

# Parthien (D)

## Einleitung

Das legendäre iranische Reitervolk, berühmt für den „Parthischen Schuss“, der bereits im Medicus beschrieben wurde. Rom erlebte durch die begnadeten Reiter bei Carrhae (nicht zu verwechseln mit Cannae) eine der schlimmsten Niederlagen seiner Geschichte.

Würde man die Nationen mit Tiergattungen vergleichen, so wäre Rom vermutlich ein Adler, das Hunnische Reich ein Bär und Parthien eine Cobra.

## Wirtschaft ★★★★★★★☆☆ (6/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Gold, 2 Salz, 1 Öl

Handelszentren: 2 (Ekbatana und Mersched)

Provinzen: Armenia (Steuersatz 5), Regnum Parthorium (St.S. 4), Gedrosia (St.S. 4)

Bevölkerung: ca. 656.000 + 58.000 Bürger in Depots

Vorteile: Gute und ausgewogene Bodenschätze. Zentrale Lage begünstigt den Außenhandel.

Nachteile: Relativ niedrige Steuereinnahmen. Zwei Handelszentren, aber nur eines (Ekbatana) welches direkt und signifikant aus eigener Produktion gespeist werden kann, ist zudem für den Außenhandel vieler Reiche leicht zugänglich.

## Militär ★★★★★★★☆☆ (8,5/10)

Truppschema Infanterie MII / MII / MII / LEI / LEI / LEI / LEI / LEI / KRG /KRG

Truppschema Kavallerie SWK / SWR / MIR / LER / LER / LER / LER / LER / KRB /KRB

Gladius et Pilum ist ein Kriegsspiel und Parthien ist ohne Frage eine Kriegernation, evtl. DIE Kriegernation.

PBS haben in simulierten Landschlachten die größte Feuerkraft, AXI sind die besten Allrounder und Kataphrakten (vereinfacht KPN genannt) haben die besten Nahkampfwerte im Spiel. Müsste ich einen dieser Truppentypen favorisieren, so wären es sicherlich die KPN. Die Nahkampf-Werte im offenen Gelände sind einfach brutal, der Schutzwert - sowohl reaktiv als auch absolut - extrem gut (nur die Vierspännigen Streitwagen aus China sind in Relation zur Mannschaftsstärke noch besser) und als Sahnehäubchen haben sie noch Fernkampf-Fähigkeit.

Kein anderes Reich ist in der Lage KPN außerhalb der Zusatzhorden zu rüsten. Dazu das vergleichsweise günstige Handgeld von 250. Diese Kombination ermöglicht einem parthischen Regenten einen Rüstungsvorsprung bei dieser gefürchteten Elite-Kavallerie. Hinzu kommt mit den POS eine schlagkräftige Fernkampfkomponente, die aufgrund ihres hohen Kampfwertes sehr von Kampferfahrung profitiert. Zugegeben, die Infanterie taugt nicht viel, bestenfalls ein Lückenbüßer. Immerhin steht für die MII ein Truppentyp mit SW 60 zur Verfügung (SKP), wobei man über dessen sonstige Qualitäten besser den Mantel des Schweigens ausbreitet.

Da man mit dem relativ kleinen Land nicht auf die Weite des Raumes setzen kann, muss ein Eindringling umgehend bekämpft werden. Es läuft daher also darauf hinaus, dass man auf Gedeih und Verderb auf Qualitätstruppen, sprich KPN angewiesen ist. Daher ist es für eine erfolgreiche Spielweise sehr wichtig, seine Wirtschaft umgehend darauf auszurichten, möglichst viele KPN zu rüsten.

Manche Regenten begehen an dieser Stelle aber gern den Fehler, gleich zu Anfang den Schwerpunkt der Wirtschaft auf Pferdezuchten zu legen. Dieser Schluss ist zwar naheliegend und entschuldigbar, da die parthische Stärke nun mal auf seiner Kavallerie beruht, dennoch ist es ein Fehler! RüPu und Geld bilden die Grundlagen für jede Aufrüstung. Ohne sie läuft nichts.

Um dies zu verdeutlichen, muss man sich die Kosten der KPN vor Augen halten, denn um sie dreht sich alles.

Anzahl KPN (Zusatzhorden)	RüPu (ohne Ausbildung)	RüPu (mit Ausbildung)	Handgeld (ohne Ausbildung)	Handgeld (mit Ausbildung)
1	336	504	150.000 \$	174.000 \$
6	2.016	3.024	900.000 \$	1.044.000 \$
9	3.024	4.536	2.250.000 \$	2.466.000 \$

Man sieht hier deutlich, dass der Begriff „günstig“ relativ ist. Selbst 6 KPN monatlich, was ich als Minimal-Ziel betrachten würde, kosten bereits gut 3.000 RüPu, wenn man die Ausbildung berücksichtigt. Angesichts der anfänglichen Produktionszahlen ist das eine Hausnummer.

Aus diesen Gründen sollte der Schwerpunkt des wirtschaftlichen Aufbaus kompromisslos auf der Produktion von RüPu liegen. Da man in den ersten Monaten die KPN kadern (d.h. mit reduzierter Stärke aufstellen) kann und sollte, kommt man erst einmal mit relativ wenigen Pferden aus. Notfalls können die schwachen NOK abgerissen werden, um den Mangel zu überbrücken. Im Sommer, wenn für Nahrung und RüPu gesorgt worden ist, sollte dazu übergegangen werden Pferdezuchten in größeren Mengen aufzustellen, so dass ab Herbst regelmäßige Kavallerie-Stämme gerüstet werden können.

## Diplomatie / Lage ★★☆☆☆☆☆☆ (2/10)

Die geographische Lage Parthiens kann nur mit viel Phantasie und Humor als gut bezeichnet werden. Bestenfalls mit der optimistischen Einschätzung, dass sich einem potentielle Angriffsziele in allen Himmelsrichtungen bieten.

Nicht genug, dass man im Zentrum des Spiels sitzt, wo früher oder später Ost und West auftauchen. Bereits die anfänglichen Nachbarn sind zahlreich und stark. Betrachten wir sie der Reihe nach.

- Persien: Niemand möchte einen 1-1 Krieg gegen diesen Titanen
- Palästina: Ein Römer der Kategorie „Schnellstarter“. Unangenehm!
- Byzanz: Ähnlich stark wie Persien, aber anfälliger. Braucht zudem länger als andere Römer, um sein Potential auszuschöpfen.
- Ostgote: Früher ein gern gesehenes Opfer. Heute deutlich stärker, auch wirtschaftlich.

Dazu kommen durch den relativ neuen „Wurmfortsatz“ im Osten, um Mersched herum, neue Nachbarn, die man nicht wirklich haben will.

## Fazit:

Parthien polarisiert. Entweder man liebt es oder man kann damit nichts anfangen. Ich gehöre zur ersten Gruppe. Wer schon mal eine vernünftig aufgebaute und kampferfahrene parthische Armee ins Feld geführt hat, der wird es verstehen. Man hat damit das Rüstzeug, um jeden Gegner zu schlagen, selbst Persien!

Die besch... geographische Ausgangslage ist allerdings eine Bürde, die man wie einen Sack Steine durch die Partie tragen muss. Nur wenigen gelingt es, mit Glück und Geschick, aus Parthien ein Großreich zu formen und damit das Ende der Partie zu erleben. Definitiv ein Land für Fortgeschrittene!