

CAESAR™



**German
Version**

Impressions

CAESAR™



Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Spiel-Start	4
Finanzen	6
Projekte Errichten	10
Die Armee	17
Disketten-und- Spiel-Optionen	21
Hinweise & Ratschläge	21
Historischer Hintergrund	23



CAESAR



Mit diesem Erzeugnis haben Sie einen guten Kauf gemacht - wir danken Ihnen! Wir haben jede Menge Überlegungen und Arbeit hineingesteckt, und Sie werden sicher viel Spaß damit haben. Wir sind zwar stolz auf unsere Spiele, aber wir erheben keinen Anspruch auf Perfektion. Sollten Sie Vorschläge haben, wie wir das Spiel noch verbessern können, wären wir für dementsprechende Hinweise dankbar. Füllen Sie einfach die beiliegende Antwortkarte aus. Wir können Sie dann in unsere Adressenkartei aufnehmen und Sie über neu erscheinende Produkte und Sonderangebote auf dem laufenden halten.

Caesar : Copyright Impressions 1992

Mitarbeiter

Programmierung	Simon Bradbury
Design	David Lester
Design-Assistenz	Simon Bradbury
Grafiken	Jon Baker, Erik Casey
Sound & Musik	Chris Denman
Handbuch	Chris Bamford
Spieltests	Chris Bamford, James Hunter, David Lester
Forschung	Mark Saunders

EINFÜHRUNG

Größe und Ruhm des alten Imperium Romanum heißen Sie herzlich willkommen. Sie befinden sich im ersten Jahrhundert v. Chr., und die Republik ist gerade dem ersten Imperator, dem Kaiser Augustus, zum Opfer gefallen. Machtpositionen wechseln ihre Inhaber so schnell, wie die Möchtegern-Herrscher in der Gunst des Kaisers steigen oder fallen. Sie gehören zu diesen ehrgeizigen öffentlichen Persönlichkeiten. Sie haben es geschafft, sich durch geduldiges Verhandeln und skrupelloses Ränkespiel den Gouverneursposten in einer Provinz des Römischen Reiches zu verschaffen. Sie werden Ihre Laufbahn erfolgreich fortsetzen und noch in der Gunst des Kaisers steigen, wenn Sie das unterentwickelte Hinterland in eine sichere und wohlhabende Heimat für seine Bürger verwandeln. Wenn Sie im Verlauf Ihrer



Karriere diesen Erfolg wiederholen können, stehen ihnen alle Wege offen - vielleicht sogar der Thron selbst.

ÜBER DAS SPIEL CAESAR

Im Spiel besteht Ihre Aufgabe darin, Ihre Provinz so effektiv wie möglich zu regieren. Sie werden einen großen Teil Ihrer Zeit in der Hauptstadt Ihrer Provinz verbringen, die Sie übrigens selbst entwerfen und aufbauen müssen. Um dieses erfolgreich zu bewerkstelligen, müssen Häuserbau, Wasserversorgung, Industrie und zahlreiche anderen Faktoren sorgfältig aufeinander abgestimmt werden.

Ihre Bürger leben jedoch keineswegs in einer idealen Welt oder auf einer Insel, wo ihre Hauptsorge darin bestünde, ihr Geld auszugeben. Jenseits der Reichsgrenzen stellt eine Vielzahl barbarischer Stämme die Verteidigungsanlagen des Reiches immer wieder auf die Probe. Wenn sich die Lebensverhältnisse unter Ihrer Herrschaft als elend oder entsagungsvoll erweisen, müssen Sie außerdem noch mit einer Opposition von innen rechnen. Sie sollten dafür sorgen, daß sich die Verteidigungsanlagen der gesamten Provinz in gutem Zustand befinden und zwischen ihren Städten sichere Verkehrswege bestehen.

ZIELE

Im Spiel Caesar besteht Ihre Aufgabe darin, Ihre Reichsprovinz so erfolgreich zu regieren, daß Ihnen eine Beförderung winkt. Nach einer Beförderung werden Sie als Statthalter in eine neue Provinz versetzt, in der noch strengere Maßstäbe gelten. Sollten Sie eine ganze Serie von Erfolgen aufweisen, können Sie schließlich sogar die Stellung des Kaisers einnehmen.

Als Provinz-Gouverneur wird Ihre Leistung in vier Kategorien gemessen:

<u>Frieden</u>	das Ausmaß an Sicherheit für Ihre Bevölkerung
<u>Kultur</u>	die der Bevölkerung zur Verfügung stehenden öffentlichen und kulturellen
<u>Einrichtungen</u>	Wohlstand das Ausmaß an Wohlstand, das Sie Ihrer Provinz gebracht haben
<u>Imperium</u>	die Kommunikations- und Verkehrsverbindungen in der Region

Auf der Grundlage dieser Faktoren erfolgt Ihre Gesamtbewertung, deren gegenwärtigen Stand Sie durch Ihren Verwaltungsberater auf dem Forum (vgl. 'Auf dem Forum') erfahren können. Wenn Sie den Sockel jeder Säule in diesem Bericht anklicken, erhalten Sie eine Zusammenstellung von

Erfordernissen, durch deren Erfüllung Sie sich verbessern können.

Für eine erfolgreiche Beförderung müssen Sie eine bestimmte Gesamtwertung erreichen. Dazu gehören festgelegte Mindestwerte in jeder Kategorie. Auch diese Werte erfahren Sie auf dem Forum - diesmal müssen Sie Ihren politischen Berater aufsuchen, und zwar indem Sie dort Ihren gegenwärtigen Titel anklicken.

Mit Hilfe der Bewertung 'Gunst des Imperators' auf dem gleichen Bildschirm können Sie sich einen Eindruck davon verschaffen, wie wichtig und kompetent Sie in den Augen des Kaisers eigentlich sind.

TITEL IM SPIEL

Sie beginnen das Spiel im Rang eines Dekurians, eine Stufe über den Bürgern in Ihrer Provinz. Die folgenden, von unten nach oben aufsteigenden Titel kommen im Spiel vor:

Bürger	_____	Dekurian	_____
Magistrat	_____	Präfekt	_____
Legat	_____	Quästor	_____
Senator	_____	Prätor	_____
Konsull	_____	Prokonsul	_____
Kaiser	_____		



Dieses Spiel wurde mit einem leicht zu benutzenden Maus-Zeiger und einer anzuklickenden Schnittstelle entwickelt. Jeder von Ihnen gewünschte Befehl ist mit einem Icon (einem kleinen Bild) auf dem Bildschirm verbunden. Die Icons befinden sich jeweils am unteren Rand des Bildschirms.

Darüber hinaus werden über die **Tastatur gesteuerte Befehle** für all jene mitgeliefert, die über keine Maus verfügen. *Im technischen Ergänzungsteil erhalten Sie weitere Informationen darüber.*

Nach dem Laden des Spiels erscheint der ganz mit Terrain ausgefüllte Bildschirm, dessen unterer Randstreifen für die Icons frei bleibt.

Ursprünglich wird der Maus-Zeiger als Pfeil wiedergegeben. Dieser Pfeil weist darauf hin, daß Sie sich im **Befehlsmodus** befinden und Ihre Befehle durch das Anklicken der Icons ausführen lassen können.

Wenn Sie die rechte Maus-Taste anklicken (*rechts klicken*), können Sie zwischen beiden Modi hin- und herspringen.

Wenn Sie die Maus im **Scrollmodus** über einen der Bildschirm-Ränder hinaus bewegen, wird sich die Bildschirm-Anzeige in diese Richtung bis zum Rand des jeweiligen Terrain-Bereichs bewegen. Die beiden Hauptterrain-Anzeigen im Spiel decken einen Bereich ab, der viel größer ist als der zunächst auf dem Bildschirm sichtbare.

Wenn Sie beispielsweise neue Häuser errichten wollen, müssen Sie sich im **Befehlsmodus** befinden und das Icon anklicken, das wie ein Haus aussieht. Der Zeiger verändert sich zu einem kleinen Haus, und Sie werden darauf hingewiesen, daß Sie jetzt im Scrollmodus sind. Sie können den gesamten Bereich abrollen und nach einer günstigen Stelle für Ihr Gebäude suchen. Klicken Sie die Stelle an, die Sie ausgesucht haben. Danach bleiben Sie im

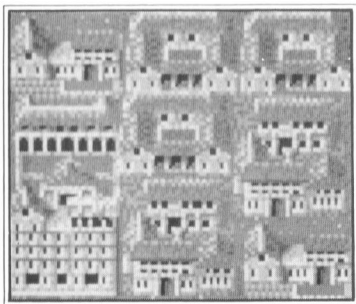
Scrollmodus, und der Hausbau bleibt der gewählte Befehl - durch rechts Anklicken kehren Sie zurück in den **Befehlsmodus**.

SPIEL-START

Im technischen Ergänzungsteil finden Sie Hinweise, wie Sie das Spiel auf Ihrem Computer laden können.

Danach sehen Sie den Optionen-Bildschirm. Hier können Sie entweder ein zuvor gesichertes, teilweise beendetes Spiel laden und weitermachen oder die Parameter für ein neues Spiel eingeben. Bei einem neuen Spiel ist zunächst der Schwierigkeitslevel festzulegen, der über die in jeder Provinz zur Verfügung stehenden Geldmittel entscheidet. Wenn Sie Ihrem neuen Gouverneur einen Namen geben, können Sie das Spiel auch personalisieren.

Später können Sie dann Ihre Figur umbenennen oder sich in Erinnerung rufen, an welche Stelle im Reich Sie versetzt worden sind, indem Sie innerhalb des Berichts Ihres politischen Beraters (vgl. 'Auf dem Forum') Ihren Namen und Ihre Provinz anklicken.



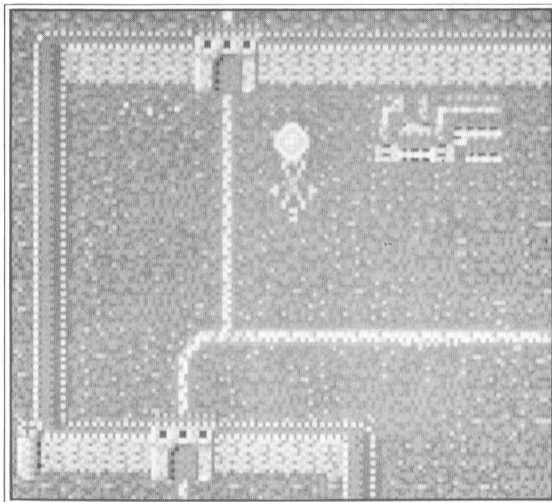
DER CITY- UND DER PROVINZ-LEVEL

Sobald Sie den Optionen-Bildschirm hinter sich gelassen haben, wird Ihnen das Gebiet gezeigt, in dem Sie Ihre neue Stadt bauen müssen. Dieser 'City-Level' besteht ursprünglich aus einer Öden Fels- und Baumlandschaft, in der Sie für Ihre Häuser, Krankenhäuser, Schulen und anderen in der Hauptstadt erforderlichen Gebäude Platz schaffen müssen. Aus dieser Landschaft wird schließlich eine pulsierende Hauptstadt.

Wenn Sie eine neue Provinz übernehmen, wird das Terrain des City-Levels jedesmal willkürlich neu erstellt, um den Wiederspiel-Wert zu maximieren. Durch Anklicken des Pfeil-Icons mit der linken Maus-Taste gelangen Sie vom City- zum Provinz-Level. Darauf ist zusätzlich zur Hauptstadt die gesamte Provinz sichtbar. Zu ihren wichtigsten Bestandteilen gehören die Hauptstadt und die anderen großen Städte in der Region. An vermuteten Gefahrenpunkten müssen Sie Straßen und Mauern hinzufügen und Garnisonen stationieren. Die rote Kampf-Standarte neben den Gebäuden in Ihrer Stadt stellt die Prima Cohors - Ihre erste Soldaten-Kohorte dar.

Die Form des Provinz-Levels gibt den tatsächlichen Umriß der Provinz an, in der Sie sich gegenwärtig befinden.





DER ZEITFAKTOR IN CAESAR

Die Zeit läuft in Caesar übrigens beim Betrachten des City- oder Provinz-Levels weiter; durch Anklicken des Icons **'Disketten-Optionen'** und Wahl von **'Pause'** können Sie das Spiel aber anhalten.

Den gleichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie die beiden Haupt-Anzeigen ganz verlassen - um beispielsweise bei Ihren Beratern auf dem Forum Rat einzuholen oder eine Mini-Karte zu inspizieren.

DIE MINI-KARTEN

Neben dem normalen City-Level gibt es eine Anzahl kleinerer **'Mini-Karten'**, die - alle auf einem Bildschirm - jeweils wichtige Informationen über einen bestimmten Teilaspekt der City zusammenfassen. Nach der Wahl des Icons **'Mini-Karte'** erhalten Sie die folgende Auswahl verfügbarer Karten:

Form des Landes	Wasserverteilung
Wert des Landes	Verwaltung
Krisengebiete	Straßenübersicht
Stadtgebiete	

Darunter steht der Name der Karte, die gegenwärtig auf der Anzeige zu sehen ist. Diese Karte befindet sich links auf der Liste. Zur Auswahl klicken Sie einen Gegenstand auf der Liste an. Die meisten **Mini-Karten** sehen zunächst relativ langweilig aus - die Anzeige Ihres Straßennetzes wird z.B. erst dann interessant, wenn einige Straßen gebaut wurden.

