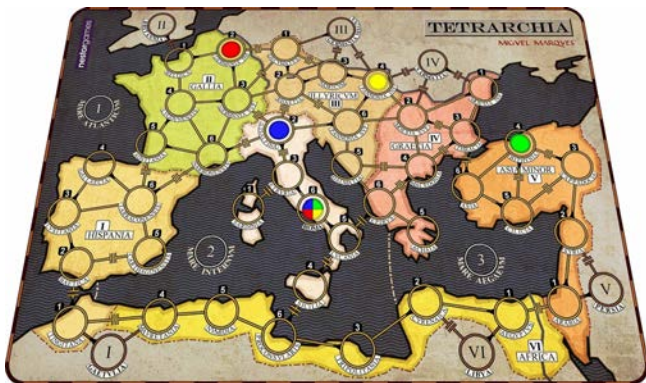


TETRARCHIA

ESCENARIOS HISTORICOS

¡Lucha las guerras de la Tetrarquía!



TETRARCHIA tienes reglas fáciles y disposición inicial variable. Pero con sólo unas pocas reglas y condiciones iniciales, puedes vivir la principales guerras que los Tetrarcas tuvieron que luchar realmente para conservar el Imperio.

INTRODUCCION

Estos son los únicos elementos nuevos:

Revueltas En la región(es) donde empezó la guerra, se colocan varios discos de Revuelta. En las demás regiones, coloca 1 disco de Revuelta siguiendo la regla estándar. Si por lo que sea prefieres un inicio fijo, sugerimos colocar el disco de Revuelta de esas regiones en la provincia **3**.

Rebeldes En la mayoría de escenarios, introducimos un concepto nuevo: el **Ejército Rebelde**. Son ejércitos bárbaros que se quedan en su provincia fronteriza sobre un disco de Revuelta, hasta que son derrotados (no avanzan hacia Roma). Aparte de eso, bloquean la llegada de otros ejércitos y cuentan para el máximo de 3 ejércitos.

Las demás reglas y las condiciones de victoria no cambian. Algunos escenarios usan módulos de la extensión Dux (*Piratas* o *Godos*), otros usan sus piezas pero sólo como figuras Rebeldes (*Dux* o *Godos*). Estos son los escenarios:

1. **Revuelta de Carausio** (286-296). El más serio desafío a Diocleciano, que conduce a la Tetrarquía.
2. **Guerras Danubianas** (293-296). Una serie de campañas para mantener la frontera más difícil.
3. **Guerra Mauretana** (296-298). Maximiano persigue a los escurridizos Bereberes hasta sus bases.
4. **Gran Guerra Persa** (296-299). La amenaza conjunta de un ejército persa y una revuelta egipcia termina en victoria romana total y una paz de 40 años.

1. REVUELTA DE CARAUSIO

Año 286. Maximiano nombra a Carausio, un oficial romano de BELGICA, para que limpie el Canal de la Mancha de piratas Francos y Sajones, pero rumores de su colaboración con los piratas llevan a Maximiano a ordenar su arresto y ejecución. Carausio se proclama Augusto, con el apoyo de su flota, las legiones británicas y del norte de Galia, y aliados a lo largo de la costa atlántica. Maximiano prepara una invasión de Bretaña que termina en fracaso total, y se llega a una tregua.

Carausio busca legitimidad y reconocimiento oficial, honrando a Maximiano y Diocleciano como co-Augustos, pero éstos no pueden dejarlo pasar si quieren detener la cadena de rebeliones sin fin, y en el 293 nombran César a Constancio con una misión: aplastar a Carausio. Ha nacido la Tetrarquía. Constancio empieza por aislar al rebelde recuperando las zonas que conservaba en Galia y protegiendo el delta del Rin contra sus aliados Francos, y seguidamente construye dos nuevas flotas.

La determinación romana empuja a un subordinado, Aleto, a asesinar a Carausio y asumir el mando británico. En el 296, con Maximiano protegiendo la frontera del Rin, Constancio está listo para el asalto final. Desembarcando en dos puntos distintos, una fuerza derrota y mata a Aleto, mientras la otra, conducida por el mismo Constancio, entra en Londres, donde el César es aclamado como "restaurador de la luz eterna". Es el fin de una aventura de 10 años.

Nivel de dificultad: [4231]

Ejército Rebelde: usa el Dux como Carausio, y colócalo sobre un disco de Revuelta en BRITANNIA.

Revueltas: coloca 4 discos en GALLIA, en las provincias **II 1-2-4-5**. Lanza el dado para colocar 1 disco en las otras cinco regiones.

Módulo de la extensión: usa los Piratas, y colócalos en MARE ATLANTICVM.

Reglas especiales:

- Para poder atacar a Carausio debes tener una flota romana en MARE ATLANTICVM.
- Coloca a Constancio en GERMANIA SVPERIOR.
- Constancio empieza la partida.

