus dem Theorieheft die betreffende Seite vorlesen zu lassen. Da es sich um relativ viel Information handelt, muss eventuell eine Vorauswahl getroffen werden, welche Texte tatsächlich für lesenswert gehalten werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die kulturellen Texte bereits im Voraus zu lesen.

Diese kulturellen Informationen sind für das Spiel an sich nicht zwingend relevant und können auch weggelassen werden.

Titel im Ablauf:	Passende Texte aus dem Theoriebüchlein:
0. Vor dem Abend	Kleidung
1. Eintreffen der Gäste	
2. Einleitung	1 Die Politik zur Kaiserzeit 1.1 Das Prinzipat – Erbe des Augustus 1.2 Gesellschaftsschichten 1.3 Das Reich unter Tiberius 3.1 Aberglaube und Religion 3.2 Der Tod in Rom
3. Spielrunde 1	
4. Es geschieht ein Mord	
5. Einleitung 2	4 Wohnen im alten Rom 4.1 Wohnverhältnisse 4.2 Latrinen 5 Freizeit 5.1 Die Thermen 5.2 Das Forum Romanum
6. Spielrunde 2	
7. Gong zum Senat	
8. Cena	2.1 Tagesablauf und Mahlzeiten 2.2 Die Cena
9. Anklage	5 Senatsbeschluss und Rechtsprechung
10. Nachspeise	
11. Auflösung und Prämierung	2.3 Das Trinkgelage

Essen

Wie in jeder Kultur gab es auch bei den Römern gewisse Traditionen rund um das Essen. Dieses kann man mehr oder weniger kompliziert halten. Es besteht sowohl die Variante, die sogenannte Cena, das Abendessen der Römer, sehr üppig zu gestalten und es beinahe wie im alten Rom zu zelebrieren, als auch wie in den einfacheren Bevölkerungsschichten nur Puls mit Gemüse (Rezepte siehe unten) aufzutischen. Das Menü lässt sich natürlich ebenfalls den Ansprüchen anpassen.

Ein Willkommensdrink (Rezept Poska alkoholfrei oder für erwachsene Gäste *mulsum*) ist schnell zubereitet und bietet einen stilechten Start in den Abend.

Für diejenigen, die es bei der Cena gerne möglichst authentisch haben würden:

Das »zu Tische liegen«, das bei der römischen Oberschicht Gang und Gäbe war, wird sich bei einer so großen Gruppe von Spielern womöglich als weniger geeignete Art des Speisens herausstellen, doch wenn vom Platz her die Möglichkeit besteht, wäre es selbstverständlich eine Möglichkeit, die Tische nach Tradition der Triklinien (Speiseliagen) wenigstens in Hufeisenform aufzustellen. Ich würde empfehlen, dabei jedoch auf die Rangordnung der Plätze zu verzichten.

Gegessen wird mit den Fingern der rechten Hand, da man sich auf dem linken Ellbogen abstützt. Als Besteck sollten nur Löffel verteilt werden. Nicht, dass es bei Tisch noch zu einer Messerstecherei kommt. Wenn keine Sklaven angestellt sind, ist der Gastgeber dafür zuständig, die Speisen mit einem Messer in mundgerechte Happen zu teilen. Die Servietten werden eigentlich von den Gästen mitgebracht, doch hier könnte man eine Ausnahme machen.

Traditionell werden 3 Gänge serviert. Diese bestehen aus vielen kleinen Speisen, die jeder sich selbst auf den Teller nehmen kann. In der Anzahl der Speisen kann hier variiert werden. Zwischen jedem Gang werden die Hände gewaschen. Ebenfalls wäre es hier die Aufgabe des Gastgebers, für Unterhaltung zu sorgen. Möglicherweise wäre eine kleine Musikeinlage dazu geeignet. Im Internet finden sich dazu viele mögliche Quellen.

Zur Vorspeise werden üblicherweise appetitanregende Speisen gereicht. Hierzu gehören vor allem Eier und süß-sauer eingelegtes Obst und Gemüse (Rezepte: Eier in Pinienkernsauce, ...).

Zum Hauptgang werden verschiedene Gerichte mit Fleisch und Fisch serviert. Ursprünglich waren Beilagen dazu nicht üblich. Später wurde Brot dazu gereicht.

