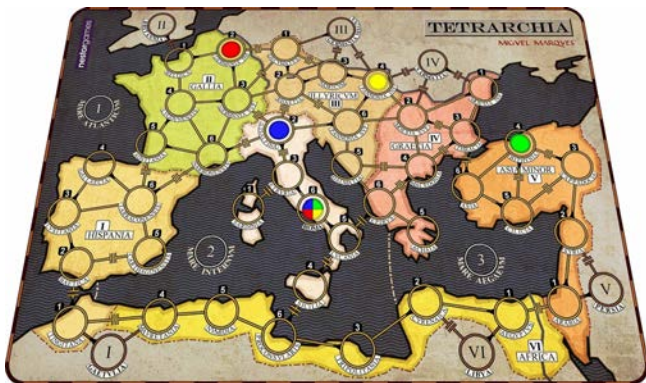


TETRARCHIA

SCENARIOS HISTORIQUES

Menez les guerres de la Tétrarchie !



TETRARCHIA a des règles simples et une configuration variable. Mais avec des conditions initiales et quelques règles additionnelles, vous pouvez vivre les grandes guerres que les Tétrarques ont dû mener pour préserver l'Empire.

INTRODUCTION

Voici les deux seules nouveautés :

Révoltes Dans la région(s) où la guerre a commencé, on place plusieurs disques de Révolte. Dans les autres régions, placez 1 disque de révolte selon la règle standard. Si vous préférez une configuration fixe, nous vous suggérons de placer le disque de Révolte de ces régions dans la province **3**.

Rebelles Dans la plupart des scénarios, nous introduisons un nouveau concept : l'**Armée Rebelle**. C'est une armée barbare qui reste dans sa province frontalière sur un disque de Révolte, jusqu'à ce qu'elle soit vaincue (elle n'avance pas vers Rome). Elle bloque l'arrivée d'autres armées et compte pour le maximum de 3 armées.

Les autres règles et conditions de victoire ne changent pas. Certains scénarios utilisent des modules de l'extension Dux (*Pirates* ou *Goths*), d'autres ses pièces mais juste comme figures rebelles (*Dux* ou *Goths*). Voici les scénarios :

1. **Révolte de Carausius** (286-296). Le défi le plus sérieux pour Dioclétien, menant à la Tétrarchie.
2. **Guerres Danubiennes** (293-296). Une série de campagnes pour tenir la frontière la plus difficile.
3. **Guerre de Maurétanie** (296-298). Maximien poursuit les insaisissables Berbères jusqu'à leurs bases.
4. **Grande Guerre Perse** (296-299). La menace d'une armée perse et d'une révolte égyptienne se termine par une victoire romaine totale et une paix de 40 ans.

1. REVOLTE DE CARAUSIUS

An 286. Maximien nomme Carausius, un officier romain de BELGICA, pour nettoyer la Manche de pirates Francs et Saxons, mais des rumeurs sur sa collaboration avec les pirates amènent Maximien à ordonner son arrestation et exécution. Carausius se proclame Auguste, avec le soutien de sa flotte, des légions britanniques et du nord de la Gaule, et des alliés le long de la côte atlantique. Maximien prépare une invasion de la Bretagne qui se solde par un échec total, et une trêve est conclue.

Carausius cherche la légitimité et la reconnaissance officielle, honorant Maximien et Dioclétien comme co-Augustes, mais ils ne peuvent pas le laisser faire s'ils veulent arrêter la chaîne de rébellions sans fin, et en 293 ils nomment Constance comme César avec une mission : écraser Carausius. La Tétrarchie est née. Constance commence par isoler le rebelle en récupérant les zones qu'il gardait en Gaule et en protégeant le delta du Rhin contre ses alliés Francs, puis construit deux nouvelles flottes.

La détermination romaine pousse un subordonné, Allectus, à assassiner Carausius et à prendre le commandement britannique. En 296, avec Maximien protégeant la frontière du Rhin, Constance est prêt pour l'assaut final. En débarquant en deux points distincts, une force vainc et tue Allectus, tandis que l'autre, mené par Constance lui-même, entre à Londres, où le César est salué comme "restaurateur de la lumière éternelle". C'est la fin d'une aventure de 10 ans.

Niveau de difficulté : [4231]

Armée Rebelle : utilisez le Dux comme Carausius, et placez-le sur un disque de Révolte en BRITANNIA.

Révoltes : placez 4 disques en GALLIA, sur les provinces **II 1-2-4-5**. Lancez le dé pour placer 1 disque dans les cinq autres régions.

Module de l'extension : utilisez les Pirates, et placez-les en MARE ATLANTICVM.

Règles spéciales :

- Pour pouvoir attaquer Carausius, vous devez avoir une flotte romaine en MARE ATLANTICVM.
- Placez Constance en GERMANIA SVPERIOR.
- Constance commence la partie.