AUF DEM FORUM

Mit Hilfe des großen F-Icons gelangen Sie zum Forum - dem Verwaltungszentrum Ihrer Stadt. Hier können Sie sich einen Überblick über den Stand verschiedener Angelegenheiten verschaffen und

Jede der sechs Figuren auf dem Bild ist ein solcher Assistent, den Sie jeweils entsprechend anklicken, um einen Bericht zu erhalten. Es stehen dort, von links nach rechts gesehen:

Der politische Berater (Mann mit blauem Umhang)

Der Militärberater (Soldat mit roter Uniform)

Der Finanz-Spezialist (Mann mit blauer Robe)

Der Schatzmeister *(Mann mit weißer Robe und Kapuze)*

Den Vormann
der Sklaven



FINANZEN

Die Zahl rechts auf dem Icon-Balken stellt den Geldbetrag dar, der in der Schatztruhe der Provinz übrigbleibt. Diese Zahl ist deshalb entscheidend, weil Sie ohne Geld zum Untergang verdammt sind. Ohne Geld können Sie keine Einrichtungen aufbauen und unterhalten, keine Arbeitskräfte oder eine Armee finanzieren. Oft genug wird schließlich der von Ihnen aus Rom erwartete Tribut in der Kasse fehlen, so daß Sie zur Berichterstattung befohlen werden und sich dem Zorn des Kaisers aussetzen.

Alle Ausgaben werden in Denarien beziffert - der Denarius ist die Zahlungseinheit der römischen Reichswährung. Im Spiel gibt es **fünf hauptsächliche Zahlungsposten**.

- * Bauarbeiten
- * Sold für die Soldaten
- * Unterhalt der Sklaven
- * Gehalt des Gouverneurs
- * Der jährliche Tribut

Ihre Haupteinnahmequelle sind die Steuern - sowohl solche aus persönlichen Einkommen als auch die Gewerbesteuern.

Sämtliche Bauvorhaben, vom Schul- bis zum Straßenbau sowie die Errichtung von Verteidigungsanlagen, sind mit Kosten verbunden. Die Aufwendungen für unterschiedliche Vorhaben sind verschieden hoch. Bei Erteilung des Befehls werden die Kosten auf dem Bildschirm angezeigt - d.h. bevor Sie eine Ortswahl treffen und damit den Befehl bestätigen. Aus Vergleichsgründen sind die Baukosten im folgenden wiedergegeben:

1	Abriß	2	Wohngebäude
3	Straße	10	Öffentlicher Platz
3	Wasserleitung	5	Brunnen
10	Reservoir	5	Mauer
10	Turm	80	Kaserne
25	Präfektur		

60	Aventine	100	Caelian
140	Esquiline	200	Janiculan
250	Regia	300	Pincian
350	Palatine	500	Romanum
20	Tempel	40	Bäderhaus
60	Krankenhaus	60	Schule
200	Orakel	300	
Schwerindustrie			
20	Markt	50	Unternehmen
100	Theater	200	Amphitheater
300	Pferderennbahn		

15	Abriß	30	Straße
500	Fort	50	Mauer
100	Turm		

Auch der Sold für Soldaten ist kostspielig; er wird aufgewendet für Entlohnung, Handgelder für die Rekrutierung und andere Anreize für den Eintritt in die Armee, sowie für die Grundausrüstung der Soldaten. Längerfristig werden umso mehr Soldaten eintreten, je höher die Aufwendungen sind. Bei einer Veränderung der Militärausgaben ziehen Sie Ihren Militärberater auf dem Forum zu Rate (vgl. 'Auf dem Forum'). Die Soldkosten-Übersicht - der Sold wurde ursprünglich auf 10 Denarii pro Jahr festgelegt -, finden Sie am unteren Bildschirm-Rand. Sie können Sie mit den nach oben und unten zeigenden Pfeilen neben der Zahl verändern.

Zu den unerfreulichsten Praktiken des Römischen Reiches gehörte die Sklaverei. Für Sie als römischer Verwaltungsbeamter sind die Sklaven ein normales und wichtiges Hilfsmittel - aus ihnen rekrutieren sich die Arbeitskräfte für die meisten Vorhaben. Sie erhalten keine Bezahlung, müssen

aber dennoch versorgt werden. Je mehr Sie für diese Versorgung ausgeben, desto stärker wird die Sklaven-Bevölkerung längerfristig wachsen. Mit Hilfe des Vormanns der Sklaven (*vgl. 'Auf dem Forum'*) können Sie die gegenwärtige Sklavenbevölkerung und die für sie gezahlten Leistungen überprüfen. Für Veränderungen werden die Pfeile neben der letzteren Zahl benutzt.

GEHALT DES GOUVERNEURS

Auch ihren wichtigsten Angestellten - nämlich Sie!
- muß die Provinz bezahlen. Als Chef-Verwaltungsbeamter können Sie natürlich selbst ein Riesen-Gehalt einstreichen. Dabei konnte die City aber Bankrott machen, und Sie werden in Ketten abgeführt, um Ihr Versagen zu erklären. Es ist ganz wichtig, den Unterschied zwischen Ihrem persönlichen Wohlergehen und dem der Provinz zu begreifen. Sie kontrollieren als Gouverneur die Finanzen der Provinz. Sie gehören Ihnen nicht, aber Sie entscheiden, wofür Sie benutzt werden sollen - Baumaßnahmen, Gehälter usw. Wenn Sie Ihr Gehalt festlegen, entscheiden Sie darüber, wieviel die Provinz persönlich an Sie abtreten soll.

Mit Hilfe des politischen Beraters auf dem Forum (vgl. 'Auf dem Forum') können Sie diesen Betrag verändern. Einen Teil Ihres persönlichen Besitzes

können Sie auch der Provinz zum Geschenk machen, wenn Sie das Gefühl haben, daß Ihre Karriere davon abhängt. Unter Ihrem Namen und Titel wird der Ihnen zur Verfügung stehende Geldbetrag angezeigt. Wenn Sie 'Geldgeschenk an City' anklicken, können Sie einen Betrag abzweigen, den Sie mit den Pfeil-Tasten festlegen und durch rechts anklicken bestätigen. Bei einer Beförderung in die nächste Provinz nehmen Sie Ihr persönliches Guthaben mit.



DER JÄHRLICHE TRIBUT

Alljährlich wird von Ihnen erwartet, eine Tributzahlung an Rom abzuliefern. Sollten Ihre Bestände dazu nicht ausreichen, erhalten Sie eine Warnung. Wenn Sie einen Tribut dreimal hintereinander schuldig bleiben, werden Sie aus dem Amt entfernt und ihre Karriere ist zu Ende *(möglicherweise kostet es Sie sogar Ihren Kopf)*. Der Tribut beläuft sich anfangs auf 50 Denarii pro Jahr und wird fortlaufend erhöht.

STEUERN

Glücklicherweise können Sie neben den
Geldausgaben den Staatssäckel auch vergrößern,
und zwar mit Steuereinnahmen. Die Steuerquote
wird durch Sie als Gouverneur festgesetzt. Damit

Sie können allerdings nur in solchen Gebieten Steuern erheben, in denen Sie die Verwaltung kontrollieren. Zwei besondere Dienststellen sind dabei von Nutzen: mit Präfekturen können Sie eine eng begrenzte Region kontrollieren, für größere Bereiche werden die Foren genutzt. Mit Hilfe der Mini-Karte 'Verwaltung' sehen Sie, wie weit der Arm des Steuereintreibers reicht.



Er wird Sie über die aktuelle Steuerrate, Bevölkerungsentwicklung und die pro Kopf erhobenen Steuern informieren. In dieser letzten Zahl werden der Steuer-Level und die Wirtschaftskraft ausgedrückt. Darunter befindet sich eine Aufstellung der Einnahmen und Ausgaben des vorangegangenen Jahres. Auf der vertikal angebrachten Tabelle links auf dem Bild werden die Gewinne und Verluste der letzten Jahre bilanziert.

PROJEKTE ERRICHTEN

Im Spiel besteht ihre Hauptaufgabe darin, zu entscheiden, **welche Projekte an welchen Orten errichtet werden sollen**. Für eine wohlhabende und sichere Provinz müssen Sie eine umfangreiche Aufbau-Arbeit leisten. Im Abschnitt 'Projekt-Kosten' können Sie die jeweiligen Kosten überprüfen.

Um Aufbau-Arbeit zu leisten, gehen Sie wie gewohnt vor. Jedes geplante Projekt hat sein eigenes Icon. Wenn Sie es anklicken, verwandelt sich der Maus-Zeiger in ein Bild der geplanten Konstruktion. Sie werden automatisch zur gleichen Zeit in den Scrollmodus versetzt, so daß Sie durch Abrollen das geeignete Gelände suchen können. Sie klicken die gewünschte Stelle an, an der das neue Projekt stehen soll. Wenn Sie auf einem mit Bäumen bestandenen

Gelände bauen wollen, werden diese automatisch gerodet. Wenn Sie den Zeiger bei gedrückter Maus-Taste über den Bildschirm ziehen, wiederholt sich die neue Konstruktion ständig an den Stellen, die der Zeiger passiert. Diese Einrichtung ist beim Bau von Straßen, Leitungen und Mauern besonders nützlich.

Es gibt allerdings auf dem City-Level zu viele Gebäude, um deren Icons alle zugleich auf dem Bildschirm unterbringen zu können. Sie müssen zuerst die gewünschte Projekt-Art benennen, um zu dem entsprechenden Icon zu gelangen. Daraufhin werden die normalen Icons durch solche ersetzt, die den neuen Konstruktionen entsprechen. Das gewünschte Icon können Sie jetzt anklicken.



Sämtliche Konstruktionsarten (mit Ausnahme des Wohnungsbaus, auf den direkter Zugriff besteht) sind in zwei Gruppen aufgeteilt:

<u>Infrastruktur:</u>	Straßen, Wasserversorgung, Mauern, Verwaltungsgebäude
<u>Gebäude und Einrichtungen:</u>	öffentliche Einrichtungen, Kulturstätten, Geschäfte

Nehmen wir an, Sie wollen eine Straße bauen. Da dies in den Bereich der Infrastruktur fällt,

- 1 wählen Sie zunächst das entsprechende Icon. Daraufhin erscheinen die neuen Icons für Straßen, Mauern usw.
- 2 Sie wählen Straßen und klicken die Stelle an, an der die Straße gebaut werden soll.
- 3 Anschließend können Sie leicht auf der **Mini-Karte 'Stadtentwicklung'** überprüfen, wie groß das von Ihnen bebaute Gebiet auf dem **City-Level** ist.

STADTENTWICKLUNG

In vielen Fällen werden die einmal aufgebauten Häuser sich ganz unabhängig von Ihnen weiterentwickeln oder wieder verschwinden. Wenn Sie beispielsweise für einen Bereich ein Häuserprojekt vorgesehen haben, werden die ersten Siedler zeltähnliche, provisorische Behausungen aufbauen. Versäumen Sie es nun, für grundlegende Versorgungseinrichtungen, Beschäftigungsmöglichkeiten und so weiter zu sorgen, werden die Bewohner einfach wieder einpacken und weiterziehen - der Gebäudekomplex verschwindet. Schaffen Sie aber die Bedingungen für eine schicke Villen-Siedlung, verwandeln sich die Zelte schließlich in luxuriöse Wohnhäuser, die allerdings das gleiche Gelände beanspruchen. Auf der **Mini-Karte 'Wert des Landes'** können Sie ablesen, wie begehrt das jeweilige Gelände ist.

BAU EINES FORUMS

Im Mittelpunkt Ihrer neuen Stadt steht ihr erstes Forum. Dieser große, offene Platz, umgeben von öffentlichen Gebäuden, ist ein Verwaltungszentrum und wird von jedermann als



WASSER

In **Häusern** wird Wasser gebraucht. Sie brauchen nicht jede Wohneinheit direkt mit Wasser auszustatten, aber eine Wasserquelle sollte in vernünftiger Nähe sein. Häuserpreise rutschen in den Keller, wenn keine Wasserversorgung bereitgestellt wird, und diese Gebäude werden sich niemals in palastähnliche Herrenhäuser verwandeln.

Auch **Badehäuser** brauchen eine in der Nähe gelegene Wasserversorgung. Für jeden zivilisierten Römer ist ein Badehaus in der Nachbarschaft Bestandteil seiner Lebensqualität. Ohne Badehäuser in der Nähe wird sich die Häuser-Qualität nicht besonders schnell verbessern.

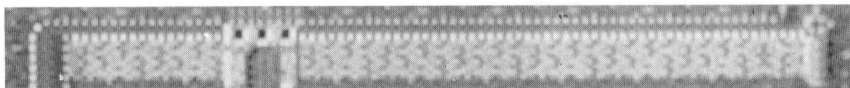
Im Spiel gibt es **drei Möglichkeiten für die Wasserversorgung**. Die einfachste Form sind die **Brunnen**. Sie können zwar überall gegraben werden, aber nur einen sehr begrenzten Bereich mit Wasser versorgen.