2. GUERRAS DANUBIANAS

Año 293. Diocleciano empieza una serie de campañas contra la presión desbordante de los pueblo bárbaros. Para sellar una frontera tan larga y porosa, construye varios fuertes y cabezas de puente en la ribera norte del Danubio, creando una nueva línea defensiva llamada "Ripa Sarmatica". En el 294 derrota a los Sármatas, y acepta a algunos en el ejército romano mientras ayuda al resto contra sus vecinos septentrionales. En el 296 Diocleciano derrota a los Carpos.

Pero la longitud y geografía de la frontera hacen que sea casi imposible de sellar. Galerio toma el relevo durante varios años y derrota a los Carpos, Bastarnos y Sármatas de nuevo, asentando a muchos de ellos al sur del Danubio. Hacia el final de la primera Tetrarquía la frontera es segura, con 15 legiones patrullándola. Una inscripción encontrada en el bajo Danubio exalta la restauración de “tranquilas”.

Nivel de dificultad: [4122]

Revueltas: coloca 2 discos en ILLYRICVM, en las provincias **III 3-4**, y 2 discos en GRAECIA, en las provincias **IV 1-2**. Lanza el dado para colocar 1 disco en las otras cuatro regiones.

Módulo de la extensión: usa los Godos, y colócalos en SARMATIA. Coloca el segundo ejército en GERMANIA MAGNA.

Reglas especiales: coloca a Diocleciano en THRACIA y a Galerio en PANNONIA SUPERIOR.

3. GUERRA MAURETANA

Año 296. Las tribus bereberes del Atlas y el Sahara extienden sus incursiones hasta las provincias costeras romanas. El retorno de Constancio de Bretaña permite a Maximiano concentrar su atención en Africa. Recluta un ejército y avanza a través de HISPANIA, defendiendo la región contra las incursiones moras, y cruza el estrecho de Gibraltar hacia TINGITANA, cerrando ambas costas a los piratas Francos.

En Marzo de 297 inicia una ofensiva sangrienta contra los Bereberes, arrasando sus bases, matando a tantos como puede, y empujando a los que sobreviven de vuelta al Sahara. En Marzo de 298 Maximiano hace una entrada triunfal en Cartago donde, al igual que Constancio en Londres, es aclamado por la restauración de la “luz eterna” a Africa. Vuelve a Italia a principios del 299 para celebrar un triunfo en Roma.

Nivel de dificultad: [4221]

Ejército Rebelde: usa los Godos como el ejército Bereber, y colócalos sobre un disco de Revuelta en GAETVLIA.

Revueltas: coloca 2 discos en HISPANIA, en las provincias **I 1-2**, y 2 discos en AFRICA, en las provincias **VI 4-5**. Lanza el dado para colocar 1 disco en las otras cuatro regiones.

Módulo de la extensión: usa los Piratas, y colócalos en MARE ATLANTICVM.

Reglas especiales:

- Para poder atacar a los Bereberes debes tener una flota romana en MARE ATLANTICVM.
- Coloca Maximiano en CARTHAGINENSIS.
- Maximiano empieza la partida.

4. GRAN GUERRA PERSA

Año 296. Narses de Persia culmina una escalada de provocaciones anti-romanas invadiendo Armenia. Diocleciano protege Siria mientras Galerio cruza el Eufrates, para ser derrotado en Callinicum. Para empeorar aún más las cosas, en el 297 todo Egipto se rebela, seguramente con apoyo persa, y proclama un nuevo Emperador, Domiciano. Galerio recluta un nuevo ejército, y Diocleciano marcha hacia Egipto.

Alejandro cae en el 298, y Diocleciano avanza Nilo arriba, donde es recibido como un faraón. Ese mismo año, Galerio avanza con sus mercenarios góticos y sármatas a través de las montañas armenias, y logra una victoria aplastante sobre Narses. Diocleciano se une a él en el 299 e impone un tratado de paz que durará 40 años. Galerio es aclamado en Antioquía como “conquistador de Persia”, y en Roma se celebra un triunfo combinado por todas las victorias de la Tetrarquía.

Nivel de dificultad: [4132]

Ejército Rebelde: usa los Godos como el ejército persa y el Dux como Domiciano, y colócalos sobre un disco de Revuelta en PERSIA y LIBYA, respectivamente.

Revueltas: coloca 2 discos en AFRICA, en las provincias **VI 1-2**, y 3 discos en ASIA MINOR, en las provincias **V 1-2-3**. Lanza el dado para colocar 1 disco en las otras cuatro regiones.

Reglas especiales: coloca Diocleciano en BITHYNIA y Galerio en CILICIA.

EPILOGO

Las guerras de la Tetrarquía no terminaron en el 299, todavía quedaban campañas en el Rin y el Danubio. Sin embargo, las prácticamente simultáneas reconquista de Bretaña, erradicación de los Bereberes, sometimiento de Egipto y humillación de la Gran Persia fueron señales muy claras de la nueva supremacía romana para todo rebelde potencial. Ahora las espadas de Roma eran cuatro, dispuestas a caer sin dudar sobre sus enemigos.