

Der historische Hintergrund von „Das Ende des Triumvirats“

In „Das Ende des Triumvirats“ können Sie – wie bei einem Spiel mit historischem Hintergrund üblich – den Lauf der Geschichte verändern. Doch was passierte eigentlich wirklich damals und wie sind die charakteristischen Eigenschaften dieser Zeit im Spiel verarbeitet? Diese Frage wollen wir auf den folgenden zwei Seiten beantworten:

Die Spielsituation – Das 1. Jahrhundert vor Christus

Zur Mitte des 1. Jahrhunderts vor Christus – der Zeit des Spiels – befand sich die Römische Republik in Aufruhr und Umbruch: Der Sieg über Karthago im 2. Jahrhundert v. Chr. hatte Rom endgültig zur beherrschenden Macht des Mittelmeerraums gemacht, während im Inneren soziale Konflikte den Zusammenhalt der römischen Gesellschaft gefährdeten: Die Patrizier, Adel und wohlhabendes Bürgertum Roms, profitierten vom Aufstieg zur Weltmacht, während die Plebejer – die „Volksmasse“ – weiterhin in armen Verhältnissen leben mussten, obwohl sie als Legionäre im Krieg die Basis für Roms militärische Überlegenheit darstellten. Diese Diskrepanz versuchten die Gracchen – zwei adlige Brüder, die sich für die Plebejer einsetzten – um 130 v. Chr. durch politische Reformen zu überwinden, indem sie das Amt des Volkstribunen in vorher nicht bekannter Weise ausnutzten (diese verfügten über das „Veto“ (dt. „Ich verbiete“) als mächtiges politisches Druckmittel), um die Interessen der Plebejer zu vertreten. Die Ermordung beider Gracchen zeigte jedoch die Unfähigkeit der Republik auf, diese Probleme zu lösen, was in der Folge zu einer weiteren Polarisierung der Gesellschaft und zu Bürgerkriegen führte: Optimaten (Adlige, Befürworter eines starken aristokratischen Senats) und Popularen (Vertreter der Plebejer, Befürworter von volksnahen Institutionen) bildeten zwei gegensätzliche Parteiungen der römischen Gesellschaft, auf deren Basis sich z.B. die Bürgerkriege zwischen Marius (Popular) und Sulla (Optimat) zu Beginn des 1. Jahrhunderts abspielten.

Mit dem 1. Triumvirat (dt. „Dreimännerbündnis“) zwischen Gaius Julius Caesar, Gnaeus Pompeius Magnus und Marcus Licinius Crassus kam es zu einem Bündnis von drei der mächtigsten Männer Roms, ohne das dafür eine gesetzliche Grundlage gegeben war. Sein Scheitern führte aber unweigerlich zu einem Bürgerkrieg um die Alleinherrschaft. Im Spielszenario für drei Spieler wird dabei das Scheitern der Konferenz von Luca (56 v. Chr.) als Ende des Triumvirats und damit als Spielbeginn gewählt, auch wenn in der Geschichte auf dieser Konferenz die Fortsetzung des Triumvirats gelang und es erst Jahre später – nachdem Crassus bereits auf einem Feldzug in Kleinasien gegen die Parther gefallen war (53 v. Chr.) – zum offenen Konflikt zwischen Caesar und Pompeius kam.

Der Streit Caesars mit dem Senat um die Entlassung seiner Legionäre führte dazu, dass der Senat Pompeius mit der Verteidigung der Republik gegen Caesar beauftragte (49 v. Chr.). Caesar reagierte darauf mit der Überschreitung des Rubikon (Grenzfluss zu römischem Gebiet, das nicht mit Truppen betreten werden durfte) und dem legendären Ausspruch: „Aleae iactae sunt“ (dt. „Die Würfel sind gefallen.“). Dies ist die Ausgangssituation des Spiels für zwei Spieler.

Die Bürger begeistern und Konsul werden

Das Amt des Konsuls, das jeweils für ein Jahr von zwei gleichberechtigten Konsuln ausgeübt wurde (Annuitäts- und Kollegialitätsprinzip), war das höchste politische Amt in der Römischen Republik. Es hatte militärische (Konsul als oberster Heerführer), politische (Konsul als Initiator von Gesetzen) und religiöse (Kultaufgaben des Konsuls) Facetten und war daher mit einer großen Machtfülle ausgestattet. Die Wahl zum Konsul durch die römischen Bürger stellte also für ambitionierte Römer ein attraktives Ziel dar. Das Forum Romanum als zentraler Platz in Rom war dabei eine wichtige politische Bühne für die Kandidaten. Im Spiel wird dies dadurch verdeutlicht, dass sich die römischen Bürger im Forum in den Bereichen der jeweiligen Charaktere aufhalten, denen sie gerade ihre