Wasserbehälter gehören zur zweiten Variante. Sie entstehen dadurch, daß Sie einfach ein Wasserrohr an einen geraden Flußabschnitt oder See legen. Die Leitung wird zu einem kleinen Vorratsbehälter.

Leute in der Nachbarschaft können ihr Wasser direkt von dort beziehen. Der Hauptzweck der Vorratsbehälter besteht jedoch darin, Wasser für die Reservoirs zur **Verfügung** zu stellen. Wenn der Ort für ein Reservoir bestimmt wurde und dieses über Röhren an einen Vorratsbehälter angeschlossen wurde, kann ein sehr großes Gebiet mit Wasser versorgt werden. Eine Röhrenverbindung eines Reservoirs mit weiter entfernt gelegenen ist ebenfalls möglich. Auf der **Mini-Karte 'Form des Landes'** können Sie sofort ablesen, wo sich die natürlichen Wasservorräte befinden. Die **Anzeige 'Wasserverteilung'** in der gleichen Liste gibt einen Überblick über die Gebiete, die als mit Wasser versorgt gelten.

MAUERN UND WÄLLE

Jede Reichsprovinz würde sofort von Barbaren überrannt, wenn sie ihre Verteidigungseinrichtungen vernachlässigte. Dazu gehören eine verlässliche Armee und ein funktionierendes System von Wall-Anlagen. Diese Wall-Anlagen können sowohl auf dem **Provinz-** als auch dem **City-Level** gebaut werden.



Die bei weitem wichtigsten Wälle sind die auf dem **Provinz-Level**, denn es ist wesentlich besser, die Angreifer ganz aus Ihrer Stadt herauszuhalten, als sie zu bekämpfen, wenn sie einmal in der Stadt sind.

Eine normale Mauer ist ausreichend, um eine Barbaren-Armee fernzuhalten, obwohl ihr unter Umständen ein Durchbruch gelingen könnte, der zu Angriffen auf die Städte führen kann. Wenn in der Nähe ein Turm in die Mauer integriert ist, wird die Durchbruchsmöglichkeit erheblich reduziert. *Türme können jedoch nur gebaut werden, um die Mauern zu verstärken, nicht als alleinstehende Bauwerke.*

Im Abschnitt '**Die Armee**' erhalten Sie weitere Informationen über Soldaten und Barbaren.

KASERNEN UND PRÄFEKTUREN

Unter Kasernen versteht man kleine, örtliche Militärstützpunkte mit jeweils geringer Mannschaftsstärke. Präfekturen sind die römische Form von Polizei-Stationen. Dort arbeiten auch andere Beamte, wie z.B. Steuereintreiber. In ihrem jeweiligen Stadtteil wird durch beide Gebäude der Unzufriedenheitslevel niedrig gehalten.

Die Kasernen stellen auch Soldaten bereit, die alle angetroffenen Barbaren und Unruhestifter

abfangen. *Wichtig zu wissen: Diese Soldaten handeln automatisch und brauchen nicht von Ihnen gesteuert zu werden.*

Im direkten Umfeld der Präfekturen wird ein Verwaltungsgebiet geschaffen, so daß dort eine Steuer-Erhebung möglich wird. Im Abschnitt '**Steuern**' erhalten Sie dazu weitere Informationen.

AUFBAU EINES UNTERNEHMENS

Sie können als Gouverneur den Aufbau kleinerer Unternehmen, wie z.B. Werkstätten, innerhalb der City unterstützen. Dazu wählen Sie das Icon '**Unternehmen**' und entscheiden, was die neue Firma herstellen soll.

Jetzt erscheint die Werkstatt, deren Arbeitsweise sie übrigens danach jederzeit überprüfen können. Die Erzeugnisse werden auf dem leeren Platz im Werkstatt-Hof, unterhalb des Hauptgebäudes, gestapelt. Je höher ihre Zahl, desto größer der Geschäftserfolg.

Die Provinzen können sich auf die Herstellung unterschiedlicher Produkte spezialisieren. Die meisten Leute werden Ihnen beispielsweise sagen können, daß man aus Weintrauben in Gallien einen besseren Wein herstellen kann als in Britannien! Die Erfahrung wird Sie lehren, wo man Wein keltet und Töpferwaren herstellt. Dennoch ist einige Abwechslung notwendig. Wenn Sie bei einem florierenden Kupferwaren-Handel in Ihrer

Provinz von nun an nur noch solche Werkstätten einrichten, werden Sie den Markt sehr schnell überschwemmen und bald mehr Kupfer herstellen, als Sie jemals verkaufen können.

Zwei weitere Voraussetzungen für ein erfolgreiches Unternehmen sind zu erfüllen:

Wichtig ist, daß es in der Nähe **Schwerindustrie** gibt, die die erforderlichen Rohmaterialien liefern kann. Zum anderen muß vom Unternehmen **eine Straße in die Nähe eines Marktes führen**, damit die Waren abgesetzt werden können. Die Straße muß nicht unbedingt direkt auf den Marktplatz führen, aber sie sollte so nahe wie möglich daran vorbei laufen.

EINRICHTUNGEN

Unter diese Kategorie fallen sämtliche **Schulen, Krankenhäuser, Tempel und Orakel**. Die Lebensqualität der Bürger wird durch die Anzahl der Schulen und Krankenhäuser pro Kopf der Bevölkerung erheblich erhöht - genauso wie Ihre **Kultur-Wertung**. Mit Einrichtungen dieser Art wird der Wert von Häusern geringfügig erhöht. Für Tempel trifft das gleiche zu, sie sind aber von größerer Bedeutung. Orakel bieten den Vorteil mehrerer Tempel und beeinflussen den Häuserwert in einem größeren Gebiet ganz erheblich.

VERGNÜGUNGSSTÄTTEN

Amphitheater, Theater und Pferderennbahnen dienen der Unterhaltung der Bevölkerung. In ihrer Nachbarschaft steigt der Wert der Häuser erheblich. In geringerem Maße wird die Kultur-Bewertung beeinflusst.

BEFESTIGUNGSANLAGEN

Ein Fort ist das Hauptquartier einer Kohorte. Die Kohorte ist die Grundeinheit in der römischen Armee. Jede von ihnen verfügt über ihr eigenes Fort. Wenn Sie mithin ein Fort auf dem **Provinz-Level** bauen, schaffen Sie ein Gebäude für darin stationierte Soldaten und setzen damit eine neue Kohorte ein, die von dort aus operiert. Auf dem Fort erscheint eine flatternde rote Fahne, die anzeigt, wo sich die neue Kohorte befindet. *Bevor Sie jedoch der neuen Kohorte Männer zuweisen, ist sie unbemannt und existiert nur auf dem Papier.* Im Abschnitt '**Armee-Rekrutierung**' finden Sie weitere Informationen.

ABRIß UND RODUNG

Wenn Sie etwas aufgebaut haben und danach Ihre Meinung ändern, können Sie wieder abreißen. Nach der Wahl des Abriß-Icons klicken Sie das zu zerstörende Gebäude an. Es fällt zusammen und



hinterläßt lediglich Schutt. Sie streifen mit der gedrückt gehaltenen Maus-Taste über den Schutt, um alle Spuren des verunglückten Projektes zu beseitigen.

Reparaturen

Die von Ihnen errichteten Projekte bleiben jedoch leider nicht alle bestehen. Sie werden einerseits von Barbaren und Aufrührern, andererseits von Natureinwirkungen wie Feuer und Verwitterung bedroht. Sie können allerdings Arbeiter damit beschäftigen, diese Schäden auszubessern. Die Arbeitskräfte in Ihrer Provinz sind Sklaven. *Einem Sklaven kann eine der sechs folgenden Arbeiten übertragen werden:*

Bauarbeiten	Feuerschutz
Unterhalt von Bauwerken	Straßeninstandhaltung
Armeedienst	Ungenutzte Sklaven

Vom Vormann der Sklaven (*vgl. 'Im Forum'*) erfahren Sie, welcher Sklave mit welcher Arbeit beschäftigt ist.

Neben jeder Arbeitskategorie stehen zwei Zahlen: Die erste kennzeichnet die Arbeitskolonnen, die

gegenwärtig eingesetzt sind, die zweite kennzeichnet das Minimum der eingesetzten Kräfte, die dieses Gebiet vollständig abdecken. (*Dies gilt nicht für die Kategorie Armee; vgl. den Abschnitt 'Armee-Rekrutierung', um weitere Einzelheiten zu erfahren*).

Um die Anzahl der in einem Gebiet eingesetzten Arbeitskolonnen zu verändern, klicken Sie die zwei Pfeil-Icons neben der Zahl selbst an. *Die Arbeiten sind nach ihrer Bedeutung numeriert*. Sollten Sie versuchen, mehr Sklaven einzusetzen als die einem Gebiet zugewiesene Anzahl, wird der Computer diese von weniger wichtigen Kategorien abziehen.

Der Bereich der Konstruktionsaufgaben ist so wichtig, daß sich seine Funktionsweise von allen anderen Bereichen unterscheidet. Aus dem Gesamtangebot entnimmt der Computer automatisch die für ein Projekt erforderliche Anzahl. Sollten zu wenige zur Verfügung stehen, werden alle erreichbaren eingesetzt. Sie können ohne Arbeitskolonnen nichts aufbauen.

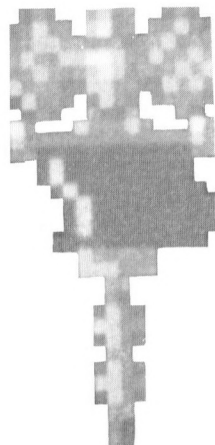
Im Grunde ist es eine Verschwendung, einige Sklaven unbeschäftigt zu lassen, aber längerfristig wird dadurch die Sklaven-Bevölkerung etwas ansteigen.

DIE ARMEE KOHORTEN

Sie verfügen über eine Legion an Männern. Diese besteht aus Einheiten, die als Kohorten bezeichnet werden. Eine Kohorte besteht wiederum aus mehreren Zenturien - jeweils 100 Mann. Jede Zenturie besteht jeweils aus einer der folgenden Waffengattungen (*es gibt keine gemischten Zenturien*):

<u>Reguläre</u>	hervorragend ausgebildete Berufssoldaten
<u>Irreguläre</u>	einigermaßen geübte Zwangsrekrutierte
<u>Hilfstruppen</u>	absolut nutzlose Sklaven-Soldaten

Für jede Kohorte besteht eine Bewertung ihrer Kampfmoral, die bei gewonnenen Schlachten steigt, bei verlorenen sinkt. Außerdem hat jede Kohorte ihre eigene Kampf-Standarte, Numerierung und einen eigenen Namen.



BARBAREN UND AUFSTÄNDISCHE

Es gibt 16 verschiedene Barbaren-Stämme, die Sie angreifen können. Gegen die verschiedenen Barbaren-Stämme werden im Kampf am besten unterschiedliche Taktiken angewandt. Durch Experimente werden Sie herausfinden, wie man beispielsweise gegen die Karthager am günstigsten vorgehen kann. Es ist entscheidend, die Barbaren von der Hauptstadt fernzuhalten. Wenn sie Ihre Stadt auf dem Provinz-Level erreichen, werden sie auf den City-Level gelangen. Sie werden plündernd durch die Gegend ziehen und vieles auf ihrem Weg zerstören. Die Mauern und Kasernen auf dem City-Level stellen eine letzte Verteidigungslinie dar. Gewalttätige Aufständische bedrohen Ihre Hauptstadt. Ihre Handlungsweise gleicht der der Barbaren, aber sie lassen sich relativ schnell besänftigen.

INSPEKTION IHRER TRUPPEN

Mit Hilfe des Militärberaters (*vgl. 'Im Forum'*) können Sie Ihre Kohorten inspizieren. Die Nummer der Legion am oberen Bildschirmrand ist abhängig von der Provinz, in der Sie sich befinden. Darunter sehen Sie das flatternde Banner einer Ihrer Kohorten. Jenseits der Standarte sehen Sie die gegenwärtig gültigen Befehle für Ihre Einheit, deren Kampfmoral und die Zenturien, aus denen sie besteht. Mit den Pfeil-Tasten weiter rechts



Mit der Taste zwischen den beiden Pfeilen können Sie bei der gegenwärtig aktiven Kohorte zwischen mobilisiertem und demobilisiertem Status hin- und



ARMEE-REKRUTIERUNG

Sie beginnen mit lediglich einer Kohorte - der **Prima Cohors**. Ursprünglich besteht diese nur aus einer Zenturie von regulären Soldaten. Sie könnten natürlich für Ihre Sicherheit stärkere Kräfte gebrauchen. Neue Kohorten können Sie aufstellen, wann immer Sie das wünschen (*vgl. 'Befestigungsanlagen'*). Wie in diesem Abschnitt erklärt, bedeutet die Aufstellung neuer Kohorten nicht, daß sich die Mannschaftsstärke in Ihrer Armee erhöht, sondern lediglich, daß sie in mehr Einheiten unterteilt wird. Um die Mannschaftsstärke zu erhöhen, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung. Wenn Sie mehr Geld für Ihren jährlichen Soldaten-Sold ausgeben (*vgl. 'Besoldung Ihrer Soldaten'*), werden mehr Berufssoldaten in die Armee eintreten. Die neuen Rekruten erscheinen aber

nicht direkt nach der Erhöhung der Ausgaben. Es werden vielmehr ständig neue Bewerber während der nächsten Jahre auftauchen. Diese Männer müssen nicht bestimmten Kohorten zugeordnet werden - sie werden unter den Ihnen zur Verfügung stehenden Kohorten gleichmäßig verteilt.

