

Scénarios Imperator (*Frédéric BEY*)

Les scénarios 1 à 5 sont parus dans le Vae Victis n°42 et le n°6 dans le n°43.

Scénario 1 : L'usurpation d'Avidius Cassius

Ce scénario hypothétique (après avoir été proclamé empereur par les légions de Syrie, Avidius Cassius a été assassiné, avant de pouvoir lancer sa campagne contre Marc-Aurèle) est destiné à familiariser les joueurs avec les mécanismes du jeu.

Règles

Ce scénario est joué sans utiliser les chefs et unités de combat non-romaines (ignorer les règles s'y rapportant : Entrées en guerre etc.).

Les *stratagèmes*, et les règles s'y rapportant, ainsi que l'usage de la **Table des événements** sont également ignorés. On n'a pas non plus recours à la **Table d'entrée et de mort des chefs** (pas de test de mort des chefs en phase D. de chaque tour).

Durée

Le scénario dure 4 tours. Il débute en phase A. du tour de l'année 175 avec une usurpation d'Avidius Cassius déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 174). Il se termine à la fin du tour de l'année 179.

Initiative

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 175.

Positions de départ

Joueur Romain :

Marc-Aurèle est seul *Augustus*. Commode est seul *Caesar*.

Marc-Aurèle et Commode dans la zone de Rome ;

Martius Verus dans la zone de Melitene ;

Tarrutenius Paternus dans la zone de Durostorum ;

Claudius Pompeianus dans la zone de Vinimiacum ;

Helvius Pertinax dans la zone d'Aquincum ;

Maximianus en Pannonia dans la zone de Vindobona

Macrinus Vindex dans la zone de Monguntiacum

Basseus Rufus dans la zone de Londinium

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Avidius Cassius dans la zone d'Antiocha

Statius Priscus dans la zone de Caparcotna.

Unités de combats

Les unités de combats romaines sont placées selon la **Table de déploiement des légions**, à la date de 175. Rome contrôle toutes les unités de combats, sauf les unités de combats se trouvant dans la même zone que les chefs du joueur ennemi de Rome.

Victoire

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte. La partie s'arrête sur victoire adverse en cas de mort de Marc-Aurèle ou d'Avidius Cassius (voir **8.4 Morts des chefs**).

Scénario 2 : Les guerres de Marc-Aurèle (161-180)

Ce scénario couvre le règne de l'empereur philosophe, confronté tour à tour à la menace des Parthes, puis à celle des Quades et des Marcomans.

Règles

La totalité des règles sont appliquées, en dehors du fait que l'on a recours à la **Table d'entrée et de mort des chefs** que pour l'entrée en jeu de nouveau chefs (pas de test de mort des chefs en phase D. de chaque tour).

Durée

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 161. Le Peuple majeur Parthes et les Peuples mineurs Osrhoene et Adiabene sont en guerre avec Rome. Il se termine à la fin du tour de l'année 180.

Initiative

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 161.

Positions de départ

Joueur Romain :

Marc-Aurèle et Lucius Verus sont *Augustus*. L'Armenia est romaine.

Marc-Aurèle et Lucius Verus dans la zone de Rome ;

Staius Priscus dans la zone de Castra Vetera ;

Avidius Cassius dans la zone d'Aquincum ;

Martius Verus dans la zone de Durostorum.

Les unités de combats romaines sont placées selon la **Table de déploiement des légions**, à la date de 161.

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Les unités de combat et les chefs parthes, Vologèse III et Chosroes, sont déployés librement dans les 4 zones d'origines Parthes.

Les unités de combat Osrhoene et Adiabene sont déployées dans leurs zones d'origine.

Tous les chefs et les unités de combats des autres Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec les chefs sur leur face Pax Romana

Victoire

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte.

Scénario 3 : La grande guerre civile de 193-197

Ce scénario couvre la guerre civile qui déchire l'Empire après la mort de Commode. Pertinax n'est Augustus que depuis quelques semaines lorsqu'il est assassiné par les Prétoriens. Un sénateur sans scrupule, Didius Julianus, achète la pourpre à ces mêmes Prétoriens, mais 3 généraux sont au même moment proclamés empereurs par leurs légions ! Une lutte à mort s'engage entre Didius Julianus et ses trois rivaux : Septime-Sévère, Clodius Albinus et Pescennius Niger.

Règles

La totalité des règles sont appliquées.

Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit, avant le début de la partie, un *stratagème* usurpation d'un Caesar et peut l'utiliser à partir du tour 195.

Novius Rufus entre en jeu en 195 dans la zone de Legio et Laetus dans la zone où se trouve Septime Sévère.

Tous les peuples non romains démarrent le scénario en paix avec Rome.

Durée

Le scénario débute en phase A. du tour 193. avec une double usurpation déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 192)

Il s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un seul des 4 chefs suivant en vie : Didius Julianus, Septime-Sévère, Clodius Albinus et Pescennius Niger.