Vor der Nachspeise empfiehlt es sich, die Anklagezettel zu verteilen, um diese im Laufe des letzten Ganges auszuwerten zu können.

Als Nachspeise waren Obst, vor allem Datteln, und Nüsse sowie mit Honig getränkter Kuchen sehr beliebt. Im Allgemeinen sind die Römer bekannt für ihre Geschmackskompositionen von süß und sauer. Dabei wird an Würze auf keinen Fall gespart.

Nach dem Mahl wurde zuerst alles gesäubert, da Essensreste auf den Boden fallen gelassen wurden. Die Gäste können mit Salböl parfümiert und bekränzt werden. Für Erwachsene kann danach ein Trinkgelage angefügt werden, für Kinder ist dies natürlich nicht geeignet. Dazu werden salzige Happen, wie Oliven und Käse, angeboten, um den Durst anzuregen, und ein *Rex mensae* wird bestimmt, der das Mischverhältnis zwischen Wein und Wasser zu bestimmen hat. Römer tranken ihren Wein nie pur. Außerdem wurde zum Mahl oft nur Wasser getrunken.

Wer sich noch besser über das römische Gastmahl informieren möchte, kann dies im Theorieheft nachlesen.

Für die Küche ist außerdem wichtig zu wissen, dass es im alten Rom einige Dinge noch nicht gab, die bei uns als selbstverständlich gelten. Beispielsweise Salz und Zucker. Gewürzt wird mit Garum, was mit der heutigen asiatischen Fischsauce zu vergleichen ist. Zum Süßen wird Honig oder Defrutum verwendet. Es handelt sich bei Defrutum um eingekochten Traubenmost, der billiger als Honig war. Auch verleiht er dem Gericht eine schöne Farbe. Ebenso wurde Passum verwendet, in Wein eingelegte Trauben. Olivenöl ist das Öl der Römer!

Im Folgenden sind drei Menüvorschläge aufgelistet, welche sich in ihrer Komplexität unterscheiden.

Die Rezepte sind im Folgenden zu finden. Es ist jedoch nicht davon auszugehen, dass diese bei den Römern genauso gekocht wurden, da bei Funden von Rezepten keine Mengenangaben angegeben und die Kochvorgänge nur angedeutet wurden.

	Willkommensdrink	Vorspeise	Hauptspeise	Nachspeise
Die Variante für diejenigen mit leerem Geldbeutel:	Poska		Puls mit Gemüse <ul style="list-style-type: none"> • Pilze • Karotten • Artischocken 	Gefüllte Datteln und Nüsse
Die Variante für Schnellere:	Poska Mulsum (alkoholhaltig)		Verschiedene römische Aufstriche mit Brot (am besten eignet sich Baguette) <ul style="list-style-type: none"> • Kräuterkäseaufstrich mit Pinienkernen • Aufstrich aus grünen Oliven • Thunfischaufstrich • Hühnerleberaufstrich • Morentum (Knoblauchpaste) • Kichererbsenpüree 	<ul style="list-style-type: none"> • S(u)avillum (römischer Käsekuchen) • gefüllte Datteln • römischer Honigkuchen (sehr einfach!)
Die Variante für echte Genießer:	Poska Mulsum (alkoholhaltig)	<ul style="list-style-type: none"> • Eier mit süß-saurer Pinienkernsauce • Pilze • Karotten • Artischocken • pikantes Libum 	<ul style="list-style-type: none"> • Schweinsbraten auf Ostienser Art • römisches Schweineragout mit Aprikosen • Fischragout • Gemüseauflauf • Kürbis auf alexandrinische Art • Linsen 	<ul style="list-style-type: none"> • Globuli (Quark-Mohn-Bällchen) • süßes Libum • (siehe oben)

DIE CHECKLISTE:

Weiter hinten gibt es eine Checkliste, damit bei der Vorbereitung nichts vergessen wird. Viel Spaß und los, an die Arbeit!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie lange dauert ein Spiel?

Das kommt auf die Spielfreude der Teilnehmer an und wie genau sie ihre Aufträge umsetzen. Zudem spielt auch eine Rolle, wie üppig die Cena ausfällt. Das Spiel dauert etwas länger, wenn man die Theorietexte mit einbaut. Grundsätzlich sollte man mit einer Spielzeit von 2–4 Stunden rechnen. Es bietet sich an, am späteren Nachmittag zu beginnen und im Laufe des Abends genüsslich zur Cena überzugehen.

