

Belgien (T)

Einleitung

Belger oder Belgen (lateinisch *Belgae*) ist die Bezeichnung, die der römische Feldherr und Autor Gaius Iulius Caesar den gallischen Stämmen nördlich der Flüsse Sequana (Seine) und Matrona (Marne) gab. Ihr Siedlungsgebiet lag ursprünglich zwischen Seine und Rhein.

Der heutige Staat Belgien, der so erst seit 1830 existiert, wurde historisierend nach den teilweise im heutigen Gebiet ansässigen Belgiern benannt; eine durchgehende historische Verbindung von den *Belgern* zu den heutigen Belgiern existiert nicht (*zitiert aus Wikipedia*).

Wer einmal Belgier (*Belgae*) in einem historischen Brettspiel erleben möchte, dem empfehle ich den Klassiker BRITANNIA!

Wirtschaft ★★★★☆☆☆☆ (4/10)

Bodenschätze: 1 Erz

Handelszentren: 1 (Lugdunum Batavorum)

Provinzen: Germania Inferior (Steuersatz 7), Germania Superior (StS 7) und Bructri (StS 4)

Bevölkerung: ca. 518.000 + 56.000 Bürger in Depots

Vorteile: Besitzer der beiden zweifellos besten Provinzen des Spiels, die römische Steuersätze mit barbarischer Vermehrung kombinieren, viel Wald

Nachteile: Wenig Bevölkerung, rohstoffärmstes Land, nur ein Handelszentrum

Militär ★★★★★★☆☆ (7/10)

Truppschema MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MII / LEI / LEI

Das Truppschema weicht von dem der üblichen Römer ab. Lediglich Gallien verfügt pro Legion ebenfalls über zwei Kohorten LEI. Angesichts des bekannten Mangels an Fernkampftruppen in der römischen Welt kann das getrost als Vorteil ausgelegt werden. Insbesondere zu Beginn einer Partie.

Ein weiterer Punkt stellt ebenfalls ein Alleinstellungsmerkmal dar, der allerdings nicht so erfreulich ist. Als einzigem römischem Staat wird Belgien die Rekrutierung von PBS verwehrt.

Dies ist einer der Gründe, weshalb die belgische Armee anders aufgebaut werden sollte, als die seiner Kollegen. Als Alternative zu den fehlenden PBS bieten sich zunächst BSL und RBS an. BSL verfügen immerhin über einen Fernkampfwert von 5, aber mit Defiziten in anderen Bereichen (insbes. EW und Schutzwert). Dadurch lässt sich mit Kampferfahrung und/oder Feldherreneinsatz immerhin annähernd das Niveau der PBS erreichen. Die RBS hingegen sind zwar im Fernkampf schwächer, dafür die besten Allround-Bogenschützen mit hohem Schutzwert.

Auf lange Sicht empfehlen sich für einen gut betuchten Belgier vor allem RPK und RSK. Was die Kernlegionen betrifft, so würde ich den Schwerpunkt auf AXI legen. Pro LIN-Legion zwei AXI-Legionen zu haben dürfte ein gesundes Verhältnis darstellen. Auf diese Weise geht man in Punkto Fernkampf mehr in die Breite und kompensiert damit hoffentlich die fehlenden PBS.

Diplomatie / Lage ★★★★★☆☆☆☆ (6/10)

Auf den ersten Blick sieht das kleine Land aus, als wäre es von Wölfen umzingelt. Es gibt allerdings Faktoren, die aus der potentiellen Beute selbst einen Jäger machen können.

Ausnahmslos alle Nachbarn, zu denen Belgien eine Landgrenze hat, haben nämlich das vitale Problem, dass sie im Falle eines Krieges von hinten angegriffen werden könnten. Diese Gefahr ist real und nicht nur theoretisch! Es lohnt hier wieder ein genauerer Blick über den Zaun. Betrachten wir die Lage der Nachbarn der Reihe nach.