2. GUERRES DANUBIENNES

An 293. Dioclétien commence une série de campagnes contre la pression grandissante des peuples barbares sur le Danube. Pour sceller une frontière aussi longue et poreuse, il fait construire plusieurs forts et têtes de pont sur la rive nord, créant ainsi une nouvelle ligne défensive appelée "Ripa Sarmatica". En 294 il vainc les Sarmates et en accepte certains dans l'armée romaine, tout en aidant les autres se battre contre leurs voisins du nord. En 296 Dioclétien bat le Carpes.

Mais la longueur et la géographie de la frontière la rendent

presque impossible à sceller. Galère prend la relève pendant plusieurs années et vainc les Carpes, les Bastarnes et à nouveau les Sarmates, en installant beaucoup d'entre eux au sud du Danube. Vers la fin de la première Tétrarchie, la frontière est sécurisée, avec 15 légions qui la patrouillent. Une inscription trouvée sur le Danube inférieur exalte la restauration de "tranquilitas".

Niveau de difficulté : [4122]

Révoltes : placez 2 disques en ILLYRICVM, sur les provinces **III 3-4**, et 2 disques en GRAECIA, sur les provinces **IV 1-2**. Lancez le dé pour placer 1 disque dans les quatre autres régions.

Module de l'extension : utilisez les Goths, et placez-les en SARMATIA. Placez la deuxième armée en GERMANIA MAGNA.

Règles spéciales : placez Dioclétien en THRACIA et Galère en PANNONIA SVPERIOR.

3. GUERRE DE MAURETANIE

An 296. Les tribus berbères de l'Atlas et du Sahara étendent leurs incursions aux provinces côtières romaines. Le retour de Constance de Bretagne permet à Maximien de se concentrer sur l'Afrique. Il recrute une armée et avance à travers HISPANIA, en défendant la région contre les incursions maures, et traverse le détroit de Gibraltar vers TINGITANA, fermant les deux côtes aux pirates Francs.

En mars 297 il lance une offensive sanglante contre les Berbères, en rasant leurs bases, en tuant autant qu'il le peut, et en repoussant ceux qui survivent dans le Sahara. En mars 298 Maximien fait une entrée triomphale à Carthage où, comme Constance à Londres, il est acclamé pour la restauration de la "lumière éternelle" en Afrique. Il retourne en Italie au début de l'an 299 pour célébrer un triomphe à Rome.

Niveau de difficulté : [4221]

Armée Rebelle : utilisez les Goths comme l'armée Berbère, et placez-les sur un disque de Révolte en GAETVLIA.

Révoltes : placez 2 disques en HISPANIA, sur les provinces **I 1-2**, et 2 disques en AFRICA, sur les provinces **VI 4-5**. Lancez le dé pour placer 1 disque dans les quatre autres régions.

Module de l'extension : utilisez les Pirates, et placez-les en MARE ATLANTICVM.

Règles spéciales :

- Pour pouvoir attaquer les Berbères, vous devez avoir une flotte romaine en MARE ATLANTICVM.
- Placez Maximien en CARTHAGINENSIS.
- Maximien commence la partie.

4. GRANDE GUERRE PERSE

An 296. Narses de Perse culmine une escalade de provocations anti-romaines avec l'invasion de l'Arménie. Dioclétien protège la Syrie tandis que Galère traverse l'Euphrate, pour être vaincu à Callinicum. Pour empirer les choses, en 297 toute l'Égypte se rebelle, sûrement avec le soutien des Perses, et proclame un nouvel Empereur, Domitien. Galère recrute une nouvelle armée et Dioclétien part pour l'Égypte.

Alexandrie tombe en 298, et Dioclétien avance en amont du Nil, où il est reçu comme pharaon. La même année, Galère avance avec ses mercenaires gothiques et sarmates à travers les montagnes arméniennes, et remporte une victoire écrasante sur Narses. Dioclétien le rejoint en 299 et impose un traité de paix qui durera 40 ans. Galère est acclamé à Antioche comme "vainqueur de la Perse", et Rome célèbre un triomphe combiné pour toutes les victoires de la Tétrarchie.

Niveau de difficulté : [4132]

Armée Rebelle : utilisez les Goths comme l'armée Perse et le Dux comme Domitien, et placez-les sur un disque de Révolte en PERSIA et LIBYA, respectivement.

Révoltes : placez 2 disques en AFRICA, sur les provinces **VI 1-2**, et 3 disques en ASIA MINOR, sur les provinces **V 1-2-3**. Lancez le dé pour placer 1 disque dans les quatre autres régions.

Règles spéciales : placez Dioclétien en BITHYNIA et Galère en CILICIA.

EPILOGUE

Les guerres de la Tétrarchie ne se sont pas terminées en 299, il y avait encore des campagnes en cours sur le Rhin et le Danube. Cependant, la reconquête quasi simultanée de la Bretagne, l'éradication des Berbères, l'asservissement de l'Égypte et l'humiliation de la Grande Perse étaient des signes très clairs de la nouvelle suprématie romaine pour tous les rebelles potentiels. Les épées de Rome étaient maintenant au nombre de quatre, prêtes à tomber sans hésitation sur leurs ennemis.