Gibt es eine Altersbegrenzung?

Das Spiel ist aufgrund der großen Anzahl an Mitspielern eher komplex und am besten für Jugendliche ab 15 Jahren geeignet. Jüngere Gäste können, sofern sie Geheimnisse für sich behalten können, auch mit einem Erwachsenen mitlaufen.

Muss man sich verkleiden?

Eine Verkleidung ist kein Muss, aber sie schafft ein besseres Ambiente, wenn alle sich gemäß ihren Rollen kleiden. Am besten spricht man ab, ob verkleidet gespielt wird.

Wie wird der Mord während des Spiels geschehen?

Das Opfer des Mordes hat in seinen Hinweisen in Runde 1 die Anweisungen, wie der Mord inszeniert werden soll. Es wird auf sich aufmerksam machen (Licht ausschalten oder Knall erzeugen), sobald es glaubt, dass alle Spieler ihre Aufträge erfüllt haben, ansonsten kann der Spielleiter nach dem passenden Moment gefragt werden. Dann wird sich das Opfer tot auf den Boden fallen lassen. Ein ebenfalls instruierter Charakter wird ihm darauf die letzte Ehre erweisen (Münzen auf die Augen legen, *conclamatio*, etc.). Das Mordopfer wird aufstehen und vor die Türe gehen. In Spielrunde 2 wird es als andere Person wieder am Spiel teilnehmen können.

Wie viel Vorbereitungszeit sollte ich einplanen?

Dies kommt ganz darauf an, wie stilecht die Cena gestaltet wird und welche Gerichte auf dem Teller landen sollen. Allein für das Durchlesen, Ausschneiden, Sortieren und Zuordnen sollte man max. 1–2 h einrechnen.

Kann ich als Gastgeber:in mitspielen?

Eigentlich ist es am einfachsten, wenn der Gastgeber die Rolle des Spielleiters übernimmt. Sollte der Gastgeber aber gerne eine andere Rolle übernehmen wollen und die Rolle des Spielleiters einer anderen Person zuweisen, muss er unbedingt darauf achten, beim Bereitstellen der Dokumente deren Inhalt nicht zu erfahren.

Wie erkläre ich den Gästen die Spielregeln?

Hier ist dem Spielleiter mit dem Punkt »Spielregeln erklären« geholfen. Darin steht alles, was die Spieler erfahren sollen. Zudem kann der »kurze Ablauf« erläutert werden.

DIE CHECKLISTE: VORBEREITUNGEN VOR DEM SPIEL

Die Vorbereitungen sind im Abschnitt »Instruktionen für den Spielleiter« noch genauer beschrieben.

Bis zu 4 Wochen vor dem Spiel:

- Die Gäste einladen und sie um eine verbindliche Zusage bitten (»save the date«)
- Die Hinweise »Für den Spielleiter« lesen

Bis zu 2 Wochen vor dem Spiel:

- Den Gästen, die zugesagt haben, eine Rolle zuteilen (mit Hilfe der Abschnitte »Verteilung der Charaktere« und »Überblick über die Charaktere«)
- Die Einladungen verschicken, welche folgende Dokumente enthalten sollten:
 - *Die persönliche Charakterbeschreibung für die eigene Rolle*
 - *Dokument: Als es geschah ...*
 - *Dokument: Stammbaum*
 - *Dokument: Covertext*
 - *Dokument: Die Kleidung im alten Rom*
- Sich über Menü und Deko Gedanken machen und eine Einkaufsliste schreiben; nicht zu vergessen:
 - kleine Geschenke für den besten Schauspieler sowie das beste Kostüm
 - 2 Münzen
 - evtl. selbst gebastelte Fasces (ein Rutenbündel mit Beil in der Mitte)
- Sich Gedanken über das eigene Kostüm machen

Vor dem Spiel:

- Die Orte für Spielrunde 2 im Raum markieren (»Ortstafeln«)
- Das Essen vorkochen
- Das Zimmer und natürlich den Esstisch stilgetreu dekorieren
- Die besagten Dokumente ausdrucken sowie ausschneiden, wenn nötig:
 - Gekürzter Ablauf für Spieler zum Aufhängen, den langen, detaillierteren Ablauf verinnerlichen und allenfalls zum Spicken verwenden
 - Ablauf der Spielrunde 3 (für den Spielleiter zum Spicken)
 - Stammbaum, um den Überblick nicht zu verlieren
 - Ortstafeln
 - Spielregeln zum Erklären und Einleitungsrede (Laudatio Funeris)
 - Auswertungsbogen
 - Anschuldigungskarten
 - 2 Diplome
 - Auswertung und Auflösung
 - Hinweisdokumente der einzelnen Charaktere für Runde 1 und 2
 - Beweise
 - Namenskarten und Sicherheitsnadeln dazu bereitstellen
- Die Umschläge für Spielrunde 1 mit Hinweisen für jede Person sowie den dazugehörigen Beweisen füllen (nachschiessen im Abschnitt »Instruktionen für den Spielleiter«)
- Die Umschläge für Spielrunde 2 mit Hinweisen für jede Person sowie den dazugehörigen Beweisen füllen (nachschiessen im Abschnitt »Instruktionen für den Spielleiter«)
- Auflösung in einem Umschlag verpacken
- Gebastelte Fasces sowie Münzen bereitlegen
- Theoriebüchlein ausdrucken (allenfalls zuvor querlesen und entscheiden, welche Texte vorgelesen werden sollen)

DETAILLIERTER ABLAUF FÜR DEN SPIELLEITER

Streng geheim für Spieler!!!

0. Vor dem Abend

- Die benötigten Unterlagen wurden ausgedruckt, zugeschnitten und sortiert.
- Die Einladungen wurden versendet, Zusagen wurden erhalten.
- Die Unterlagen für den Abend sind vorbereitet.
- Man hat sich für ein Menü entschieden und sich entsprechend vorbereitet.

1. Eintreffen der Gäste

- Die Namenskarten können an die Spieler verteilt werden.
- Ein Willkommensdrink (Poska/Mulsum) sorgt für einen gelungenen Start.
- Die Umschläge mit Hinweisen 1 werden an die Spieler verteilt und gelesen.

2. Einleitung

- Um eine Vorstellung von der antiken Zeit zu bekommen, können, wenn gewünscht, die Texte »Politik in der Kaiserzeit« vorgelesen werden.
- Der Spielleiter liest die Spielanleitung vor.
- Falls gewünscht, können hier die Texte zu »Aberglaube und Religion der Römer« vorgelesen werden. Besonders zu empfehlen ist in diesem Zusammenhang das Dokument über den »Tod in Rom«.
- Drusus der Jüngere hält zur Eröffnung der Spielrunde 1 seine Trauerrede.

3. Spielrunde 1

- Die Spieler sind grundsätzlich in 3 Gruppen geteilt und bewegen sich in diesen frei umher und unterhalten sich. **Gruppe 1** hält sich auf dem Forum Romanum beim Trauerzug auf, **Gruppe 2** bestehend aus Tiberius, Augusta und Antonia wird verspätet zum Trauerzug dazustoßen und **Gruppe 3** bestehend aus Piso und Placina ist während des Trauerzugs mit dem Kampf um die Provinz Syrien beschäftigt und kann sich in dieser Runde nur durch Briefkontakt mit den anderen Charakteren verständigen. Sie haben andere Aufträge zu erledigen, werden später aber auch zur Trauergemeinde hinzustoßen.
- Der Spielleiter hält den Beweis mit dem Giftfläschchen bereit. Livilla soll es bekommen, sobald sie darum bittet. (Der Spielleiter übernimmt dabei die Rolle ihres Leibarztes.) Sobald sie das Fläschchen wieder an den Spielleiter zurückgibt, darf der Spielleiter Drusus dem Jüngeren das Okay für die Inszenierung seines Mordes geben, falls dieser sich nach dem geeigneten Zeitpunkt erkundigen sollte.
- Es ist möglich, dass das Opfer, das am Ende dieser Runde ermordet wird, mit Fragen bezüglich der Inszenierung auf den Spielleiter zukommt. Allenfalls muss ihm dabei geholfen werden (z. B. Licht ausschalten).
- Agrippina die Ältere wird beim Spielleiter vorsorglich ein Gegengift aus 54 Kräutern in einem Fläschchen abholen.

