

# Ultimus Romanorum

## *Variantes et scénario supplémentaire*

Par Jean-Philippe Gury, sur un système de règles originales de Frédéric Bey

Ces variantes sont destinées à rajouter du réalisme historique au jeu mais aussi à rendre la partie plus difficile pour le joueur Romain. Les deux joueurs peuvent décider d'un commun accord d'appliquer la totalité, une partie ou aucune de ces règles complémentaires. **Les modifications par rapport à la règle d'origine publiée dans le *Vae Victis* n° 74 sont indiquées en rouge.**

## A. Variantes aux règles de base

### 1. Chefs et unités de combats

#### 1.3.2 Capacité de mouvement

Les unités de combat ont une capacité de mouvement de **2 points de mouvements (PM)**, sauf les unités romaines de *palatini* et de *buccellarii* (CO et BU) qui ont une capacité de mouvement de **3 PM**. Elle n'est pas inscrite sur les pions. *Note de conception : cette règle est destinée à simuler les difficultés de communications dans un empire en déliquescence.*

### 2. Séquence de jeu

#### C – Géostratégie

Les joueurs effectuent dans l'ordre déterminé en A (joueur ayant l'initiative en premier) leurs opérations de géostratégie. Les opérations possibles sont les suivantes :

- **Chefs** : Placement des chefs romains entrant en jeu (voir **3.3**) et des chefs non romains entrant ou revenant en jeu (voir **4.2**), en fonction des contraintes indiquées, sur n'importe quelle unité de combat amie;
- **Entrées en guerre**. Le joueur contrôlant les ennemis de Rome place dans un bol un marqueur au nom de chacun des Peuples non romains majeurs (sauf les peuples qui ne sont pas encore majeurs au début du tour). Il y place également les 3 pions *Leurres*. Il tire ensuite un pion au sort. Si c'est un leurre ou un marqueur d'un Peuple déjà en guerre (chefs déjà sur leur face normale sur la carte), aucun nouveau Peuple n'entre en guerre. Si c'est le marqueur d'un Peuple qui n'est pas encore en guerre (chef sur leur face Pax Romana sur la carte), le Peuple en question entre alors en guerre contre Rome. *Note : Le peuple majeur Persae n'a pas de marqueur d'entrée en guerre car au V<sup>e</sup> siècle les conflits armés entre les empires d'Orient et sassanide ont été peu fréquents. Les Persae ne peuvent entrer en guerre que grâce à un stratagème.*
- **Stratagèmes de soulèvement**. Le BARBARE peut jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* de soulèvement, pour faire entrer en guerre des Peuples Mineurs ou Majeurs, en plus de celui désigné précédemment (voir **6.2**) ;
- **Stratagèmes d'usurpation**. Le BARBARE peuvent jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* d'usurpation (voir **6.2**).

**Pax Romana** : Si à ce moment précis, aucun Peuple non romain n'est en guerre contre Rome, et qu'aucune usurpation n'est en cours, on passe directement à la phase **F**, en testant tout de même auparavant les morts éventuelles des chefs, comme en **D**.

*Cas particulier* : La mort d'un *Augustus*, interrompt immédiatement la Pax Romana (on retourne alors en début de phase **D**, mais on ne teste pas les morts de chefs une seconde fois).

*Note de conception* : La Pax Romana correspond donc à la situation (très rare au V<sup>e</sup> siècle) où l'empire est en paix, et qu'aucune usurpation, aucune révolte de fédérés et aucune guerre extérieure n'est en cours !

### 3. L'empire romain

## 3.2 Unités de combats romaines

### 3.2.3 Palatini

Les unités de *palatini* (PA) constituent les armées de manœuvres (parfois composés de barbares mercenaires) des *Augustus* ou des *Patrices*. Elles peuvent se déplacer librement dans l'Empire et en dehors, mais elles ne peuvent quitter leur moitié d'Empire d'origine et sortir de l'Empire que si elles sont accompagnées par un *Augustus Orientalis* ou un *Patrice d'Orient* (un *Usurpateur* ou un simple chef ne suffit pas), c'est à dire que les PA d'Occident ne peuvent jamais rentrer dans la moitié orientale de l'Empire alors que l'inverse est possible. Les contraintes supplémentaires de mouvement hors de l'Empire des CO ne s'appliquent pas aux PA, car elles n'ont pas de diocèse d'origine. *Note : historiquement, au V<sup>e</sup> siècle, les troupes d'Occident ne sont jamais intervenues en Orient.*

## 4. Les peuples non romains

### 4.5 Foederati et Regnum

#### 4.5.1 Foederati

Un peuple majeur ou mineur dont toutes les unités de combat se trouvent dans l'Empire peut être fédéré grâce au stratagème *Traité de fédération*. On place alors le marqueur *Foederati* sur une des unités du peuple concerné.