Wenn Sie - mit Hilfe Ihres Militärberaters - die Zahl der eingezogenen Männer erhöhen, wird die Anzahl der Irregulären auf gleiche Weise ansteigen.

Sollten Sie Ihren Vormann für Sklaven damit beauftragen, mehr Sklaven für die Armee freizugeben (vgl. 'Unterhaltung'), werden der gesamten Armee mehr Hilfskräfte zugewiesen. Auf dem Report des Vormanns bedeutet die erste Zahl nach dem Armee-Namen die Anzahl der Sklaven-Arbeitskolonnen, die der Armee zugewiesen wurden, während die zweite Zahl alle Kohorten umfaßt, in die diese Arbeitskolonnen eingewiesen wurden. Die Armee kann keine einzelnen Männer gebrauchen, wenn sie nicht eine neue Kohorte bilden.

Wenn Sie die Mannschaftsstärke an einem bestimmten Ort erhöhen wollen, können Sie zeitweise einige andere Kohorten demobilisieren. Deren Soldaten füllen stufenweise ein Kräfte-Reservoir von Rekruten an und werden dann den verschiedenen anderen mobilisierten Armee-

Einheiten zugewiesen. Sie können die Kohorte jederzeit wieder mobilisieren, und diese wird langsam ihre Mannschaftsstärke wieder erreichen. Im Abschnitt 'Inspektion Ihrer Truppen' erfahren Sie, wie demobilisiert wird.

LENKUNG IHRER KOHORTEN

Ihre Armee besteht lediglich auf dem Provinz-Level. (*Die Soldaten, die Sie aus städtischen Kasernen kommen sehen, gehören zur Miliz und haben mit der Armee nichts zu tun*). Ihrer Kohorte können Sie eine von vier Befehlsarten erteilen. Dazu klicken Sie jeweils das entsprechende Icon auf dem **Provinz-Level** an und dann die Kohorte, der Sie einen Befehl erteilen wollen.

<u>Stopp</u>	die Kohorte steht still und erwartet weitere Befehle
<u>Patrouille</u>	an einer beliebigen Stelle anklicken, und die Kohorte bewegt sich unaufhörlich zwischen diesem Punkt und ihrem Standort
<u>Angriff</u>	einen Barbaren-Stamm anklicken, und die Kohorte greift an
<u>Rückzug</u>	die Kohorte kehrt zu ihrem Heimatstandort zurück.



Schlachten Wenn eine Kohorte auf dem Provinz-Level auf einen Barbaren-Stamm trifft, beginnt eine Schlacht. Sie müssen über die von Ihren Truppen benutzte Taktik entscheiden und erhalten dann die Resultate mitgeteilt. Um den Kampf zu beenden, bedarf es möglicherweise einiger Runden der Entscheidungsfindung.

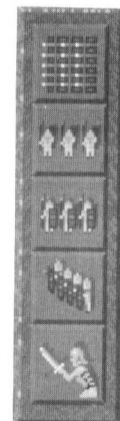
Wenn Sie das römische Kriegsspiel 'Cohort 2' von Impressions einsetzen, können Sie, falls gewünscht, die Kampfhandlungen im einzelnen durchspielen. Dazu klicken Sie die Informationstafel am unteren Bildschirmrand an und folgen den Hinweisen auf dem Schirm. Andernfalls klicken Sie das Haupt-Bild an. Auf der unteren Tafel werden Informationen über den Zustand Ihrer Truppen und dann über die des Feindes angezeigt.

Sie können den Namen Ihrer Kohorte, ihre Kampfmoral und die Anzahl von Regulären, Irregulären und Hilfstruppen in den Zenturien ablesen. Darunter wird die Anzahl der Barbaren, die Ihnen gegenüberstehen, angezeigt, sowie die Anzahl der von ihnen bemannten Zenturien. Diese Statistik wird während der Schlacht auf den neuesten Stand gebracht, um Ihnen nach der Herausnahme der Toten und Verletzten die

neuesten Zahlen zu zeigen. Die Ausgangszahlen stehen in Klammern, so daß Sie einen Überblick über Ihren Erfolg haben.

Aus der folgenden Liste müssen Sie jetzt eine Taktik auswählen:

- | | |
|-------------|---|
| Schildkröte | eine enge
Verteidigungsformation |
| Rückzug | Rückzug mit allem, was
Sie retten können |
| Überfall | ein Standard-Frontalangriff |
| Flanke | ein Versuch, den Feind
einzukreisen |
| Attacke | ein Angriff mit allen
Kräften |



Nach Ihrer Entscheidung klicken Sie ein Icon rechts am Bildschirmrand an. Das Ergebnis leuchtet auf dem unteren Bildschirmrand auf. Die zu wählende Strategie hängt davon ab, welche Seite sich in der Überzahl befindet und welcher Barbaren-Stamm Ihnen gegenübersteht.



Wenn es den Leuten unter Ihrer Herrschaft schlecht geht, kommt Protest auf. Schließlich werden in dem einen oder anderen Stadtteil gewalttätige Unruhen ausbrechen. Die Aufständischen werden plündernd durch Ihre City ziehen. In der Nähe stationierte Miliz-Kräfte werden versuchen, die Unruhen einzudämmen. Allein die auftretenden Unruhen zeigen Ihnen jedoch, daß Sie Fehler gemacht haben. Die beste Methode, solchen Unruhen zu begegnen ist, ihren Ausbruch zu verhindern. Sie sollten sicherstellen, daß die Leute zufrieden sind, Geld und Arbeit haben und sich sicher fühlen; dann werden sich die Aufstände in Grenzen halten. Die Gegenwart von Kasernen und Präfecturen wird ebenfalls gewalttätige Unruhen unterdrücken. Mit einem Blick auf die **Mini-Karte 'Krisengebiete'** entdecken Sie mögliche Unruhe-Herde.

Wenn Sie Ihren bisherigen Spiel-Erfolg sichern wollen, klicken Sie das Icon 'Disketten-Optionen' an. **Spiele Sie von einer Floppy, müssen Sie eine neue, formatierte Diskette einlegen.** Sie können auch ein zuvor gesichertes Spiel laden, das Spiel anhalten oder erneut beginnen.

Auf Wunsch können Sie auch die normalen Nachrichten-Tafeln, die Sie vor Einfällen der Barbaren, natürlichen Unglücksfällen usw. warnen, unterdrücken. Es handelt sich dabei allerdings um wertvolle Informationen, auf die Sie nur dann verzichten sollten, wenn Sie jederzeit selbst den Überblick behalten können.

*** Teilen Sie Ihre Zeit sorgfältig zwischen City und Provinz auf.** Wenn Sie sich zu intensiv auf dem City-Level engagieren, kann es passieren, daß Sie plötzlich folgendes feststellen müssen: Ihre neuen Gebäude sind von einer Flut von Barbaren überrollt worden, weil Sie versäumt haben, ausreichende Verteidigungsmaßnahmen auf dem Provinz-Level zu ergreifen.

*** Die Wasserversorgung sollten Sie niemals aus dem Auge lassen. Mit Hilfe der Mini-Karte können Sie überprüfen, ob alle Ihre Häuser ausreichend mit Wasser versorgt sind. Wassermangel beeinträchtigt die Grundstückspreise ganz erheblich.**

*** Das Straßennetz sollte ebenfalls nicht vernachlässigt werden. Bauen (oder planen Sie zumindest) die Straßen vor dem Häuserbau; errichten Sie auf keinen Fall zuerst Gebäude und überlegen dann die Straßenführung. Auf dem**

Provinz-Level sind Straßen zwar sehr nützlich, aber auch sehr teuer. Vergewissern Sie sich vor Beginn eines jeden Projekts, ob Sie es sich auch leisten können.

* **Die Posten Feuerschutz, Straßeninstandhaltung und Unterhalt von Bauwerken sollten immer vollständig abgedeckt sein.** Wenn Sie nicht über eine ausreichende Anzahl von Sklaven verfügen, geben Sie mehr für deren soziale Versorgung aus, um ihre Zahl zu erhöhen. Wenn Ihre City wächst, teilen Sie erheblich mehr Mittel ein, als Sie zunächst brauchen, oder Sie werden bald feststellen müssen, daß die wachsenden Ausgaben Ihre Mittel übersteigen, dann nämlich, wenn die ersten Gebäude einfallen. Sollte dieser Fall eintreten, oder Barbaren und Aufständische in die City gelangen, überprüfen Sie die Infrastruktur sorgfältig (*Straßen, Leitungen, Mauern*). Eine beschädigte Wasserleitung kann die Wasserversorgung für ein großes Gebiet abschneiden.

* Erliegen Sie nicht der Versuchung, Ihr gesamtes Geld auf einmal auszugeben - behalten Sie stets **eine Reserve**.

* **Bedenken Sie, daß Steuern nur in verwalteten Gebieten eingetrieben werden können.** Die besten Investitionen sind Einrichtungen zur Steuererhebung, wie z.B. neue Foren.

* **Versuchen Sie nicht, Hunderte von Häusern auf einmal zu bauen** - sie werden schlicht wieder verschwinden, wenn es in der Gegend keine Versorgungseinrichtungen oder Arbeitsplätze gibt. Der Aufbau von Wohngebäuden, Geschäfts- und Kulturzentren sollte auf ausgewogene Weise erfolgen.

* **Machen Sie von den Mini-Karten regen Gebrauch.** Insbesondere die Entwicklung der Grundstückspreise wird Ihnen darüber Aufschluß geben können, wie wertvoll verschiedene Vorhaben sind und wie weit ihre Wirkung reicht.



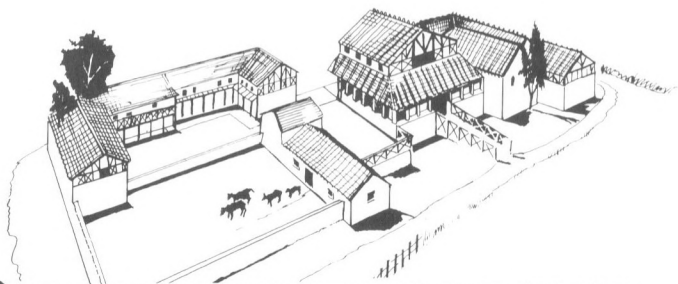
CAESAR

Once upon a time, a man stood on a hill looking down at the bend in a river. He decided that this would be a good place to build a house. Being a popular fellow, after a while some other people decided to come and join him on his hill and the foundations of the Roman empire were laid.

A thousand years later, a young man called Marcus Publius sat in the Theatre of Pompey (not far from that first house) watching a very tedious Greek tragedy. We know this because most Greek tragedies are tedious and because in school books every young Roman man who is not an emperor is called Marcus Publius and has a slave (or a dog) called Titus. As yet another over-excited fat lady rushed onto the stage brandishing a bloodied dagger, the eyes of Marcus Publius glazed over and he set to dreaming of glory in the all-conquering legions of Rome. It would have been hard for Marcus to imagine a world which Rome did not dominate. As he sat and day-dreamed, there were no serious rivals to the Roman Army apart from a few barbarians in the north and an empire or two in the distant east. Yet a couple of hundred years later the city of Rome was just part of an Ostrogothic kingdom. Of course, ripples remain of Marcus Publius and his friends. Rome survives in our language, our government, our judiciary, our buildings and our imaginations. Nevertheless, while some Roman roads are now three lane motorways, others are barely discernible tracks along the edges of obscure fields.

Why Rome fell has been a popular topic of debate ever since, lending itself to dramatic reconstructions full of orgies, corruption and barbarian hordes. And yet why it fell is not as interesting as the simple fact that it did. Historically and for whatever reason, an empire always does. Had you asked Marcus, or an Ancient Egyptian, or a Ming Dynasty Chinaman, or a Napoleonic Frenchman, or a Victorian Englishman, or even a Russian five years ago about how their empire might disappear, they would probably have thought it a silly question.

The fact that we cannot imagine how, for instance, the United States of America could break up or how western capitalism might collapse does not make our position any more secure than that of Marcus Publius. So far the United States has not lasted as long as the Roman Empire. Rome fell partly because the strength of the Empire was shifted east to Constantinople; the strength of western capitalism is also shifting east. But then again, perhaps we are so different from every other empire in history that we, as opposed to anyone else, will last for ever...



THE GREEKS

It is not unfair to say that the Romans inherited from the Greeks much of the philosophy behind how a civilised society should organise itself and the Greek 'polis', or city-state, was fundamental to this. Thus, rather than starting the story of Rome in the foothills of central Italy it makes sense to take a quick look at the model for a city that the Greeks had already come up with and which they were about to hand on to the new boys in town.