Initiative

Le joueur romain a automatiquement l'initiative lors du tour 193.

Positions de départ

Joueur Romain :

Septime Sévère est seul *Augustus*. Clodius Albinus est seul *Caesar*. L'Armenia est romaine.

Note de conception : **Imperator** ne peut se jouer qu'à deux joueurs. Le fait de considérer, dès le début du scénario, Septime Sévère comme l'Augustus légitime n'est qu'un artifice destiné à répartir équitablement les rôles en deux camps (il y en avait, en fait, 4 distincts historiquement).

Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 190 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

Septime Sévère dans la zone de Carnuntum ;

Valerius Valerius dans la zone d'Aquincum ;

Marius Maximus dans la zone de Castra Vetera ;

Fabius Cilo dans la zone de Vinimiacum ;

Claudius Candidus dans la zone d'Argentorate ;

Claudius Claudianus dans la zone de Durostorum ;

Clodius Albinus dans la zone de Londinium.

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Didius Julianus et Pescennius Niger sont *usurpateurs*.

Didius Julianus dans la zone de Rome ;

Pescennius Niger dans la zone d'Antiocha ;

Aselius Aemilianus dans la zone de Caparcotna

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec leurs chefs sur leur face Pax Romana

Unités de combats romaines

Les unités de combats romaines sont placées selon la **Table de déploiement des légions**, à la date de 193. Rome contrôle toutes les unités de combats sauf les unités de combats empilées avec les chefs du joueur ennemi de Rome.

Victoire

Le joueur qui contrôle le dernier des 4 chefs cités plus haut vivant est déclaré vainqueur.

Scénario 4 : Le règne de Septime Sévère (194-211)

Ce scénario couvre les guerres menées par Septime-Sévère, après la liquidation de son rival Pescennius Niger et de son général Asellius Aemilianus (193). Parthes et Maeatae ont particulièrement souffert face à un empereur qui est aussi le meilleur général de son temps. L'usurpation de Clodius Albinus, nommé *Caesar* par Septime, pour éviter qu'il collabore avec Niger, peut-elle perturber le jeu ?

Règles

La totalité des règles sont appliquées.

Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit, avant le début de la partie, un *stratagème* usurpation d'un Caesar et peut l'utiliser à partir du tour 196.

Durée

Le scénario par la phase A. du tour de jeu 194 avec les Parthes, Adiabene et Osrhoene en guerre avec Rome.

Il se termine à la fin du tour de l'année 211.

Positions de départ

Joueur Romain :

Septime sévère est *Augustus*. Clodius Albinus est *Caesar*. L'Armenia est romaine. Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 190 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

Septime Sévère et Valerius Valerianus dans la zone d'Antiocha ;

Clodius Albinus dans la zone de Londinium ;

Marius Maximus dans la zone de Melitene ;

Fabius Cilo dans la zone d'Emesa ;

Claudius Candidus dans la zone de Caparcotna ;

Claudius Claudianus dans la zone de Rome

Les unités de combats romaines sont placées selon la **Table de déploiement des légions**, à la date de 194.

Le joueur romain peut placer 3 vexillations du Front du Danube avec n'importe quel chef. Il doit choisir 9 unités de combats du Front du Danube et les retourner sur leur face affaiblie.

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec les chefs sur leur face Pax Romana, sauf les Parthes, qui sont en guerre avec Rome.

Vologèse IV (sur sa face normale) et toutes les unités sont placés librement dans les zones d'origine parthes.

Les unités Osrhoene et Adiabene sont placées dans leurs zones d'origine, car ces deux Peuples mineurs sont également en guerre avec Rome.

Victoire

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte.

Scénario 5 : L'empire romain, de la crise au renouveau (161-217)

Ce jeu couvre la totalité de la période allant de l'avènement de Marc-Aurèle à l'assassinat de Caracalla ! L'Empire doit pour la première fois faire face à de graves menaces extérieures, tout comme à la prise du pouvoir par des empereurs médiocres avec les guerres civiles qui peuvent en découler.

Règles

La totalité des règles sont appliquées.

Durée

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 161. Le Peuple majeur Parthes et les Peuples mineurs Osrhoene et Adiabene sont en guerre avec Rome.

Il se termine à la fin du tour de l'année 217.

Initiative

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 161.

Positions de départ

Idem scénario 2.

Victoire

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emport

Date de démarrage alternative

Pour raccourcir le jeu, il est possible de débiter le scénario à n'importe quelle date, en se référant à la **Table de déploiement des légions** à la **Table d'entrée et mort de chefs**.

Les unités de combats romaines sont déployées dans la zone de leur camp d'origine, les chefs déjà entrés en jeu sur n'importe quelle unité romaine et les chefs déjà mort

(si la date de début choisie est postérieure à la date figurant dans la colonne **Mort** de la table) retirés du jeu.