Les *Foederati* sont contrôlés par le ROMAIN, sauf dans certains cas, lors d'une usurpation (voir 3.6.3). Les unités de combats *Foederati* peuvent être commandées par leurs propres chefs ou par des chefs romains qui sont *Augustus*, *Patrice* ou *Usurpateur*. Elles ne peuvent pas sortir du Diocèse où elles ont été implantées au moment de leur fédération. Elles peuvent se rendre dans les Diocèses limitrophes si elles sont commandées par un chef. Cette limitation est annulée en cas de stratagème *Migration* ou *Soulèvement*. *Exemple : les Visigoths foederati en Viennensis, s'ils sont commandés par un chef, peuvent se rendre dans les Diocèses D'Italia, Galliae et Hispaniae.* Elles ne peuvent en aucun cas sortir de l'Empire. *Note : ces limitations de mouvement sont destinées à simuler la sédentarisation progressive des barbares fédérés qui entendent surtout défendre leur nouveau foyer contre les autres barbares.*

## 9. Ajustements

### 9.3 Ajustements des unités de combat et des chefs romains (des deux camps)

#### 9.3.2 Ajustements liés aux unités *palatini*

- Pour simuler l'affaiblissement progressif de l'armée de campagne d'Occident, avant de replacer une unité de PA d'Occident éliminée après 425, on lance 1D10, si le résultat est 0, l'unité est définitivement retirée du jeu. Le jet de dé se fait avec un malus de 1 supplémentaire à chaque décennie. Exemple : de 455 à 464, un résultat de 0, 1, 2 ou 3 entraîne la perte définitive de l'unité.

#### Marqueurs et pions supplémentaires :

1. On peut rajouter, pour donner un peu plus de fluidité au jeu, deux stratagèmes *Tribut*, deux stratagèmes *Migration* et deux stratagèmes *Soulèvement 1 mineur*.
2. Enfin on peut rajouter une unité de combat aux Heruli (5-1+1) et une autre aux Gepidae (7-1+1). Les effectifs réels des peuples barbares sont difficiles à évaluer. Certains auteurs estiment, en raison du succès de leur révolte contre les Huns, que les Gépides et les Hérules étaient donc assez nombreux.

## B. Scénario supplémentaire

### Scénario 9 : L'effondrement de l'empire des Huns, 454-459

A la mort du grand roi des Huns lors du banquet de ses dernières noces au printemps 453, son fils aîné Ellac lui succède. Mais l'empire lui est vite contesté par ses frères Dengizich et Ernakh. Profitant de la guerre civile qui s'annonce, les peuples germaniques soumis aux Huns se soulèvent contre leurs anciens maîtres. En 455 ou 456 à la bataille de la Nedao, en Pannonie, les armées des Gépides et des Ostrogoths écrasent celles de Huns divisés. Ellac est tué dans la bataille. Ses frères continuent à s'affronter et le peuple hunnique perd son unité politique ainsi que sa puissance militaire. Leurs anciens sujets demandent alors le statut de fédérés à l'empereur d'Orient et font peser une nouvelle menace sur Constantinople. Par ailleurs en 454 Valentinien III, voyant la menace hunnique écartée, assassine Aetius, son meilleur général avant d'être lui-même tué par des officiers de sa victime, affaiblissant encore un peu plus l'Occident.

**Durée :**

Le scénario dure 6 tours. Il débute à la Phase A du tour de l'année 454 et se termine à la fin du tour 459.

**Initiative :**

Le ROMAIN a automatiquement l'initiative lors du tour 454.

**Positions de départ :**

ROMAIN

Marcien (Augustus Orientalis) en Thracia 3 (avec BU 2 PF).

Aspar (Patrice) en Thracia 3 (avec BU 3 PF).

Arbadur en Oriens 7 (Antiochia)

Anagaste, Léon, Proc. Anthémios en Thracia 3.

Valentinien III (Augustus Occidentalis) en Italia 4.

Aetius (Patrice) en Italia 4 (avec BU 4 PF).

Ricimer et Majorien en Italia 3

Aegidius en Galliae 3

Marcellinus Pannoniae 3 (avec BU 2 PF)

Marcien en Thracia 3.

Avitus et Sidoine en Viennensis 3

Une unité de CO de Galliae et l'unité PA *Comites Alani* sont déployées en Viennensis 3.

L'unité de PA *Placidi Felices* est déployée en Viennensis 4.

Les deux unités de CO de Britanniae et une de Galliae sont retirées du jeu, ainsi que les unités de LI et de CO du Diocèses de Moesiae et l'unité de LI et l'unité d'infanterie CO de Pannoniae.

*Peuples non romains :*

Ghassanides *Foederati* en Oriens 6

Visigoths (Théodoric II) *Foederati* en Viennensis 1 et 2 et Hispania 1

Franci Sali (Childéric) *Foederati* en Galliae 1.

Franci Orientalis *Foederati* en Galliae 2.

Burgondi (Chilpéric) *Foederati* en Galliae 6.

Ostrogoths *Foederati* et Gepidae *Foederati* mais sur leur territoire d'origine.

*Diocèses contrôlés :* Tous.