The Greek mainland and islands had been a centre of civilisation for a couple of thousand years before Rome was even thought of. They had been at the heart of both the Mycenaean and probably the Minoan civilisations and had thus enjoyed long periods of prosperity and settled conditions. This had produced a population increase which in turn led to a widespread process of colonization. New Greek cities were founded all along the Black Sea coast and the Mediterranean coast of Asia Minor, North East Africa, Spain, France and Southern Italy. Among many others, Greeks were responsible for the founding of the cities of Marseilles, Naples and Istanbul (originally Byzantium and then Constantinople).

The **geography of Greece**, consisting largely of islands and small plains encircled by mountains, made for small political units and created a sense of the value of independence and self-sufficiency. These values were passed on to the new colonies which regarded themselves as separate entities from their mother cities. Thus the Greek world came to be made up of hundreds of small city-

states, most of them with populations of only a few thousand, who shared a common identity, culture and language and could be formed into various leagues to confront the barbaric outside world but who were also jealous of their own independence. This tension was an inherent part of Greek civilisation, on the one hand limiting the extent to which it could reach out and dominate its neighbours while on the other enabling it to survive as a vibrant part of subsequent civilisations; notably that of Rome.

THE POLIS

The success and creativity of the Greek polis led to a number of developments which were reflected in the Roman city ideals. As the wealth of individual cities grew, tribal kingship gave way to rule by landed gentry which in turn was threatened by the political aspirations of the wealthy merchant classes. *If by their endeavours they could acquire economic strength, why not political power as well ?* With literacy came intellectual debate and the spread and development of reason. This brave new world needed to be ordered. The wild and amoral gods and demons were tamed and made to look and act like men. They were given proper houses to dwell in and dirty little shrines became magnificent temples, monuments as much to civic pride as to the deities themselves. Perhaps most important of all was the introduction of **civil law**, to which all free men could appeal and to which all men, however well-bred, were subject. Rather than the law being meted out at the king's pleasure, it was now

the responsibility of elective and even collective government. Various experiments in democracy arose (*even a form of communism*) with different combinations of assemblies and elders being thrown up by variously constituted electorates. The roles of the feudal lord as priest, judge and military defender were taken over by the polis. An infantry was organised which reduced the significance of individual military prowess, which had been the mainstay of tribal and feudal rule.

The ebb and flow of political power in Greek society need not concern us. Suffice it to say that by the 5th Century BC, Athens and Sparta had emerged as the two main rivals for dominance. The land-based Peloponesian league of the Spartan monarchy was supplanted by the sea-based Delian league of the Athenian democracy, only for Sparta to make a brief comeback. They joined to defeat external enemies such as Persia and then returned to their internecine struggles. Eventually, the merry-go-round was stopped by Philip of Macedon when he defeated the Greeks at Chaeronea in 338 BC, finally ending city-state freedom.

Philip's son, Alexander the Great, exploded Greek culture throughout the middle east by taking a Greek army on a truly spectacular invasion of most of the known world. He then died at the age of only 32 before he could get home to Macedon, leaving his empire split between his generals. Three entities emerged (plus the little kingdom of Pergamum); **Macedon** (which had control of

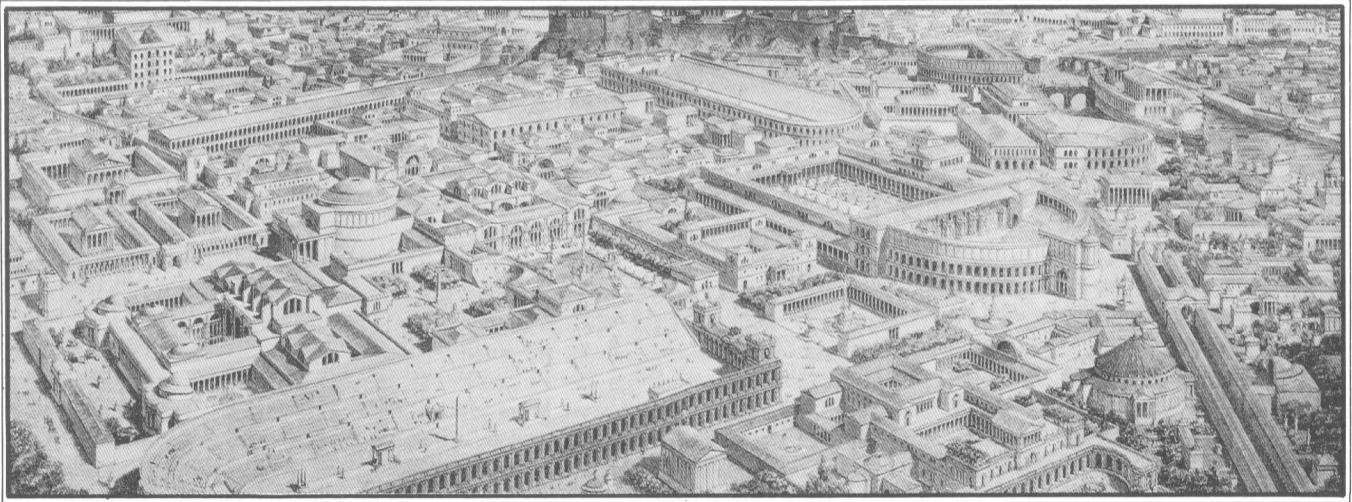
Greece), **Syria** (which included most of the eastern conquests) and **Egypt** where Ptolemy founded a new dynasty. The Greek cities, and especially Athens, largely abdicated from politics and concentrated on being centres of learning. They permeated the rising star of Rome which on a clear night could be seen in the west.



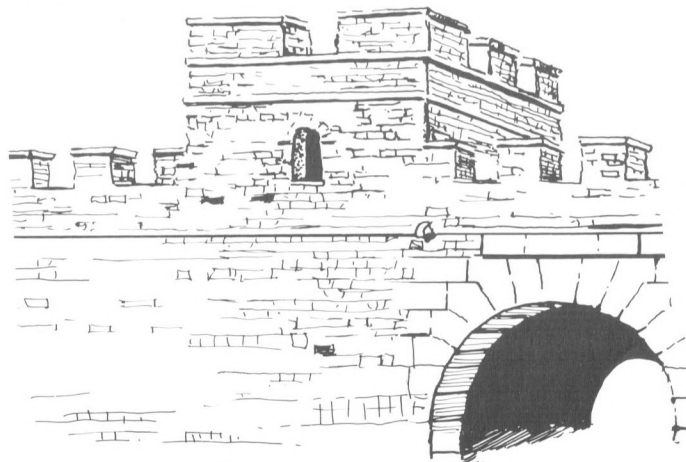
THE CITY OF ROME

The Romans took many of the ideals of the Greek polis and adapted them to serve the building of an empire. The ideas of **law and order** were changed from moral standards to instruments of control. The common responsibility for defence became a way of recruiting for the legions. Perhaps most important of all, the **notion of ultimate power resting with the citizen** was developed so that power rested not just with any old citizen but a citizen of Rome. The rulers of distant cities scrambled for the honour of Roman citizenship.

The Greeks were restrained from trying to rule an empire because they valued the principal of independence. Athens did not want to rule Sparta so much as dominate a Greek league that included Sparta. The Greek city-states sought allies whereas the Romans sought possessions. The Romans formed alliances to defeat common enemies but in the end allies and enemies were swallowed up together. The Greeks produced a magnificent civilisation but not much of an empire. *The Romans borrowed the civilisation and turned it into a great empire.*



However, we are bounding ahead of ourselves by about 700 years. The historical founding of Rome is less important and much less interesting than the legendary one. In any case we cannot be sure of early historical details beyond the reasonable assumption that the city coalesced from a small group of villages. In fact there are **two legends about the founding of Rome** which eventually merged into one. In the 5th Century, the Greeks recorded that Rome was founded by **Aeneas**, the Trojan war veteran and son of the goddess Venus. The other legend, that Rome was founded by **Romulus**, twin brother of Remus, was joined to the first by asserting that Romulus and Remus were after all direct descendants of Aeneas.



THE LEGEND

The story of Romulus and Remus is a good one. Abandoned as babes on the banks of the River Tiber, they were suckled by a she-wolf and brought up by a shepherd. Having killed his brother in a quarrel, **Romulus founded Rome on the Palatine Hill in 753 BC**. Reckoning that they were a bit short of women in this new city, Romulus went off and kidnapped some from the nearby Sabine tribe; the so-called 'rape of the Sabine women'. To help him, Romulus also appointed one hundred elders, or 'patres', who became the first Senate and whose descendants called themselves 'patricians', thereby acquiring instant credibility and a pre-eminent position in society. Over the next one hundred and fifty years, Rome developed from a cluster of hilltop settlements on and around seven hills into a fully fledged city, draining the marshes in the valleys between the hills and eventually building masonry structures such as temples and defences. Ruled by a succession of seven kings who were chosen by the Senate, she was very much under the influence of the **Etruscan civilisation** which held sway to the north. Indeed, the last three kings, of whom Tarquin I was responsible for most of the major building work of the period, were of Etruscan extraction. By **509 BC**, however, the Romans were ready to take matters into their own hands and Tarquin the Proud was thrown out of office for being much too unpopular and the Roman Republic was proclaimed.

Thereafter, Rome set about the dominion of her neighbours. The exact means by which this was achieved is much too complicated to bother with. Apart from her immediate neighbours, the Latins and the Sabines, she had to fight wars with the Hernici, the Volsci, the Aequi and many more, not to mention the Etruscans and even the Gauls, who had the temerity to sack Rome itself in 390 BC. Having recovered her dignity, Rome turned south and fought a series of campaigns in alliance with the Greek cities in southern Italy against the Samnites. With the Samnites beaten, the Greeks suddenly realised that Rome was now on their door step and called in reinforcements from Epirus a little too late. *By 264 BC Rome was in control of the whole of the Italian peninsular south of Pisa.*

THE CARTHAGINIANS

All this time, Italy had not been of any great interest to the two big powers of the day. The Greeks had been busy in the east putting down the Persians, while the Carthaginians (or *Phoenicians*) had been quite happy with their maritime empire in the western Mediterranean. Rome had rather sneaked up between them, and Carthage suddenly found herself staring at the toe on the Roman boot of Italy. Three wars ensued (called the *Punic Wars* after the Roman term for the *Phoenicians*, '*Poeni*'), during which Rome snatched the entire Carthaginian empire. By the end of the **First War**, she had taken possession of Sicily (241 BC) and soon added Sardinia and Corsica (238 BC).

The **Second Punic War** was more of a close run thing with the great Carthaginian, General Hannibal, attacking Rome by the back door via Spain and taking his elephants over the Alps. Although he enjoyed a good deal of success, particularly at the battle of Cannae, Hannibal could not wear the Romans down and after fifteen years in Italy had to go home again. Rome added Spain to her possessions in 197 BC, leaving the Carthaginians with only the rump of an empire around the city of Carthage itself. Finally, even this was taken over with the assistance of the delighted Numidians and became the Roman province of Africa in 146 BC.

Meanwhile, the Gauls of northern Italy had finally tried the patience of the Romans to far and by the end of the 3rd Century BC were looking down the barrel. The invasion of Hannibal down through their territory delayed the inevitable for a while but the process of eviction and colonization continued after his departure. The region became part of the Roman empire as Cisalpine Gaul and was finally incorporated into Italy itself in the 50s BC after further conquests to the north by Caesar.



THE EAST

As the Romans gradually defeated and took over the Carthaginian empire, the powers in the eastern Mediterranean began to get nervous and tried to face down the new threat. When the Romans attacked pirates on the Illyrian coast, the Macedonians to the south took the side of the pirates with the not too surprising result that the Romans extended their campaigns into Macedonia, defeating her in 197 BC. Just as the Romans were going home, the Syrian empire in Asia Minor invaded Greece, forcing the Romans to sweep back through Greece and into present-day Turkey, defeating the Syrians in 190 BC.

At this stage, however, Rome was not interested in direct rule of the east (*it must have seemed like they were already doing quite well enough in the west, thank you very much*) and withdrew into Italy. Nevertheless, Macedonia continued to grow in strength, provoking a further Roman invasion in 171 BC. Finally in 146 BC, the new Roman province of Macedonia was created, which incorporated the whole of Greece after the southern Greeks had revolted a few years earlier. The rest of the Aegean went Roman in 133 BC when the last king of Pergamum, Attalus III, bequeathed his kingdom to Rome and it became the province of Asia, consisting of the western end of Asia Minor.

146 BC was an important year in the history of Rome. In that year both Carthage and Corinth were razed to the ground and the Corinthian citizens were sold into slavery. It marked not just the defeat but the end of the powers on

either side of Italy and it announced Roman rule to the world. It marked a transition from Rome merely trying to secure its borders to feeling confident enough to boss the known world around. If in the same year they could do that to two of the greatest cities in the world, everybody else had better watch out.

IMPERIAL ROME

Ironically, but as so often happens, just as Rome acquired a position of unparalleled external strength, she very nearly fell apart. There had been rumblings for a while within Italy and the next hundred years or so brought civil wars and the death of the Roman Republic. Republics are not really designed for ruling empires (*Napoleon had the same trouble and came up with the same solution*) and as the empire had grown the republican system had been hijacked by a senatorial elite. The rural and urban poor, who seemed to be getting poorer as Rome became richer asked the question, '*Are we a republic or not ?*' and eventually discovered that they weren't.