On démarre le scénario en considérant alors que l'année précédente a été une année de Pax Romana. *Augustus* et *Caesar* sont désignés en fonction des dates historiques (voir article dans le Vae Victis 41, page 24).

Scénario n°6 : Caracalla et Géta, la guerre fratricide !

Ce scénario décrit une situation hypothétique. Que se serait-il passé si Géta avait fui Rome, avant d'être assassiné par son frère Caracalla, et avait tenté de lui ravir le pouvoir par les armes ? Nous sommes en janvier 212, Géta s'est réfugié en Bretagne, sous la protection d'anciens généraux de son père. Tout est en place pour une nouvelle guerre civile !

Règles

La totalité des règles sont appliquées.

Tous les peuples non romains démarrent le scénario en paix avec Rome.

Durée

Le scénario débute en phase A. du tour 212, avec une usurpation de Géta déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 211).

Il s'achève à la fin du tour 217 ou la fin de l'année pendant laquelle un des deux fils de Septime Sévère (Caracalla et Géta) meurt.

Initiative

Le joueur romain a automatiquement l'initiative lors du tour 212.

Positions de départ

Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 212 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

Joueur Romain :

Caracalla est seul *Augustus*. Il n'y a pas de *Caesar*. L'Armenia est romaine.

Caracalla dans la zone de Rome ;

Claudius Claudianus dans la zone de Vindobona ;

Marius Maximus dans la zone de Durostorum ;

Claudius Candidus dans la zone d'Antiocha ;

Fabius Cilo dans la zone de Caparcotna ;

Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Géta est *usurpateur* et bénéficie des avantages d'une usurpation d'un *Caesar*.

Géta dans la zone de Londinum ;

Valerius Valerianus dans la zone de Eburacum ;

Laetus dans la zone de Castra Vetera ;

Flavius Maternianus dans la zone d'Argentorate ;

Opelius Macrinus dans la zone de Lambaesis.

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec leurs chefs sur leur face Pax Romana

Unités de combats romaines

Les unités de combats romaines sont placées selon la **Table de déploiement des légions**, à la date de 212. Rome contrôle toutes les unités de combats sauf les unités de combats empilées avec les chefs du joueur ennemi de Rome.

Victoire

Le joueur *Augustus* à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Scénario pour **IMPERATOR** :



La 1^{ère} guerre marcomannique

Sous la poussée de nouveaux venus en Europe Centrale (Vandales et Burgondes entre autre), les peuples danubiens se sentent à l'étroit chez eux et décident de tenter leur chance de l'autre côté du fleuve. En 169, après plusieurs attaques sur le limes du Danube les années précédentes, les Marcomans forment une alliance avec les Quades et les Jaziges et se ruent en force, entraînant d'autres barbares, sur les défenses romaines affaiblies par la peste ramenée d'Orient (mais récemment renforcées des légions II^e et III^e Italica). La violence de l'assaut obligera Marc Aurèle à prendre en personne le commandement de la contre offensive.

- **Règles :**

La totalité des règles est appliquée.

Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit avant le début de la partie les deux marqueurs *Foyer de peste* qu'il pourra jouer à sa guise sur les fronts d'Orient, du Danube et du Rhin seulement, en plus de tout autre stratagème qu'il aura pu tirer. Une fois les marqueurs joués ils sont remis dans le bol. Lucius Verus meurt en 169 et n'apparaît donc pas dans ce scénario.

- **Durée :**

Le scénario débute avec la phase A du tour de l'année 169. Les Peuples majeurs Marcomans, Quades et Jaziges et les peuples mineurs Hermunduri, Roxolani et Bastarmi sont en guerre contre Rome. Les Parthes ont été pacifiés en 166 par Vérus ; le marqueur *Parthe* est donc placé sur l'année 173. Il se termine à la fin du tour de l'année 174.

- **Initiative :**

Le joueur en charge des ennemis de Rome a l'initiative lors du tour 169.

- **Positions de départ :**

- **Joueur Romain :**

Marc Aurèle est seul Augustus ; l'Arménie est romaine.

- Marc Aurèle dans la zone de Rome.
- Avidius Cassius dans la zone d'Antioche.
- Martius Verus dans la zone d'Emesa.
- Statius Priscus dans la zone de Caparctona
- Tarrutienus Paternus dans la zone de Durostorum
- Claudius Pompeianus dans la zone d'Aquicum.
- Helvius Pertinax dans la zone d'Eburacum.
- Macrinus Vindex dans la zone de Castra Regina
- Basseus Rufus dans la zone de Londinium

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement à la date de 169.

- **Joueur ennemi de Rome :**

Les unités de combat et les chefs des Marcomans, Quades, Jaziges, Hermunduri, Roxolani et Bastarmi sont placés sur leur zone d'origine.

Les chefs et les unités de tous les autres Peuples majeurs sont placés sur leur face Pax Romana.

- **Victoire :**

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario a gagné. Si la *Pax Romana* règne à un moment quelconque de la partie (phase C), c'est une victoire romaine automatique.