Zustimmung aussprechen. Bei der Wahl des Konsuls (der „Elegio“) am Ende des Spieljahres wird schließlich der Charakter mit der größten Zustimmung zum Konsul des nächsten Jahres. Das konkrete Handeln der Konsuls, ebenso wie, dass es eigentlich zwei sein müssten, sowie die politischen Institutionen, z.B. der Senat, werden aus Komplexitätsgründen im Spiel nicht dargestellt. Die Wahl zum Konsul zeigt aber trotzdem die große politische Macht des Charakters auf und eine erneute Wahl zum Konsul, die im Regelfall nur alle zehn Jahre möglich war, ist somit auch Zeichen für eine politische Übermacht, die im Spiel den Politischen Sieg bedeutet.

Provinzen erobern und militärische Übermacht erlangen

Die Provinzen stellten als Verwaltungseinheiten des Römischen Reichs eine wichtige Machtbasis dar. Von einem Statthalter verwaltet, oft einem ehemaligen Konsul oder anderen hohen Beamten, konnte die Ausbeutung dieser Regionen sowohl militärische als auch finanzielle Vorteile bringen: Zum einen die Aushebung von Legionen, also die Rekrutierung von Legionären. Zum anderen das Eintreiben von Steuern zur Vergrößerung des eigenen Besitzes. Die Kontrolle möglichst vieler Provinzen stellte im Konflikt mit den Kontrahenten ein wichtiges Ziel dar, da nur so die Basis für militärischen und finanziellen Nachschub sichergestellt werden konnte. Außerdem stellte eine effiziente Verwaltung einen großen Vorteil bei der Verhinderung von Korruption dar, was im Spiel anhand des Beamten als Garant für doppelt so häufigen Nachschub deutlich wird.

Dabei waren die Provinzen durchaus sehr unterschiedlich: das Spektrum reichte von den kleinasiatischen Provinzen mit hochentwickelten städtischen Gesellschaften bis hin zu den gallischen Provinzen, die von verschiedenen Stämmen bewohnt wurden. Entsprechend unterschiedlich fallen auch im Spiel die Art des möglichen Nachschubs und die möglichen Aktionen aus.

Der Kampf um die Kontrolle der Provinzen findet im Spiel nur durch Schlachten statt, während in der Geschichte auch politische Faktoren, wie die Verteilung von Statthalterposten als Belohnung für die Wahrnehmung eines hohen politischen Amtes, eine Rolle spielten.

Die Kontrolle eines Großteils der Provinzen zeigt die militärische Dominanz eines Charakters und sichert ihm somit den Militärischen Sieg.

Ämter ausüben und durch Kompetenz überzeugen

Ein junger adliger Römer, der nach Ruhm, Geld und Macht strebte, durchlief zunächst eine relativ starr festgelegte Ämterlaufbahn, bevor er das wichtigste politische Amt, das Konsulat, bekleiden konnte. In dieser Laufbahn sollten ihm wichtige Fähigkeiten – Kompetenzen – vermittelt werden, wie z.B. die Kriegsführung, aber auch die politische Arbeit. Im Gegensatz zur heutigen Zivilgesellschaft gab es bei den Römern keine klare Trennlinie zwischen Militär und Politik, vielmehr waren diese beiden Bereiche eng verknüpft, so dass es in der vorgeschriebenen Ämterlaufbahn Ämter mit militärischem aber auch mit politischem Schwerpunkt gab.

Diese Verknüpfung zeigt sich auch beim Amt des Konsuls, da dieser sowohl politische Aufgaben hatte, wie z.B. das Vorschlagen von Gesetzen im Senat, als auch als oberster Feldherr in den Krieg zog. Die Charaktere im Spiel agieren, wie echte Römer, sowohl auf der politischen als auch auf der militärischen Ebene. In beiden Bereichen haben sie die Möglichkeit, ihre Fertigkeiten zu verbessern, was sich in der politischen und in der militärischen Kompetenz ausdrückt. In der Kompetenzprovinz haben sie die Möglichkeit beide Kompetenzen zu verbessern, was mit der Ausübung gemischter Ämter zu erklären ist. Das Erreichen ausgeglichener, hervorragender Fähigkeiten ist eine Möglichkeit das Spiel zu gewinnen – der Kompetenzsieg.