

Skythisches Großreich (V)

Einleitung

Bei der Platzierung des Skythischen Großreichs haben sich die Schöpfer des Spiels ein paar künstlerische Freiheiten herausgenommen. Wikipedia verrät viele Details über die historischen Hintergründe, weshalb ich mir ein Zitat diesmal aus Platzgründen spare.

Wer sich für die Kultur und die Kavallerie der Skythen interessiert, dem kann ich das Buch „Die Reiter der Sarmaten“ von Gillian Bradshaw wärmstens empfehlen (Skythen und Sarmaten waren kulturell vergleichbar und bereits in vorchristlicher Zeit zu einem Volk verschmolzen). Der Roman ist zwar eine fiktive Erzählung, aber mit gut recherchiertem historischem Hintergrund, außerdem interessant und mitreißend geschrieben. Es wird die Geschichte eines sarmatischen/skythischen Reiterverbandes beschrieben, der um 170 a.D. in Britannien als Auxiliarkavallerie der Römer eingesetzt wird. Diesen Kavallerieverband gab es tatsächlich und er soll einen erheblichen Einfluss auf die spätere Artus-Sage gehabt haben.

Wirtschaft ★★★★★★☆☆ (8/10)

Bodenschätze: 1 Erz, 1 Gold, 1 Bernstein, 1 Salz, 1 Öl, 1 Myrrhe

Handelszentren: 2 (Kaschgar und Lop Nor)

Provinzen: Gilgit, Dschungarei und Khargalik (alle Steuersatz 5)

Bevölkerung: ca. 720.000 und 57.500 Bürger in Depots

Vorteile: Vielfältige Bodenschätze, Zugang zu Seide, relativ hohes Steueraufkommen

Nachteile: Binnenstaat in Zentralasien mit langen Handelswegen

Militär ★★★★★★☆☆ (7/10) im frühen bis mittleren Spiel ★★★★★★☆☆ (8,5/10) im späteren Spiel, ab ca. 202 a.D.

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

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

Die skythische Armeestruktur ist in meinen Augen irgendwo zwischen Sogden und Parthern anzusiedeln. Es handelt sich hier fraglos um einen Reiterstaat. Denn einerseits fehlt die MSI-Komponente, die bei Sogden und Kushan mit der Palastgarde prominent besetzt ist. Andererseits verfügen die Kavalleriestämme über jeweils drei Horden SWR. Kein anderes Reich darf so viel schwere Kavallerie rüsten. Diese Position kann darüber hinaus mit den starken SAR bestückt werden.

Puristen mögen anmerken, dass parthische Kavalleriestämme auf lange Sicht dennoch besser sind. Denn wirkliche Relevanz hat Truppenqualität nur in simulierten Landschlachten, wie ich nicht müde werde zu erwähnen. Und dort haben SAR im späteren Spiel nur eine untergeordnete Bedeutung. Während KPN zu jeder Zeit die Benchmark darstellen, an der sich alle anderen Nahkampf-Truppen messen lassen müssen. Bis dahin repräsentieren SAR allerdings eine preisgünstige Alternative.

Sobald im Sommer des ersten Spieljahres die primäre Wirtschaft steht, sollten vorrangig Pferdezuchten aufgebaut werden. Ziel sollte eine monatliche Produktion von mindestens 30.000, besser 40.000 Pferden sein. Damit könnten dann zuverlässig zwei, bzw. drei Kavallerie-Stämme pro Runde ausgehoben werden. Außerdem KPN, bzw. SAR für die Zusatzhorden. Mit Überschüssen sollten zudem wertvolle Reserven gebildet werden. Nach einer knackigen Schlacht können schon mal gern 50.000 und mehr Pferde erforderlich sein, um Verluste aufzufrischen.

Darüber hinaus verfügt die Infanterie zwar über keine MSI, dafür aber über BAG, welche eine exzellente mittlere Infanterie für Barbaren darstellt. Bleiben noch die PFA, die der Armee im späteren Spiel den letzten Schliff geben können. Take that, Parther!

Diplomatie / Lage ★★★★★☆☆☆☆ (5/10)

Im Grunde ist die geographische Lage ähnlich schlecht, wie die der Sogden. Die Skythen sind irgendwie eingekeilt und müssen einen Zweifrontenkrieg fürchten.