Theoretically, power rested with the citizens, who gave it to the Senate which acted as an executive, responsible to an elected Assembly. However, increasingly the Senate and the magistrates were dominated by a new nobility, made up of patricians and nouveau-riche plebians, who found it much more convenient to ignore the Assembly altogether. While this system was unchallenged, it worked very well but it had no constitutional validity and collapsed as soon as the boat was rocked. This was done initially by land reforms proposed in 133 BC by



Tiberius Gracchus and then economic and legislative reforms proposed by his brother Gaius a decade later. Both brothers came to a sticky end.

In 122 BC, southern Gaul was taken over and became the province of Gallia Narbonensis but very soon afterwards the army started losing battles to troublesome Germanic tribes, putting the whole State of Rome at risk. As a consequence the Roman Army was reformed by Gaius Marius, becoming much more efficient and professional but at the same time switching its allegiance from the State to individual army commanders. This made civil war a constant possibility and almost inevitable.

THE DICTATORS

However, before ambitious generals could really get their act together, the so-called Social War (*from 'socii' meaning allies*) broke out in 91 BC. The non-Roman Italians, who for two hundred years had been fighting to stay non-Roman, had gradually realised that, in this new day and age, there was a lot to be said for being a Roman citizen. This resulted in the political unification of Italy, with citizenship granted to all in 90 BC, but it hardly led to peace. When war was declared on Mithridates of Pontus who had attacked the province of Asia, a squabble broke out about who should command the legions in Asia; Marius or the consul Lucius Sulla. In the end it was settled by Sulla marching on Rome and declaring himself dictator. Although his rule only lasted a year, it was the first (*but not the last*) time that Rome had been taken by a

general at the head of her own legions.

After Sulla, three men jockeyed for power; a politician called Crassus and two generals, Pompey (*one of Sulla's boys*) and Julius Caesar. They formed a private alliance in 60 BC, known as the First Triumvirate, but they were really all out for themselves. Pompey had established his credentials in the 70s and 60s BC, first by helping Crassus to defeat the slave rebellion led by Spartacus and then by conquering a lot of eastern territory, including Bithynia, Cilicia, Pontus, Syria and Cyprus. Crassus put himself out of the picture by getting himself killed by the Parthians in 53 BC. Caesar, however, employed better tactics and made the most of his opportunity by conquering the whole of Gaul by 49 BC and even having a look at the mysterious island of Britain.

By this time Pompey had taken power in Rome and persuaded the Senate to take away Caesar's command. As a consequence, Caesar invaded Italy, forcing Pompey to withdraw to Greece where he was defeated by Caesar at Pharsala. Pompey escaped to Egypt, where he was murdered. Caesar returned to Rome to rule for four years until the infamous Ides of March in 44 BC, when he was murdered by 'Brutus and the rest'. There was thus another power vacuum, more civil war and three more contenders, Mark Antony, Marcus Lepidus and Octavian. Octavian beat Antony at Modena and marched on Rome, only to make friends again when Anthony and Lepidus joined forces. This was then the Second Triumvirate, formed in 43 BC as a legal dictatorship for a



period of five years.

The following year, Octavian and Anthony went off to defeat Brutus and Cassius while Lepidus looked after the shop in Rome. In **40 BC**, they divided power, Lepidus being given Africa, Octavian the west and Anthony the east. Lepidus blew his chances with a failed power bid and Anthony suffered a series of disasters in the east, not least of which was to start a bit of thing with **Queen Cleopatra in Egypt**. All of this played into Octavian's hand, who in **31 BC** got a mandate from the Senate to attack Egypt. Anthony and Cleopatra were finally defeated in Greece and committed suicide together in Egypt.

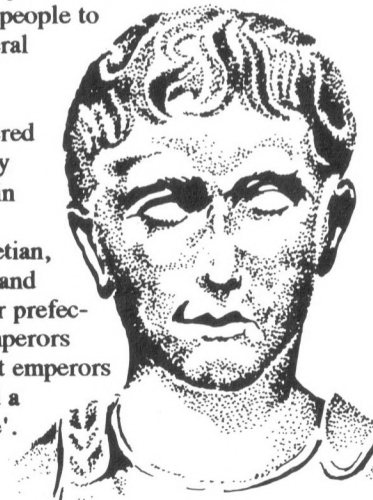
THE EMPERORS

Although he claimed to have restored the Republic in **27 BC**, Octavian was effectively the **Emperor of Rome** from that time, assuming the name Augustus and ruling very successfully for 32 years until his death in **14 AD**. He brought stability and reform, taking the army out of politics with land grants, and undertaking a tremendous programme of public building. *It was said that Augustus found Rome a city of bricks and left it a city of marble.* He laid the proper foundations for Roman imperial rule which lasted for over 300 years.

In the hundred years following the death of Augustus, the empire continued to grow, particularly in the north and in the east. Under the Emperor Trajan, the Empire reached its greatest extent, taking possession of Arabia and Dacia (*Modern Romania*) in **106 AD** and Armenia, Assyria and

Mesopotamia in **117**, whereupon he died. The new emperor, **Hadrian**, decided that it would be better to consolidate the imperial boundaries rather than seek further expansion. He even abandoned some of the eastern conquests of his predecessor. *Nevertheless, the threat of invasion, especially from the northern Germanic tribes was always there and the army gradually re-asserted its influence over politics.*

In civilian life, things bubbled along but internal weaknesses were beginning to appear. More and more people became Roman citizens until **212** when the Emperor **Caracalla** awarded citizenship to all free-born men in the empire. This was mainly a financial measure since it meant that there were more people to tax but it was part of a general weakening of the imperial structures. More and more emperors were being murdered and a long period of anarchy followed Caracalla's death in **217**. The confusion was partially resolved by Diocletian, who came to power in **284** and divided the empire into four prefectures, ruled over by two emperors (**Augustii**) and two assistant emperors (**Caesars**). This was called a Tetrachy, or 'four-man rule'.



However, this system was further evidence of weakness and inevitably it broke down. In 324, the Emperor Constantine defeated his co-emperor, Licinius and took over sole power. Constantine was the first emperor to convert to Christianity and his ties with the pagan city of Rome were not as strong as some of his predecessors. In 330, he moved his capital to Byzantium, building a new unashamedly Christian city. The western half of the empire collapsed over the next hundred years or so and, although Justinian re-conquered some of it in the middle of the sixth century, it was lost again three years after his death.

The Roman empire had become the Byzantine empire, Greek-speaking and Christian. This new empire lasted a thousand years more, to some extent carrying the Roman torch, until it was finally crushed by the Turks in 1453.

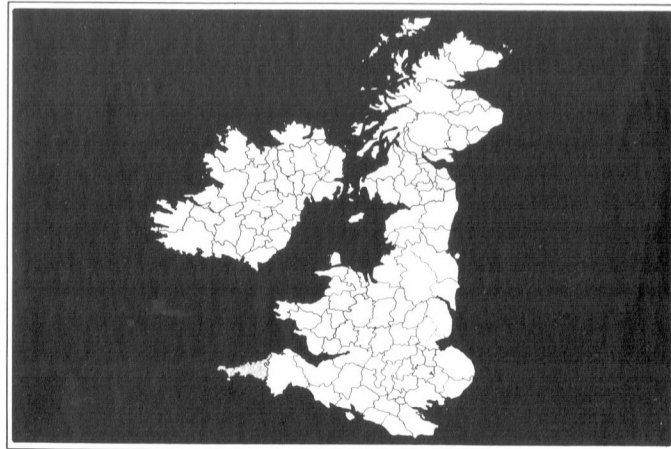
THE CONQUEST OF BRITAIN

The effect and character of Roman rule varied from region to region. In general, the western half of the empire underwent a rapid and far-reaching process of Romanization simply because the standard of government and level of civilization that Rome brought were so much better than what had been before. Without meaning to belittle the vibrancy, creativity and sophistication of the Celtic tribes, it is nevertheless true to say that relatively crude tribal societies were exposed to new levels of education and technology and had modern roads and buildings constructed in their midst.

This is in stark contrast to the eastern empire where the civilisations of the Greeks, Persians, Egyptians and the like were in no way inferior to that of Rome. Indeed, as we have seen the so-called Roman civilisation was very largely borrowed from the Greeks in the first place.

Consequently, the eastern empire remained very Greek in character and was simply ruled from Rome. Great cities existed already and the Romans did not build that many new ones, instead building Roman baths and temples within existing Greek and Egyptian cities.

As such, it is in the western and northern regions of the empire that we see more clearly how the Romans went about building settlements. It is here that they were



given a relatively blank canvas to paint on. In particular, we will concentrate on Britain, that most northerly and magnificent outpost of the Roman Empire. Contrary to popular belief, Britain was not invaded by Julius Caesar, although he did pop over to study the form while he was in the area conquering Gaul. In fact, Britain was invaded a hundred years later by Claudius, partly because he felt that his imperial position needed a bit of a boost after the excesses of his nutty predecessor, Caligula. Moreover, both the emperors previous to Caligula, Tiberius and Augustus, had enjoyed great military successes and Claudius no doubt felt that by finishing what the great Julius Caesar himself had started he would be putting himself right up there. It was also true that the troublesome Gauls had a nasty habit of slipping across the English Channel to hide out with their Celtic cousins.

THE INVASION

So it was that in 43 AD, Claudius dispatched Aulus Plautius with four legions to invade Britain. Landing in Kent, they swept north west, defeating the Britons under Caratacus near Rochester and then again on the future site Londinium (*London*). There, with the native capital of Camulodunum (*Colchester*) at their mercy, they waited until Claudius could arrive from Rome to lead them triumphantly to victory. After a full sixteen hard days sitting around being triumphant in Briton, Claudius went home again leaving poor old Aulus Plautius to resume command and continue the campaign.

Over the next few years, the Roman legions moved steadily north and west, finally defeating Caratacus in Wales. He fled north to the Brigantes, only to be betrayed to the Romans. Sent as a captive to Rome, the British chieftain so impressed Claudius with his courage and dignity that he was allowed to live out his days in honourable if captive exile. By the time Paulinus was appointed governor in 59 AD, most of England and Wales south of Lincoln was in Roman hands. He was busy trying to polish off the Druids in north Wales when a revolt broke out in East Anglia led by Queen Boadicea of the Iceni.

In the folklore of British resistance to the Romans, the feisty Queen Boadicea in her heavy war-chariot takes pride of place. She quite eclipses Caratacus, which is very unfair because she was much less trouble than he was. Although the Iceni had a high old time and even sacked Londinium, they were an unruly bunch who got rather carried away with themselves. Heavily laden with booty they were easily routed by Paulinus when he returned from Wales. After that, the south of England was pacified and Romanized and the fighting shifted to the north.

In 78 AD, Agricola was appointed governor of Britain and under him the Roman legions reached their most northerly point. Establishing three permanent legionary bases at York, Chester and Caerleon he headed north and defeated the Brigantes of northern England before marching into Scotland. By 84 AD he had control of



Lowland Scotland and had inflicted heavy defeats on the Highland tribes. Exactly how far north Agricola got, we don't really know but it certainly seems to have been beyond Aberdeen. Just then however, in the winter of 84 AD, he was recalled to Rome and the border slowly sank back into England over the next forty years.

HADRIAN'S WALL

In 117 AD, the Emperor Hadrian came to power and, as we have seen, introduced a policy of consolidating his borders rather than attempting new conquests. He went on a tour round his empire, visiting Britain in 122 and initiating the building of a defensive wall along what was the northern border at the time; a line between Carlisle and Newcastle. However, Hadrian's Wall in Britain was only a tiny part of a defensive system, called 'the Limes', that stretched over 7,000 miles around the edges of the empire; along the Rhine and the Danube between the North Sea and the Black Sea, from the Caspian Sea to the Red Sea and from Egypt to Morocco.

Without wishing to belittle Hadrian's Wall still further, in many ways it was built in the wrong place. It does not follow the natural features very well, with views sometimes obscured by inconvenient hills, and it seems simply to have been built where the border happened to be when Hadrian arrived. In the hundred years or so after Hadrian's Wall was built the Romans tried to establish a frontier 80 miles further north between the mouths of the rivers Clyde and Forth. This is a much shorter distance and makes much more sense. However, the so-called

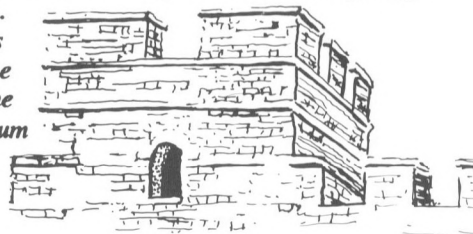
Antonine Wall built along this line was less substantial. Eventually the legions found themselves overstretched and the border fell back to the earlier line.

The Wall

In fact, the Wall is not a defensive structure so much as a part of a defensive strategy. On its own, it could hardly have kept a horde of marauding Picts at bay. It was only about 8ft wide, which was enough for a legionary to patrol along but not enough to concentrate sufficient forces to defend it. It was thus primarily an observation platform and a boundary line. No doubt it was supposed to look like a formidable obstacle to the aforementioned marauding horde, in the sense that to approach it they would have had to have come over a mound and then down into a ditch to stand beneath a 22ft stone wall, but any horde worth their salt would have been able to scale it.