4. Es geschieht ein Mord

- Wenn Drusus der Jüngere der Meinung ist, dass alle Aufträge erfüllt sind, hat er den Auftrag, seinen Mord selbst zu inszenieren. Er wurde von seiner Gattin Livilla ermordet im Auftrag des Seianus.
- Inszenierung: Eine mögliche Variante, den Mord zu inszenieren, wäre, sich auf den Boden fallen zu lassen und für einen lauten Knall zu sorgen, um alle auf das Geschehen aufmerksam zu machen. Es kann auch kurz das Licht ausgeschaltet werden. Darauf soll Drusus der Jüngere einen Moment auf dem Boden liegen bleiben. Sein Sohn Gemellus hat die Aufgabe bekommen, sich um ihn zu kümmern. Er sollte bereits im Voraus beim Spielleiter zwei Münzen abgeholt haben.

- Gemellus wird das Ritual vor der Aufbahrung eines Toten aufführen. Zuerst sollte er ihm einen Kuss geben/die Hand über den Kopf halten, dann die anderen Spieler dazu auffordern, den Namen des Toten laut auszusprechen (*conclamatio*) und ihm zum Schluss zwei Münzen auf die Augen legen, damit er gut über den Fluss Styx in die Unterwelt gebracht werden kann.
- Drusus der Jüngere soll danach den Raum verlassen. Der Spielleiter sollte ihm seinen Umschlag mit den Hinweisen 2, sowie, wenn vorhanden, die selbst gebauten Fasces und den Übersichtsbogen über die Beweismittel vor die Türe bringen.
- Während der tote Drusus vor der Türe seine Identität wechselt, sollten die anderen Spieler ebenfalls ihre Umschläge mit den Hinweisen 2 lesen.

5. Einleitung 2

- Drusus der Jüngere wird in seinen Hinweisen 2 die Instruktionen dazu bekommen, dass er nun zum Leibwächter des Drusus mutiert sei, der probiert, Beweismittel für dessen Tod zu finden, um diesen aufzuklären. Ebenfalls enthalten seine Hinweise 2 eine Eröffnungsrede für die Spielrunde 2.
- Wenn alle anderen Spieler ihre neuen Hinweise gelesen haben, soll der Spielleiter den Leibwächter (Liktör) des Drusus wieder hereinholen.
- Der Liktör des Jüngeren Drusus (toter Drusus) wird sich in einer Einleitungsrede vorstellen und damit die Spielrunde 2 eröffnen.
- Da sich die Spieler in der folgenden Runde auf verschiedene Standorte innerhalb Roms (mit Ortstafeln im Raum markiert) verteilen werden, eignet sich diese Runde, um Texte zu »Freizeit und Wohnen« in Rom vorlesen zu lassen. Wahrscheinlich muss eine Auswahl getroffen werden. Es müssen auch nicht alle Texte von allen Personen gelesen werden. Beispielsweise können die Texte zu den Orten auch neben den Ortstafeln zum individuellen Lesen aufgehängt werden, um den Spielfluss weniger zu stören.

6. Spielrunde 2

- Die Spieler verteilen sich nach ihren Anweisungen auf die verschiedenen Orte in Rom und sprechen wiederum miteinander. Es werden Informationen ausgetauscht. Die aufzusuchenden Orte sind mit Klammern {} markiert.
- Der neu eingetroffene Liktör des Drusus ist während der gesamten Runde damit beschäftigt, die Beweismittel, bei denen es sich beispielsweise um Briefe handeln kann, bei den anderen Spielern zu finden. Einige davon soll er am Ende der Runde präsentieren, um allen die gleiche Chance für eine Auflösung zu garantieren. Welche die wichtigsten Beweismittel sind, ist auf seiner Übersicht zu sehen.
- Evtl. wird Antonia den Spielleiter um einen Tipp fragen. Es handelt sich um die reichste Dame Roms. Die Kaisermutter hat von ihrem verstorbenen Ehemann Augustus ein Drittel des Erbes erhalten. Augusta ist somit die gesuchte Person.

7. Gong zum Senat

- Ist der Spielleiter der Überzeugung, dass alle Spieler ihre Aufträge erfüllt haben, macht er auf die kommende Senatssitzung mit einem Gong aufmerksam. Es folgen die Spielrunde 3 sowie die Cena. (Mehr Informationen dazu sind in der Erklärung zur Spielrunde 3. Der Spielleiter muss hier noch etwas aktiv werden.)
- Kurze Zusammenfassung: Der Senat wird vom Spielleiter darüber informiert, wer gestorben ist, wer angeklagt wurde (mittels Briefen, die von gewissen Spielern vorgelesen werden), und vom Liktör werden die Beweisstücke präsentiert.