Man ist allerdings nicht ganz so angreifbar, wie die Sogden. Das Land ist kompakter und besser zu verteidigen. Der Zugang zur Seide bietet zudem – mit etwas zeitlichem Verzug – enorme wirtschaftliche Möglichkeiten. Speziell mit dem vorhandenen Fundus an Rohstoffen. Wegen des Zugangs zur Seide, habe ich die Bewertung um einen Stern angehoben.

Wie steht es mit Expansionsmöglichkeiten?

China sieht auf den ersten Blick wie ein attraktives Ziel aus. Ein großes Land mit einigen Rohstoffen und einer qualitativ etwas schlechteren Armee. Oder dem Reich der Wusun? Zwar weniger Rohstoffe, dafür immerhin zweimal Gold und über Truppenqualität brauchen wir da gar nicht zu reden. Beide Länder wären geeignete und realistische Ziele, keine Frage. Aber wohin würde uns das führen? Antwort: An den östlichen Kartenrand. Viel Spaß beim anschließenden Weg in den Westen!

Bleiben noch die Sogden und Kushan als direkte Nachbarn. Beide bergen als Ziele ihre ganz eigenen Tücken. Bei einem Krieg gegen die Sogden stellt sich als erstes die Frage: Was werden Hunnen und Wusun machen? Für beide dürfte sich, angesichts der beiden Erzminen der Sogden, in diesem Konflikt Neutralität verbieten. Hier liegt Zündstoff, auf die eine oder andere Weise.

Hingegen stellen die Kushan einen natürlichen Puffer zu Persien dar. Möchte man den tatsächlich auflösen? Abgesehen davon sucht die kushanitische Anfangsarmee, außerhalb des Zweistromlandes, seinesgleichen. Vermutlich liegt hier der militärisch stärkste Nachbar.

Sorry, es gibt an dieser Stelle leider keine leichten Entscheidungen. Irgendeinen Tod muss man sterben.

Fazit:

Das Skythische Großreich gehörte lange Zeit zu meinen absoluten Lieblingsreichen. Wenn ich mich nicht irre, dann habe ich es viermal gespielt. Vorteile wohin das Auge blickt. Alleine die Armee: erschwingliche KPN (HG 280), geile Kavalleriestämme, gute MII und außerdem PFA. Sogar das Preis-Leistungsverhältnis der Truppen stimmt.

Dazu ein großes Land mit viel Bevölkerung, einem Füllhorn an Bodenschätzen und direktem Zugang zu Seidenhandel. Wirtschaftlich und militärisch potentiell ein Gigant!

Erfahrungsgemäß möchte nahezu jeder Ostbarbar früher oder später in den Westen, um dort seinen militärischen Zenit zu erleben und sich auszutoben. Daraus ergeben sich zwangsläufig im späteren Spiel lange Marsch- und Versorgungswege. Spielzüge, die sich allein auf solche Aspekte reduzieren, sind in meinen Augen so sexy wie eine Steuererklärung. Ein Skythe hat in dieser Disziplin potentiell den größten Leidensweg vor sich. Insbesondere, wenn er sich anfangs auf einen Krieg mit Wusun oder Chinesen einlässt.

In den meisten Partien, die ich gespielt habe, lebten die Skythen bis zum Schluss und standen dann mit einer starken Armee im Westen. Oder was man so *Westen* nennt. Es endete nämlich so manches Mal im Großraum Byzanz oder Ägypten, selbst in Partien, die über das Spieljahr 203 hinaus geführt wurden.

Es bleibt allerdings Faktum, dass das Skythische Großreich den zweiten Teil seines Namens zu Recht trägt. Es braucht keinen 1:1-Krieg gegen einen Nachbarn fürchten und hat das Potential ab dem dritten Spieljahr vielleicht sogar ein ernst zu nehmender Herausforderer Persiens zu werden. Insofern bin ich zuversichtlich, dass die Skythen auch in Zukunft weiter zu den attraktivsten Barbaren-Völkern zählen werden.

Wenn du geduldig bist, Freude an langfristigen Strategien hast und in der Endphase einer Partie gern zu den Big Playern gehörst, dann wäre das Skythische Großreich erste Wahl. Leute, die gern durchgehend eine spannende und herausfordernde Partie spielen wollen, sollten hingegen lieber weiter westlich ihr Glück suchen. Das Land profitiert sehr von langfristiger Planung, verzeiht aber auch mehr Fehler als andere. Insofern kann es für Anfänger wie Veteranen gleichermaßen interessant und geeignet sein.