The point was that simply standing on a wall exchanging arrows with the marauding horde below was really a waste of all the training that the Roman legionaries underwent. It was in the open, where they had room to manoeuvre and organise, that they were the best fighting force in the world.

Thus the Wall was designed to release legionaries into the open at the optimum time and place.



A marauding horde simply had no idea how many legionaries were about to burst out of the Wall and attack them, nor from where they would come.

This trick was achieved with an elaborate system of milecastles, forts and turrets that were built along, in front and behind the Wall. The milecastles were small forts positioned (surprise, surprise) one Roman mile apart along the Wall. They were really guardhouses, usually holding far fewer than the 50 or 60 men they could otherwise accommodate, and provided access to the northern side of the border. The Romans could spot the enemy from afar, muster their troops unseen behind the Wall and emerge on either side to trap the unlucky horde against the very wall they were trying to attack.

The main body of troops were stationed in fifteen forts along the length of the Wall, protected behind by the Vallum. This was a double line of mounds with a ditch between which seems to have been the Roman equivalent of a barbed wire fence; simply telling the civilian population to keep off military land. The forts were then serviced by the Military Way, which was a purpose built road running behind the Wall with branches going to each fort. Later on, a series of outpost forts were also built in front of the Wall, providing even more warning of an advancing horde and even more room to manoeuvre. In some respects, the role of the Wall itself was thus changed from a first line of defence to an administrative line to fall back on in times of crisis.

THE END

The end of Roman rule in Britain is usually dated as 410 AD although in effect it simply fizzled out through lack of interest. As the Roman empire itself collapsed, a series of army commanders in Britain laid claim to the imperial throne and set off for the continent with all the troops they could muster. This, of course, progressively weakened the defences of Roman Britain against raids by the Irish, the Picts, the Saxons and various other assorted hordes. *In 410 AD, the Romanized British people appealed to the Emperor Honorius for help and were told to go away and leave him alone; or words to that effect.*

As for Hadrian's Wall, it seems to have been abandoned by the Legions and taken over by the civilian population in 383 AD, although it may simply be that the soldiers had their families living with them from that time. Either way, it is not surprising that a civilian population in the wilds of the north of England would jump at the chance to live in fortified Roman buildings. This leads nicely into the topic of Roman cities, how they worked, how they contributed to the operation of the Empire and why they were thought to be such a good idea by barbarian people who had never lived in them before.



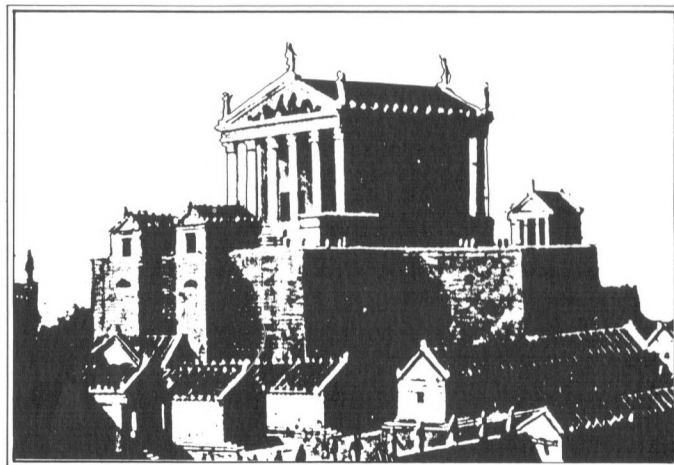
WHY CITIES ?

There are two basic reasons why people choose to live together in cities (*or towns*); **security and trade**. This is as true for us as it was for the Romans and the Celts. However, as civilization has progressed, the relative importance of these two factors has changed. For tribal farming settlements, community life was mostly about protection from rampant hordes of Picts, although market day had a crucial role to play. For the Romans, security was important but easier to achieve and thus the benefits of trade came to the fore. For us, there is very little danger of rampant Picts (*except for international soccer matches*) and business is why we live in cities. It is interesting that we seem to be approaching a level of sophistication where business is going back to the country, linked by phone, fax and computer.

Often a town grows up to exploit a very specific **natural resource or geographical feature**. These might include a rich seam of coal, fishing grounds, a fertile plain, a lake, a bend in the river, a major crossroads, a bridge, a hill or a natural harbour. Moreover, the nature of a settlement is to some extent determined by what kind of security is wanted and what kind of trade is expected. While most Celtic houses were timber-framed huts with walls of wattle and daub, the Romans built elaborate stone buildings. While a Celtic settlement consisted almost entirely of private dwellings clustered aimlessly around that of the chieftain, the Romans carefully arranged temples, bath houses, aquaducts, theatres and forums and linked them

together with streets.

The most fundamental reason to gather together is security. The human being is not designed to live in total isolation from the rest of its species and even nomads and hunter-gatherers, who do not build permanent settlements, move around in groups and maintain relations with their neighbours. For tribal peoples this safety in numbers is reinforced by long standing family ties, both real and imaginary. In this way there will always be people to identify with and club together with because there will always be kinsmen and fellow tribesmen. Moreover, it makes sense to live in the same place as those most likely to help out in times of trouble.



THE CELTS

The Celts were both **tribal and warlike**, forever sweeping off to attack some enemy, perhaps in order to take over more fertile land, perhaps because they had been driven off their own land and perhaps just for the hell of it. It was therefore a good idea to identify with the most powerful chieftain, join his band and build houses around his in the sure knowledge that in the face of an external danger he would lead them all into battle. Furthermore, since the settlements were often not much more than glorified military encampments (*even if they stayed in the same place for a good many years*) there was no particular reason to build houses that would last forever.

Of course, even for the mighty Romans simple physical security was an important factor. The very fact that they were an invading force made them a target for attack from irate natives. Moreover, a legionary fort would often become the focus for a haphazard settlement; if you built your hut next to a Roman stronghold it was hardly likely to be attacked by casual bandits and if it was, you could shelter inside the fort. Many of the Greek and Roman cities started out with the basic model of a central fortified area surrounded by an agricultural settlement. In many ways, of course, this model was similar in form to the Celtic settlements but the Greeks and Romans substantially developed the basic theme.

For those who chose to live in a Roman city, other aspects of security were becoming important also. There was the security of knowing that there were priests in the

temple doing the right rituals to appease the right gods, there were teachers and doctors ready to educate and cure, there were merchants making sure that all the goods that might be wanted were in the market and as always there were neighbours who might hear the agonised screams if someone fell down and broke a leg. *By subscribing to the laws and administration of the city, one became part of a whole that was greater than its parts could ever be.*

TRADE

This brings us to the other main contribution of cities; trade. At its most basic level, to trade with someone you or your representative generally have to be in the same place as them (*at least you did before the invention of the telephone*). The local market has been the foundation of many a thriving town, even some Celtic ones. By actually living next to the market, you had constant access to a wide range of goods, which was not possible for a farmer who might only come to market two or three times a year to sell his crop in exchange for some basic necessities. More importantly, however, since the market provided you with all you could want, there was the opportunity to specialise and become a shopkeeper, a builder, a potter or a tailor. You could get an education or even go into politics.

Whereas in an agricultural settlement everyone had to spend most of their time looking out for danger and gathering food for the day, in a city these were largely taken care of by others. Each individual had only to



perform a specific role. Furthermore, the very fact that a city was permanent, built to stand for ever, made it worth while investing in infrastructure and technological development. Thus the structures, physical, legal and administrative, became more important than the individuals that used them. Once established, they could just as well be used by every subsequent generation. Of course, it is very simplistic to suggest that the Celtic settlements were incapable of providing any of the goodies that the Roman cities offered. It is nevertheless true that the Roman system was so much more efficient and stable that it constituted a totally different way of living. Things which before could be achieved only if you were lucky were now taken for granted. There is no doubt that Roman cities posed awkward questions for the local people. Farmers are naturally conservative and the idea of a Celtic warrior becoming a Roman shopkeeper was a bit of a sell out. At the same time, the Roman urban lifestyle was very attractive.

This was all part of the Roman plan. Cities were founded very largely as an instrument of control over the people they had conquered. On the one hand, of course, they provided somewhere to station legionaries and an administrative centre for a region. More important in the long term, however, was the Romanizing effect that they had. By showing the people how wonderful it was to live like a Roman and by tempting so many of them to join in the fun, the threat of local insurrection receded. Even those who remained in the fields had kinsmen in the cities. It is

significant that Rome was finally swept away by barbarian hordes from outside the Empire rather than through uprisings among the subject peoples.

ROMAN CITIES

Before looking at the bricks and mortar, it would be well to identify who lived in different types of city and how they were organised. As we have seen, primitive pre-Roman settlements were not much to write home about but there were exceptions, such as our old friend Camulodunum (*Colchester*) in Britain. Under Roman influence these often grew into cities and were called 'oppida'. Equally, where a proper city existed before the Romans arrived (*more typically in the east*) a city charter might be granted by the Roman emperor and it would be given the title, 'municipa'. Sometimes these new cities would be re-organised along Roman lines and sometimes they would continue running in the same way, subject to Roman approval. However, it is in those cities that were founded by the Romans that we can see what the ideal was. These were called, 'coloniae' or colonies and were initially built and lived in by veterans recently discharged from the legions. Far from being old and infirm, these were highly trained and experienced men who had simply done their allotted time in the service of Rome and been rewarded with a plot of land. Legionary training included surveying, construction, engineering and a host of skills useful to the building of a new city. Perhaps it is not surprising that the cities tended to be



built in the same grid formation as a Roman fort. Of course, in an emergency the veterans could also act as a highly trained militia.

The *coloniae* were given a charter by the emperor which laid down its constitution, gave it a name and detailed its rights and privileges. The administration was very similar to that of Rome itself. Just as (*in the good old days of the Republic*) the Senate elected two Consuls to rule the Empire, each city had a town council, the '*ordo*', which elected two chief magistrates, '*duovirs*' to act as mayors. There were then various city officials with functions carefully spelled out in the city charter. Each city was also given an area of land which it could cultivate and raise rent from. With respect to their internal working, the cities were relatively independent from the authority of the provincial governor.

Roman citizenship was a valuable status to possess in that it bestowed several important privileges. As well as various legal exemptions and rights of appeal, there were two major rights that bore directly on the workings of the cities. The first, '*commercium*', was the right to conduct commerce under Roman Law which was a great advantage, particularly when trading between provinces. The second, '*conubium*' was the capacity to have a marriage recognised under Roman Law, thereby protecting the legitimacy of any children and their rights of inheritance. Thus Roman citizenship was of great advantage to anyone seeking to build and retain a fortune

and became increasingly highly sought after

BRICKS AND MORTAR

Although early Roman towns (*including Rome itself*) were just as haphazard as everyone else's, by the 1st Century BC Greek notions of town planning had caught on and things changed dramatically. When they got going, the Romans were great little planners and relished the prospect of meticulously planned new cities. A site would be chosen and marked out by the imperial surveyors, closely following the layout of a legionary fort. Sacrifices would be made to the gods and away they would go. As far as local conditions would allow, the city would be in the shape of a playing card with two major roads crossing at right angles in the centre. The quarters thus created would be divided by side streets into a grid of numbered blocks, called '*insulae*'.

The surveyors would also allocate agricultural land to feed the population as well as making calculations as to land rents and the taxation needs of the new city. A Roman city was much more of an integral part of the surrounding countryside than is the case today. Since techniques for the preservation of food were not very highly developed, many of the needs of the city population had to be produced in the immediate vicinity. A city was simply not viable if it had insufficient agricultural land locked into its operation. Over time there was a tendency for smaller farms to be bought up by large landowners, who languished in plush villas and main-



tained substantial estates.

Major public buildings would be built at the centre of the city, next to the main crossroads. Perhaps the most important of them was the forum. Although in the early days of the Republic the forum might simply be an open space, by the 1st Century BC the planners were starting to enjoy themselves and the forum took on a standard form, often resembling the headquarters of a fort. In the shape of a square, three of the sides would be formed by colonnaded walks, offices and shops. Along the fourth side would stand the basilica, which was a large assembly hall used for a range of activities, including court sittings, administration and political meetings. The area thus enclosed was used as the market place, with stalls set up much as they are today. The forum therefore acted as civic centre, market place and administrative heart, where goods and ideas were exchanged.

CIVIC PRIDE

Civic pride was an important part of city life and many of the public buildings were constructed simply to show off. Huge arches and monuments were constructed to honour some great deed of daring-do performed by a founding veteran or simply to toady to the emperor. Temples would be built in honour of some deity but great trouble would be taken to make sure that it was just a little bigger than the one in the next city. The city walls and the gateways in them were usually much more elaborate and massive than a purely defensive function would dictate. However, this was not simple vanity. The more prestige

a city could generate, the more trade and imperial favours it could attract... Well, all right, it was mainly vanity. Naturally enough, some of the building work was financed out of city coffers. As with any city, money was collected from a bewildering array of rents and charges; fines, water-rates, customs duties, market tax, entrance fee to the city baths, licences etc. In Ephesus, had you wanted to set yourself up in the potentially lucrative business of selling salt and parsley, it would have cost you one denarius for the privilege. However, many individual buildings were paid for by wealthy benefactors which, if you were very lucky, might even include the emperor. Moreover, *the management of city finances could in itself be a matter of civic pride*. The city of Nicomedia got in big trouble with the Emperor Trajan for spending vast amounts of money on not one but two failed aquaduct schemes. Perhaps they just leaked.