8. Cena

- Nun folgt das Gastmahl. Gemäß den Informationen zum Essen können die ersten beiden Gänge serviert werden. Am besten werden verschiedene Gerichte auf dem Tisch verteilt, an denen sich die Spieler bedienen können.
- Vor der Cena empfiehlt es sich, die Texte zum »Tagesablauf und Mahlzeiten« sowie zur »Cena« zu lesen.

9. Anklage

- Vor der Nachspeise werden die Anklagezettel verteilt. Während der ersten zwei Gänge war genügend Zeit, um über die möglichen Verdächtigen zu diskutieren.
- Jeder Spieler soll auf dem Zettel seinen Hauptverdächtigen sowie seine Favoriten, was schauspielerische Leistung sowie Kostüm anbelangt, notieren.
- Wenn gewünscht, kann vor der Abstimmung der Text zu »Senatsbeschluss und Rechtsprechung« gelesen werden.

10. Nachspeise

- Nun kann die Nachspeise serviert werden.
- Die Anklagezettel wurden wieder eingezogen.
- Einige Spieler können dabei mit Hilfe des dafür vorbereiteten Dokumentes den Hauptverdächtigen sowie die Gewinner ermitteln.

11. Auflösung und Prämierung

- Die Gewinner des stilchtesten Römers sowie des besten Schauspielers werden bekanntgegeben und mit Diplomen ausgezeichnet.
- Zum Schluss wird aufgelöst, wer nun der Mörder des Germanicus war. Der Text »Auflösung« kann vorgelesen werden.
- Zum Schluss kann nun der Text zum auf die Cena folgenden »Trinkgelage« vorgelesen werden. Bei Kindern wird dieser keine Verwendung finden. Erwachsene können dieses natürlich durchführen, wenn sie wollen.

12. Freiwilliges Symposium für Erwachsene

SPIELREGELN ERKLÄREN

Bitte erläutere deinen Gästen die folgenden Punkte, bevor ihr mit dem Spiel startet:

- Ich möchte euch zeigen, was heute Abend auf euch zukommen wird. (Nimm dazu den Ablauf als Hilfe – allerdings nicht die detaillierte Version! Diese ist nur für den Spielleiter bestimmt, da sie bereits Informationen enthält, die streng geheim sind.)
- Die Hinweise und Aufträge, die ihr in euren Umschlägen findet, sind individuell auf euch zugeschnitten.
- Ihr solltet eure Aufträge möglichst erledigen und die Anweisungen befolgen.
- Teilt eure Infos primär den Personen mit, die in den Hinweisen erwähnt sind.
- Sollte euch ein anderer Spieler nach Informationen fragen, könnt ihr selbst entscheiden, was ihr ihm anvertrauen wollt und was ihr lieber für euch behaltet.
- Sollte in den Hinweisen etwas nicht erwähnt sein, ist es euch überlassen, euch möglichst gemäß eurer Rolle zu verhalten. Ihr dürft auch improvisieren, solange es euren Rollenanweisungen nicht widerspricht.
- Am Ende der ersten Spielrunde wird es ein weiteres Mordopfer geben. Das bedauernswerte Opfer wird seine Instruktionen im Umschlag finden.
- Der Mörder des Germanicus kennt schon jetzt seine Rolle, der Mörder des »neuen« Opfers von Runde 1 wird aber erst in Runde 2 definitiv wissen, dass auch an seinen Händen Blut klebt.
- Es ist möglich, dass beide Morde von derselben Person verübt wurden, es muss jedoch nicht zwingend so sein. Außerdem – jeder Mörder hat seine Komplizen ...
- Dem Täter ist es erlaubt zu lügen, wenn er direkt auf den Mord angesprochen wird, ansonsten sollte er sich aber möglichst nahe an seine Instruktionen halten.
- Den anderen Spielern ist es grundsätzlich nicht erlaubt zu lügen. Es muss jedoch nicht alles direkt gesagt werden und es ist erlaubt und sogar erwünscht, Dinge etwas auszuschnücken.