BARBARE

*Peuples non romains :*

Vandali (Genseric) *Regnum* en Africa 4 et Italia 7

Alani *Alliés aux Vandali* en Africa 5

Mauri *Alliés aux Vandali* en Africa 3

Suevi *Foderati révoltés* en Hispaniae 4.

Saxones *Foderati révoltés* en Britanniae 2.

Scoti en guerre contre Rome.

Hunni sans chef historique en guerre contre Rome occupant une ou plusieurs des zones Hunni, Vandali et Pannoniae 1 et 2

Yazdegard II chef des Persae (Pax).

### **Règles spéciales :**

Le ROMAIN. Tant que les Hunni n'ont pas été pacifiés par les armes, les règles suivantes s'appliquent aux Ostrogothi *Foederati* et Gepidae *Foederati* : ils peuvent entrer et sortir de l'Empire à volonté. Ils ne peuvent combattre en association avec d'autres unités contrôlés par le joueur ROMAIN. Ils ne peuvent attaquer que les Hunni. Si les Hunni sont pacifiés, les Ostrogothi *Foederati* et Gepidae *Foederati* doivent rentrer dans l'Empire d'Orient s'ils n'y sont pas déjà et n'ont plus le droit d'en sortir (les règles spéciales sont alors annulées).

Le BARBARE reçoit deux stratagèmes *Assassinat* en plus de celui qu'il tire au début du tour 454 pour simuler le carnage au sommet de la chaîne de commandement de l'Empire d'Occident. Si une tentative d'assassinat est menée contre Aetius alors qu'il est dans la même zone que Valentinien III, le jet de dé se fait avec un bonus de + 2. Si Aetius est assassiné, toute tentative d'assassinat contre Valentinien III se fait avec un bonus de + 3

### **Victoire :**

Le joueur qui a le plus de PV à la fin du scénario l'emporte. La pacification des Hunni par les armes rapporte 5 PV au joueur ROMAIN. L'assassinat d'Aetius ou de Valentinien III rapporte chacun 3 PV au joueur BARBARE.

## **Encadré : Comment l'Empire Romain s'est-il effondré ?**

Deux ouvrages récents nous apportent des éclairages très différents sur la période cruciale de la chute de Rome :

**La fin de l'Empire Romain d'Occident** de Georges-André Morin, a le grand mérite de fournir récit clair et chronologique des événements complexes, notamment militaires, qui ont présidé à un « déclin » différencié de Rome et de Constantinople. Les pages consacrées à l'analyse du phénomène sont par contre plus faibles que celles qui sont consacrées au récit historique. Le ton et l'écriture sombrent aussi parfois dans la facilité, avec quelques remarques ironiques, et plutôt hors de propos, envers les protagonistes de l'histoire. Malgré un sentiment un peu mitigé sur l'ouvrage, notons des chapitres très intéressants qui réhabilitent les règnes de Valentinien I<sup>er</sup> et de Valentinien III et également, ce qui encore plus surprenant, celui d'Honorius. Si Aetius est traité avec défiance, l'auteur réserve à l'armée romaine la place dominante qui est la sienne jusqu'aux heures ultimes de l'Empire : « *Militairement les Romains disposent jusqu'aux dernières années de l'Empire de deux supériorités, la qualité des armements sortis de leurs arsenaux et leur capacité tactiques* », affirme l'auteur en conclusion.

**L'Histoire brisée**, livre écrit par un professeur de droit italien, Aldo Schiavone, s'inscrit dans une veine plus littéraire et philosophique. L'auteur s'interroge sur les raisons qui ont fait que la Grèce et Rome ont été impuissantes à assurer au monde antique un développement continu et ininterrompu, sur le modèle de l'Empire Chinois par exemple. Pourquoi la civilisation moderne apparaît-elle comme une civilisation nouvelle, née des ruines du monde antique, plutôt que d'en être la continuation directe ? Telle est l'interrogation centrale de l'ouvrage. Schiavone prend aussi fermement partie pour une lecture "discontinuiste" de la chute de l'Empire romain : « *Dans cette prise de position il y avait, quand elle a mûri en moi, le signe d'une impatience : à l'égard d'un révisionnisme fondamentalement négateur de toute véritable rupture entre l'Antiquité et le Moyen Âge, à laquelle on préférerait substituer l'idée rassurante d'un passage presque imperceptible, lent et indolore. Aujourd'hui, une telle position, récemment encore très en vogue, apparaît en vérité déjà moins répandue : et je ne puis que dire ma satisfaction d'avoir apporté ma modeste contribution à un réajustement qui me*

*semble indispensable* ». **L'Histoire brisée** est, pour toutes ces raisons, un livre atypique et prodigieusement intéressant.

*Frédéric Bey*

- **Georges-André Morin**, *La fin de l'Empire Romain d'Occident*, Flammarion 2007
- **Aldo Schiavone**, *L'Histoire brisée, la Rome antique et l'Occident moderne*, Belin 2003