Nevertheless, apart from showing off, the city did provide extensive civic amenities. Although medicine was in its infancy, there were hospitals and there were schools, often in rooms off the basilica. As such, market days were usually a school holiday simply because no-one could hear what the teacher was saying over the din. While the very wealthy might live in luxurious town houses or country villas (*or both*), most of the city population were housed in tenement blocks. These were very badly constructed and were forever spreading disease, falling over or burning down (*or all three*).



Eventually, a height limit of 60ft was imposed, presumably on the basis that if they were going to fall down it better not be from too great a height. In the northern part of the empire, it was more usual for the poor to live in rows of timber houses.

WATER

However, the two most famous public amenities were connected to water. Aquaducts are perhaps the most spectacular legacy left by Rome. Many were fairly simple affairs consisting of underground pipelines. Some were colossal feats of engineering, taking water careering down one side of a mountain and shooting up the other under force of pressure. They crossed gorges and went through mountains. One at Nimes went along a channel, through a mountain, and over a river on a bridge 1542 ft long and 161 ft high. At Segovia, the aquaduct is still in working order. On one rather sad occasion in Numidia, two teams of workers set about tunnelling through a mountain from either side but missed each other on the way.

The other great watery contribution to world civilization were the Roman baths. In fact, of course, they were more like a cross between a sauna and swimming pool than a bathroom, with 'bathers' moving together from the undressing room (*apodyterium*) to the cold room (*frigidarium*) to the warm room (*tepidarium*) to the hot room (*caldarium*). Heat was produced by an underfloor system which sent hot air from a furnace into spaces beneath the floor and up the walls. It was so efficient that

'bathers' had to wear thick-soled sandals to protect their feet. The daily bath was very fashionable and a great social focus for both men and women. However, in the 2nd Century the Emperor Hadrian (*who seems to have been a bit of a spoil-sport*) issued a decree forbidding mixed bathing.

Although the aquaducts usually ensured a plentiful supply of water to the city as a whole, very few houses had the luxury of their own piped supply. The water was collected in large tanks and piped to the public baths and fountains. Moreover, since there was no mechanism for controlling or stopping the flow, the drainage system had to be very efficient. The public latrines, with everyone sitting in rather sociable lines, were flushed with the water from the baths and the whole was carried away along drains and sewers.

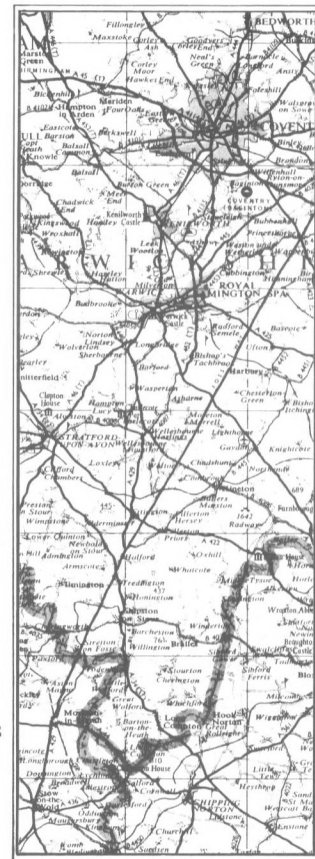


HIGHWAYS AND BYWAYS

Straight roads are also something for which the Romans were famous. They built a transport and communication network over their vast empire that was unparalleled until the modern era. They built wooden causeways across marshes, bridges over rivers and zig-zagged roads up mountain sides. Moreover, it was all so well constructed that many roads and bridges have survived two thousand years or more. A bridge at Vaison-la-Romaine even survived a direct hit by a German bomb in 1944. Although the main roads were originally built for military purposes and to facilitate the running of the empire, once they were in place, of course, they were of great benefit to the communities through which they passed. The cities built side roads to link into the network and the maintenance of the system fell largely to the local communities.

However, the legendary straightness of Roman roads is a little misleading. The road engineers were not stupid and if the easiest route was round a mountain or along the banks of a river, they could build curves with the best of them. However, when the terrain was flat and there was no particular reason not to go in a straight line, they went straight. Moreover, the Romans had the know-how to build in a straight line when they wanted to. The point really was that the roads were planned, so they actually went to where they were going by the shortest route. This seems to have been a revolutionary idea. Certainly the new roads must have seemed ridiculously straight to a

local population used to tracks meandering their way happily across the countryside, apparently with no particular end in sight. Nevertheless, however good the roads were, they were much more expensive than water transport. Particularly when transporting large or heavy loads, a barge to the sea and then onto a ship was by far the most sensible way to go. Every permanent human settlement needs access to water and most ancient ones were built near to a river. If the river access was not sufficient for their needs, the Romans were more than capable of building canals to bridge the gap. A city with sea access could reap great rewards and would spend a lot of money on harbours and lighthouses etc. Although the city of Rome had very little seafaring tradition, with the advent of the empire and the large distances involved, it quickly acquired one. Not only did it make trade much more efficient and profitable but it made sense to rule the waves as well as the land in between.



RELIGION

Religion played a vital and obvious role in Roman society; it is the back-seat driver of every society. Although we may have a clear impression of who the Roman gods were (**Jupiter, Juno, Neptune, Minerva, Mars, Mercury and their chums**) in fact Roman religion was a highly complex, not to say unwieldy structure. Not only did they rule a huge empire which contained a dazzling array of faiths, deities and spirits but they were also (*on the whole*) very tolerant of them and incorporated many into their own system. This confusion was not helped when Julius Caesar was made a god after his death, initiating a practise of **emperor worship**. Even the spirit of Rome itself, Roma, was worshipped. Religious belief often starts with a vague idea that there must be a divine essence in everything. Like many primitive societies, *the Romans believed that every aspect of life and nature had its own spirit*. Thus there were spirits of victory, fortune, marriage, storms, trees, streams, animals and anything else you care to name. There was also a spirit, called a 'Lar', which protected each household. When they dedicated an altar or a city, they often ended with, 'and any other gods around that we might have forgotten to mention'. This divine soup was given a little more structure by adopting the gods of the Etruscans and the Greeks. In particular, the Greek gods were very handy. The Romans identified some of their deities with particular Greek gods (*Zeus became Jupiter, Hera became Juno, Hermes became Mercury etc.*) thereby

acquiring a ready-made pantheon complete with well developed mythological characters and legends. As they conquered new territory, they discovered new gods and incorporated them also, as much as anything to avoid having to suppress indigenous religions. So in Bath for example, there was a temple dedicated to 'Sulis Minerva', Sulis being a local Celtic nymph. Moreover, some of the eastern deities, such as Mithras in Persia, Cybele in Anatolia and Isis in Egypt found themselves at the centre of Roman mystery cults. Of course, some local religions were suppressed because they were seen as a threat to the Roman State. Druidism in Britain and northern Gaul came in this category, as did Christianity and Judaism. At first Christianity was tolerated but it did rather inconveniently demand that its followers renounce all other gods, which sounded like atheism to the Romans. However, after a period of savage persecution (*being thrown to the lions and all that*) Christianity eventually became the official State religion at the end of the 4th Century.

Of course, all of this was quite literally a god-send to the civic show-offs. There was no shortage of spare deities to build a temple in honour of and most cities boasted a veritable rash of shrines and temples, including at least one to their own patron deity. With each new emperor there was yet another possible candidate, particularly since there could hardly be a better way to curry favour with someone than to dedicate an enormous gilded shrine to them. Furthermore, it was a good excuse to really go



to town with the decoration. Nevertheless, temples did have an important civic role in that Roman religion was a public rather than a personal affair, in which the rituals and sacrifices necessary for continued protection and prosperity were performed by priests in front of the assembled community. Temples and religious festivals were funded by the city and the priests were highly esteemed city officials.

GOOD TIMES

As a society becomes wealthier and more technologically advanced, continued survival can be ensured by working for less and less of the day. The wealthiest members of society do not have to work at all. As such, more time and effort is spent in working out how to have a really good time. To some extent the Roman empire collapsed because people ended up working so hard at enjoying themselves that they forgot to work at anything else. In modern legend, barbarian hordes gathered at the gates of Roman while the inhabitants were busy with the most enormous orgy. Moreover, with apologies to Virgil and Ovid, it is fair to say that the Romans did not spend their leisure time making great cultural and artistic strides. The drama was mostly borrowed from the Greeks and the chief role of music was to signal manoeuvres to fighting legions. In general, Romans were much better at eating, drinking and fighting than at writing sensitive poetry. Of course, the wealthy classes had cultural evenings in their homes, washed down with enormous banquets, but most people just went to the pub. These taverns also

served as gaming houses and of the hundred or so identified in Pompeii, several were brothels with unpaid accounts still scribbled on the walls. Under Greek influence, theatres were built and the educated classes sat and watched Greek tragedies and comedies but it did not compare with what the Greeks themselves used to do. The rest of the public preferred less intellectually challenging entertainment such as pantomime and mime, not least because women were not allowed to appear on the stage of a serious theatre. They were, however, allowed to appear in panto and these events soon degenerated into very vulgar and debauched spectacles, more in keeping with Roman sensibilities.

THE GAMES

What the Roman people enjoyed most of all were 'the games'. These came in various forms, most of them with origins in Etruscan funeral rites and Greek theatre but slowly adapted to suit the sadistic nature of the Roman audience. In fact, one can divide the games into the sporting, which took place in the circus and the sadistic, which took place in the amphitheatre. Sport had been a popular part of Greek culture and in the early days of the Republic, Romans had gone to Greece to take part in their games. Later, Greek sports were included in Roman public games. In 67 AD, the Emperor Nero went on tour in Greece in order to take part in a Greek sporting festival which included the Olympic Games. He returned home with 1,808 first prizes, no doubt as a consequence of many a potential gold medalist tactfully falling over in the

home straight.

The circus games included wrestling, boxing and athletics but the most popular sport was chariot racing. As such the design of the circus was best suited to this activity. It consisted of a long, thin racetrack with tiers of seats either side and ridiculously sharp bends at either end. A low wall called the spina ran down the centre to prevent head-on collisions (*no doubt to the disappointment of many of the spectators*). Some of the circuses were simply enormous; the Circus Maximus in Rome having a capacity of 250,000. Chariot racing was big business (*much like horse racing today*) and the charioteers became real celebrities. There were four racing factions (*imaginatively called red, blue, white and green*) and the rivalries often led to violent altercations.

DEATH AT THE GAMES

The sadistic Roman games took place in the amphitheatre, which was an oval structure with the tiers of seats often raised above a high wall to protect the audience from the nasties below. The biggest of five in Rome was the Colosseum which could seat 50,000 people and had an arena that could be flooded to produce a lake in which to stage naval conflicts. Beneath the stadium there was a maze of underground passages from which would emerge wild animals, Christians and gladiators. The gladiatorial contest had its origins in the Etruscan ritual of a fight to the death being staged at a funeral to help the deceased on his way. The Romans gradually lost the ritual significance but liked the idea of a fight to the death. Not

surprisingly, most gladiators were slaves, although successful ones could eventually earn their freedom. They all got their freedom one way or another.

As well as fighting each other, gladiators called *bestiarii* would fight wild animals, including bulls, bears, tigers, rhinoceroses, leopards, lions and elephants. The animals were also pitted against each other to add to the fun and a thriving trade grew up with distant provinces to supply the games with exotic animals for slaughter. Nero once produced a spectacle that brought about the death of 400 bears and 300 lions in one day and 9,000 animals are said to have died to inaugurate the Coliseum. It goes without saying that many Christians, Jews and other enemies of the State were executed by wild animals for the entertainment of the populace. They were a pretty bloodthirsty lot those Romans.



THE LEGACY

However, don't let's be beastly to the Romans. They did, after all, give us both the word and the idea of civilization. While it may no longer be geographically true that all roads lead to Rome, she lingers on in our own culture. The chances are that your name is spelt with Roman letters (*mine is a Roman name*), your date of birth is recorded using the Roman calendar, your home town may well have been founded by Rome, your country was ruled by Rome and given a name by Rome, you are governed partially under the principles of Roman law, many of the very words you speak are Roman. *It is hard then to deny that, to some extent, your identity is tied up with Rome.*

2,000 years after the coming of Imperial Rome, we all still know about gladiators and legionaries, aqueducts and baths, the Circus Maximus and Hadrian's Wall, Caesar and Caligula. Most of us know practically nothing about the Minoan civilization, the Chinese Empire (*which was just as great as the Roman one*), the Babylonians, the Assyrians, the Egyptians, the Hittites, the Persians, the Indians, the Goths, the Vandals, the Huns, the Slavs, the Gauls, the Britons. We don't know all that much about the Greeks. We know they all existed but not much more than that. One almost gets the idea that the Romans were the ancient world; apart from Christ, Robin Hood and the Battle of Hastings, they are what happened before Henry VIII.