- Wenn in euren Hinweisen auf eine Frage keine Antwort steht, dürft ihr improvisieren.
- Einige Mitspieler werden womöglich Fehler machen. Das ist nicht weiter schlimm. Solltet ihr einen Fehler bemerken, versucht ihn so schnell wie möglich zu korrigieren.
- Es werden sich nicht alle Spieler immer an denselben Orten in Rom aufhalten. Vor allem in Runde 2 wird es verschiedene Treffpunkte innerhalb der Stadt Rom geben.
- Die verschiedenen Spielorte werden wir mit Zetteln markieren. Diese Ortsaufteilung ist für das Spiel zwar nicht unbedingt notwendig, jedoch sinnvoll, da unsere Großgruppe auf diese Weise in übersichtlichere Untergruppen aufgeteilt werden kann. (Wenn zudem die Texte im Theorieheft zu den einzelnen Orten nachgelesen werden, schafft dies eine bessere Vorstellung der antiken Umgebung.)
- Die zu besuchenden Orte sind in Klammern {} auf euren Hinweisen gekennzeichnet. Wenn ihr eure Gesprächspartner gefunden habt, begeben euch zu dem Ort, der in euren Hinweisen aufgeführt ist. Möglicherweise ist der Ort auch nur bei einem der beiden Gesprächspartner angegeben.
- Ist kein Ort angegeben, habt ihr euch zufällig auf dem Weg getroffen.
- In den Spielrunden 1 und 2 geht es vor allem darum, gemäß euren Aufträgen und Hinweisen zu spielen.
- In Spielrunde 2 ist es sicherlich hilfreich, sich zwischendurch das Anschlagbrett beim Senat anzuschauen. Die Senatsbeschlüsse werden dort öffentlich publiziert.
- In Spielrunde 3 findet das Essen in Form einer Cena statt.
- Während der Cena geht es darum, im Plenum bei Tisch zu diskutieren, wer der Mörder gewesen sein könnte. Natürlich handeln aber alle nach wie vor nach ihren Zielen und bleiben in ihren Rollen.
- Wenn es darum geht, dass alle Spieler ihre Aufmerksamkeit auf einen gewissen Ort richten sollten, wird dort auf einen Gong geschlagen.

Viel Spaß beim Spiel!

ABLAUF DER SPIELRUNDE 3:

In Spielrunde 3 geht es darum, den Mord an Germanicus aufzuklären. Natürlich ist dabei alles von Bedeutung. Auch mehr über die Ermordung des Jüngeren Drusus herauszufinden, kann Klarheit schaffen. Diese Spielrunde wird etwas mehr als die vergangenen Szenen vom Spielleiter angeleitet. Einige der Anwesenden sind in der Zwischenzeit leider von uns gegangen, andere wurden verurteilt. Dies wird sich im Laufe dieser Runde klären. Selbstverständlich dürfen die Verstorbenen und Verurteilten weiterhin über den Mord rätseln und am Gastmahl teilnehmen. Alle Beteiligten werden zu einer Senatsversammlung einberufen, um den Fall ein letztes Mal unter die Lupe zu nehmen. Darauf folgt die gemeinsame Cena, bei der nochmals diskutiert werden kann. In Folge auf den Hauptgang erhält jeder einen Anklagezettel. Eine Person kann des Mordes an Germanicus verdächtigt werden. Werdet ihr den Richtigen finden? Auf geht es in die letzte Runde.

FÜR DEN SPIELLEITER:

Schlage zuerst den Gong, damit alle aufmerksam werden, und stelle dich im Senat auf. Lies diesen Text als Außenstehender nun vor:

»Herzlichen Dank, dass ihr alle hier zu dieser außerordentlichen Senatsversammlung erschienen seid. Uns allen hat der Tod des Feldherrn über lange Zeit keine Ruhe gelassen. Hoffentlich wird es uns heute Abend möglich sein, seinen Tod ein für alle Mal aufzuklären und den Mörder zu finden. Nach wie vor befindet sich dieser unter den hier anwesenden Personen. Leider ist die Zeit wie im Flug vergangen. Schon über 10 Jahre sind es ... Einige von uns haben ein beträchtliches Alter erreicht, aber irgendwann müssen alle einmal von uns gehen. Wahrscheinlich habt ihr bereits alle die Traueranzeigen gelesen ...«

