

# Rom (R)

## Einleitung

Kommen wir also endlich zu meinem Lieblingsreich. Rom, die ewige Stadt und seine italischen Besitzungen, während der Kaiserzeit. Mindestens 50% seines Reizes schöpft dieses überaus beliebte Land aus seinem Flair.

## Wirtschaft ★★★★★★★☆☆ (8/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Gold

Handelszentren: Massilia, Ostia und Herakleia-Minoa

Provinzen: Gallia Narbonensis (Steuersatz 7), Liturien (St.S. 8) und Sicilia (St.S. 7)

Bevölkerung: ca. 734.000 + 69.000 Bürger in Depots

Vorteile: Exzellente Steuersätze, ein Handelszentrum in jeder der drei Provinzen, große Flotte und wunderbare Lage für Seehandel, große Bevölkerung für einen römischen Staat

Nachteile: Wenige Bodenschätze, die eigenen Handelszentren liegen zentral und offen, sind daher für viele andere leicht erreichbar, wenig Wald

## Militär ★★★★★★★☆☆ (9,5/10) im frühen bis Mittelspiel ★★★★★★★☆☆ (8/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

Truppschema schwer SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / SWI / MII  
Truppschema AXI MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI

Gleiche kernrömische Schemata wie bei Byzanz und dort bereits beschrieben.

Dem Militär gebe ich im frühen bis Mittelspiel einen Stern mehr als Byzanz. Dies resultiert aus der größeren und qualitativ brutal guten Anfangsarmee. M.E. ist dies die stärkste Armee, mit der ein Reich bei GP startet. Darüber hinaus beginnt Rom mit mehr Bürgern und Gütern. Die RüPu sind zudem nicht so verzettelt, sondern günstig verteilt, so dass man theoretisch aus dem Stand 3 Legionen rüsten könnte.

Zu früheren GP-Zeiten gehörte die Krim nicht Byzanz, sondern Rom. Damit besaß man zwar eine Dependence mit zusätzlicher Erzmine und Handelszentrum. Allerdings i.d.R. außerhalb des eigenen Machtbereichs, womit die Krim gern vom Westgoten einverleibt wurde. Der Transfer der Krim an Byzanz wurde durch zusätzliche Bürger mehr als kompensiert. Liturien als Hauptprovinz wird nun von satten 374.000 Menschen bevölkert, im Gegensatz zu den 268.000 früher.

Das Ganze macht Rom kompakter und wirkt sich nachhaltig auf die militärische Potenz aus. Rom hat das Potential, um früh massiv aufzurüsten und den militärischen Vorsprung zu seinen direkten Nachbarn (Gallien, Belgien und Illyrien) aufrecht zu erhalten oder gar auszubauen. Angesichts der doch eher unsicheren Provinz Sicilia sind in den meisten Fällen frühe Eroberungen notwendig oder wenigstens wünschenswert.

Die geographische Lage Roms ist heikel, meine Haltung dazu könnte ambivalenter kaum sein.

Einerseits bietet die zentrale Lage im Mittelmeer-Raum optimale Voraussetzungen für Außen- und Sklavenhandel. Zumal man sich auf eine große Handelsflotte guter und großer Schiffe stützen kann. Die Kriegsflotte ist zudem – nach Karthago – die zweitstärkste im Spiel und grundsätzlich in der Lage, die Seewege zu schützen. Andererseits wird Seehandel immer anfällig gegen Piraterie sein, denn man kann nicht jedes Schiff beschützen. Wie der Alte Fritz schon sagte: „Wer alles defendieren will, der defendieret gar nichts!“

Zwar ist die Kriegsflotte stark, aber die Karthagische ist eben noch viel stärker. Insofern steht und fällt die Bewertung der strategischen Lage Roms stets mit dem diplomatischen Verhältnis zu Karthago. Ein punischer Krieg ist bei GP von Rom kaum zu gewinnen, zumindest nicht im ersten Spieljahr. Die Kampfkraft der karthagischen Flotte ist in dieser frühen Phase für Rom unerreichbar, solange man nicht viele andere Flotten aufkauft, was mangels Ressourcen anfangs aber ebenso unrealistisch sein dürfte. Wie man es auch dreht und wendet, gegen ein maritim überlegenes Karthago ist Sizilien nur sehr schwer zu verteidigen. Stationiert man dort nämlich zu viele Legionen, so entblößt man Italien und beraubt sich selbst der operativen Optionen auf dem europäischen Festland.

Ergo sollte anfänglich ein Krieg gegen Karthago nach Kräften vermieden werden. Sollte dies aber so unvermeidbar auf einen zusteuern, wie die nächste Mondfinsternis, so sind früh eingeleitete und drastische Maßnahmen erforderlich, will man nicht auf das Niveau eines Zwergstaates reduziert werden. Ich sehe hier drei realistische Optionen, wie man einer karthagischen Invasion begegnen kann.

1. Man lockt den Gegner dreistufig in eine Falle, indem man
  - a. Auf Sizilien Bevölkerung ansiedelt und Wirtschaft aufbaut
  - b. Mit nur 2-3 Legionen schwache Präsenz in Herakleia-Minoa vortäuscht, während man
  - c. ... heimlich Verstärkungen nach Sizilien verschifft, außerhalb des Handelszentrums. Idealerweise sollte man dann bei Kriegsbeginn mehr Legionen vor Ort haben als Karthago, welches mit seiner Flotte „nur“ 10-11 Legionen verschiffen kann.
2. Man erklärt Sizilien zum toten Pferd und steigt ab. Abgesehen von der sardinischen Goldmine wird dort keine Wirtschaft aufgebaut, die Bevölkerung abgerissen und soweit möglich in Liturien wieder angesiedelt. Die sizilianischen Legionen sollten natürlich abgezogen und die Inseln kampflos preisgegeben werden. Dies ist in der Folge definitiv eine Schwächung Roms. Aber diese fällt eben deutlich milder aus, als nach einem verlustreichen Krieg. Nach Möglichkeit sollte dies durch Eroberungen auf dem europäischen Festland kompensiert werden.
3. Man schmiedet eine starke Allianz gegen die Punier. Idealerweise bringt man einen seiner Nachbarn (A oder M) zu einer Invasion Karthagos.

Bekommt man das „Sizilien-Problem“ in den Griff, so bietet die Lage eine Menge Potential. Vor allem wenn sich die Staubwolken eines – hoffentlich – erfolgreichen ersten Feldzugs lichten und man es sich erlauben kann, den Krieg in die Ferne zu tragen. Das Straßensystem und die große Flotte erlauben die Verfolgung vielfältiger langfristiger Ziele. Es soll einen Römer gegeben haben, der zuerst einen Sogden und anschließend einen Skythen in deren Heimat besiegt hat. ;=)

## **Fazit**

Niemand der bei Verstand ist legt sich im ersten Spieljahr gern mit Rom auf dem Festland an. Die Angst vor Roms Legionen ist durchaus berechtigt. Denn kein anderes Reich auf der westlichen Karte ist anfangs militärisch auf Augenhöhe, eine konsequente Aufrüstung allseits vorausgesetzt.

Sobald Rom wenigstens einen zuverlässigen Partner auf dem europäischen Festland hat, kann der Spaß beginnen. Ein früher 1:1-Krieg ist ganz in seinem Sinne, mit dessen großer Qualitäts-Armee. Mit keinem anderen Reich freue ich mich stets so sehr auf die erste simulierte Landschlacht in einer Partie. Daher ist und bleibt Rom seit vielen, vielen Jahren mein Favorit!