Gallien: Seine Politik steht und fällt mit der Haltung Hispanias. Nur Gallier, die sich der dortigen Rückendeckung sicher sein können, dürften überhaupt einen Angriffskrieg gegen Belgien erwägen. Ähnlich wichtig für Gallien ist die Beziehung zu Rom. Denn dort hat man fraglos die stärkste Anfangsarmee der westlichen Karte, wenn nicht sogar des Spiels insgesamt. Viele Römer nutzen diese für einen Erstschlag Richtung Lutetia. Darüber hinaus ist Gallien von Belgien aus mindestens ebenso gut angreifbar, wie im umgekehrten Fall. Ein Friede würde beiden Reichen ihre jeweils verwundbarste Grenze decken.

Rom: Harte Armee, aber eine weiche Flanke im Süden. Ferne Expeditionen verbieten sich daher üblicherweise im frühen Spiel. Kurze Wege gibt es über Straßen nach Gallien und Illyrien. Nach Belgien hingegen eher nicht. Das Gelände dort ist unwegsam und der einzige Pass über die Alpen lässt sich leicht blockieren. Die römische Armee kann dadurch nicht nur verzögert, sondern auch ihr Rückweg versperrt werden. Man stelle sich unter diesen Umständen mal eine karthagische Anlandung in Italien vor...

Illyrien: Ähnlich wie bei Rom. Mit dem Unterschied, dass Illyrien praktisch ausschließlich weiche Flanken hat. Zumindest wenn die eigene Armee in den tiefen Wäldern Belgiens unterwegs ist. Die zentrale Straße und die nahe gelegenen Zentren machen das Land zu einem Eldorado für Blitzkrieg.

Germanien: Hier haben wir den potentiell gefährlichsten Feind, der in früheren Zeiten häufig die Nemesis für belgische Herrscher darstellte. Allerdings gab es vor einigen Jahren eine größere Grenz-Reform, wodurch Germanien einen schmalen Korridor der Provinz Bructri an Belgien abtreten musste. Es handelt sich dabei zwar nur um wenig Land, dessen Besitz aber im Kriegsfall einen erheblichen Unterschied darstellen kann. Seitdem ist Germanien nicht mehr in der Lage, bereits im ersten Kriegsmonat 23/16 oder andere Bevölkerungszentren zu bedrohen. Ein längerer Krieg mit verlustreichen Schlachten geht außerdem selten glimpflich für diese Barbaren aus. Man darf nicht vergessen, dass Germanien in seinem rückwärtigen Bereich leicht angreifbar ist.

In der Praxis bedeutet das, dass die Spieler Belgiens im ersten Spieljahr nur selten von einer Überzahl an Gegnern angegriffen werden, sich häufig sogar die Kriege aussuchen können. In dem Fall kann das Straßensystem ein guter Freund werden.

Fazit:

Ich muss gestehen, dass ich hin- und hergerissen bin zwischen den Vorzügen und den Nachteilen, die mit diesem Land verbunden sind. Die wirtschaftliche Ausgangslage ist nicht gut. Kaum Rohstoffe, wenig Bevölkerung und kein direkter Zugang zum Mittelmeer; das schmerzt. Die Donau kann zwar eine direkte Verbindung zum Schwarzen Meer darstellen, um Handelswege abzukürzen. Der Fluss lässt sich aber im Kriegsfall leicht blockieren, insbesondere weil er durch zwei andere Reiche führt.

Auf der anderen Seite sind diese beiden Wahnsinns-Provinzen einfach ein einzigartiger Bonus. Wenn man Monat für Monat die überschüssigen Bürger konsequent ansiedelt, dann erreicht man relativ zügig Wachstumsraten, um die andere Römer einen nur beneiden können. Und das ohne Abstriche bei den Steuereinnahmen! Gelingt einem zudem der Aufbau einer starken Wirtschaft und eines florierenden Handels, dann kann eine Armee von relativ großer Mannschaftsstärke mit Qualität in der Breite entstehen. Sogar der Aufbau einer gewaltigen Flotte wäre möglich. An Holz sollte es schließlich nicht mangeln.