1 Traueranzeigen und Verurteilungen

»Leider ist die Kaisermutter Augusta aufgrund von Altersschwäche von uns gegangen. Sie hat ein beträchtliches Alter von über 100 Jahren erreicht.« {Zu Augusta gewandt}: »Liebe Augusta, bitte übergib nun den Brief, den du so lange zurückgehalten hast, an Seianus. Er wird ihn als Vertreter des Kaisers vorlesen.« {Seianus liest den Brief vor: Agrippina die Ältere sowie Nero werden verurteilt und auf eine Insel verbannt.}

»Nun habe ich vernommen, dass Macro zu den Prätorianern aufgenommen wurde. Herzlichen Glückwunsch!« {Zu Macro}: »Soweit ich weiß, wurde dir von Tiberius ebenfalls ein Brief übergeben. Er soll von dir vorgetragen werden. Ich hoffe, Seianus hat nichts dagegen? Er darf den ersten Satz des Briefes lesen, um die Erlaubnis zu erteilen.«

{Macro liest den Brief vor. Am Ende des Briefes wird auch Seianus verurteilt.}

»Leider hat, wie den meisten bekannt sein wird, auch das letzte Stündchen unseres Kaisers Tiberius geschlagen. Vom Alter oder vielleicht durch eine spezielle Substanz wurde der Kaiser immer schwächer und wäre beinahe für tot erklärt worden, als wieder Leben in ihn kam. Ob er darauf eines natürlichen Todes gestorben ist, ist nicht geklärt. Vielleicht hatte auch jemand seine Finger im Spiel. Jedenfalls wird uns der neue Prätorianerpräfekt Macro nun sein Testament verlesen.« {Macro liest das Testament und erklärt es für ungültig. Caligula wird darauf zum nächsten Kaiser ausgerufen.} »Der Prozess gegen Piso wurde abgeschlossen. Er wurde vom Senat zum Tode verurteilt.« {Zu Piso}: »Hast du etwas zu deiner Verteidigung zu sagen oder willst du uns über Mittäter aufklären?« {Piso wird seinen gefälschten Brief, den er von Tiberius erhalten hat, vorlegen.}

2 Aufzeigen der Beweisstücke durch den Liktor des Jüngeren Drusus

»Nun, wo wir schon bei den Beweisstücken sind. Offenbar ist unser Liktor fündig geworden.« {Zum Liktor}: »Ich hoffe, du kannst uns weiterhelfen. Ich würde dich bitten, deine Beweisstücke auszubreiten und zu den wichtigsten ein Statement abzugeben. Was hast du zu den Beweisen zu sagen?« {Der Liktor breitet die Beweise aus und erzählt.}

»Nun, ich denke, es wird einiges zu besprechen geben. Wir können natürlich nicht allen Funden trauen. Wahrscheinlich werden nicht alle davon echt sein. Vielleicht handelt es sich um Fälschungen. Doch mit vollem Magen lässt es sich besser denken. Ich bitte euch, nehmt auf den Liegen Platz. Ihr habt das ganze Mahl über Zeit, euch über mögliche Verdächtige zu unterhalten. Ich denke, danach müssen wir ein Urteil fällen.«

3 Servieren der ersten zwei Gänge

Es empfiehlt sich, dazu die Texte zum römischen Essen zu lesen. So kann die Cena stilecht durchgeführt werden. Natürlich lässt sich diese auch weniger aufwändig gestalten. Man kann sie beliebig lange ausbauen und bei erwachsenem Publikum noch das Cottabo-Trinkspiel als Einlage durchführen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

4 Anklagezettel

Vor dem dritten Gang werden die Anklagezettel verteilt sowie die Zettel für die beste schauspielerische Leistung und das beste Kostüm. Jeder Spieler soll diese nach seinem Gutdünken ausfüllen. Im Anhang findet sich ein Blatt zum Auswerten der Stimmen.

5 Servieren des dritten Ganges

Hier ist Gemütlichkeit angesagt. So bleibt genug Zeit, um die Anklagezettel auszuwerten.

6 Die Auflösung

Nach dem dritten Gang wird zuerst die Auswertung angekündigt. Die besten Schauspieler und besten Kostüme werden bekanntgegeben. Sie können mit den angehängten Diplomen prämiert werden. Ggf. können die Gewinner zusätzlich mit Preisen belohnt werden. Bei Erwachsenen eignet sich ein guter Wein oder bestenfalls Honigwein. Danach kann das Kuvert mit der Auflösung geöffnet und verlesen werden.