

# Scénarios Semper Victor

par Frédéric Bey

## Notes préalables, valables pour tous les scénarios :

1 / Les Dux romains, les chefs non romains et les unités de combat des deux camps sont placées comme indiqué en **3.3.1**, **3.3.2** et **4.2.3.** ;

2/ Les Dux romains sont contrôlés par le camp qui contrôle leur diocèse d'origine ;

3/ Les chefs ayant une date d'entrée antérieure à la date de début du scénario (voir la **Table d'entrée et de mort des chefs romains**) mais qui ne sont pas listés dans les positions de départ, n'entrent pas en jeu (ils sont considérés comme déjà mort).

## Scénario 1 : L'usurpation de Julien dit l'Apostat (360 ap. J.-C)

Ce scénario hypothétique (après avoir été proclamé empereur par ses troupes à Lutèce, Julien a bien mené campagne contre Constance II, mais ce dernier est mort prématurément avant les premiers combats.). Ce scénario est destiné à familiariser les joueurs avec les mécanismes du jeu.

### Durée

Le scénario dure 3 tours. Il débute en phase A. du tour de l'année 360 avec une usurpation de Julien validée (comme si elle avait eu lieu en 359).

Il se termine à la fin du tour de l'année 362 ou dès que Julien ou Constance sont éliminés (voir **Victoire**).

### Initiative

Le joueur SECONDUS a automatiquement l'initiative lors du tour 360.

### Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)

Constantinople est construite (placer le marqueur).

#### PRIMUS :

Constance (*Primus Augustus*) et Florentius, Ursininus et Lupicinus en Thracia n°3

Marcellus en Pannoniae n°3

Barbation en Moesiae n°2

Victor en Oriens n°6

*Diocèses contrôlés* : Africa, Pannoniae, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

#### SECONDUS

Julien (*Usurpateur*), en Galliae n°3

Saloustios (*Guerre Civile*), Mallaubaude (*Guerre Civile et*) Nevitta (*Guerre Civile*) en Galliae n°2

Arbetio (*Guerre Civile*) en Italia n°3

*Diocèses contrôlés* : Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae et Italia.

Ce scénario est joué sans utiliser les chefs et unités de combat non-romaines. On ignore les règles et *stratagèmes* s'y rapportant. La **Table des événements** et la **Table d'entrée et de mort des chefs romains** (pas de test de mort des chefs en phase D. de chaque tour) ne sont pas non plus utilisées. Seuls les chefs présents sur la carte au début du scénario sont requis (on n'en fait pas entrer d'autres en jeu).

### Peuples non romains

Aucun peuple non romain n'est en guerre contre Rome au début du scénario.

### Règles spéciales

Aucune.

### Victoire

Le joueur qui contrôle la zone de Constantinopolis à la fin du jeu est déclaré vainqueur. Si Julien est éliminé le PRIMUS gagne et le scénario s'arrête, si Constance est éliminé, le SECONDUS gagne et le scénario s'arrête.

## **Scénario 2 : L'irrésistible ascension de Constantin le Grand (306 à 337 ap. J.-C.)**

Constantin est la figure centrale de l'empire romain du IV<sup>e</sup> siècle. Parti de rien ou presque (fils illégitime de Constance Chlore et « oublié » de la seconde Tétrarchie), il prend progressivement le contrôle de la totalité de l'empire, éliminant tous les rivaux qui se présentent, réunit l'état, fonde une nouvelle capitale et fait du Christianisme la religion dominante.

### **Durée**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 306.

Il se termine à la fin du tour de l'année 337, ou à la mort de Constantin.

### **Initiative**

Le SECONDUS a automatiquement l'initiative lors du tour 306.

### **Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)**

#### **PRIMUS :**

Galère (*Primus Augustus*) en Pontica n°5

Maxence (*Usurpateur*) en Italia n°3

Maximin Daïa (*Caesar*) en Oriens n°6

Licinius en Moesiae n°2

*Diocèses contrôlés* : Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

#### **SECONDUS**

Constantin (*Secondus Augustus*) en Galliae n°2

Sévère (*Augustus*) en Pannoniae n°3

Maximien (*Usurpateur*) en Viennensis n°3

Alexander en Africa n°4

*Diocèses contrôlés* : Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae, Italia, Pannoniae, et Africa,

### **Peuples non romains**

Aucun peuple non romain n'est en guerre contre Rome au début du scénario.

### **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

### **Règles spéciales**

Le jeu s'arrête dès que Constantin meurt de mort naturelle (jet de dé sur la **Table d'entrée et mort des chefs romains**) est assassiné ou est tué lors d'une bataille perdue.

### **Victoire**

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

Si le joueur qui contrôle Constantin n'est pas PRIMUS à la fin du jeu (ou au moment où Constantin disparaît), il a automatiquement perdu, même s'il a marqué plus de PV que son adversaire.

## **Scénario 3 : La guerre des sept empereurs (308 à 314 ap. J.-C.)**

En 308, la Tétrarchie a vécu. Les empereurs légitimes sont contestés par les fils de leurs prédécesseurs (Constantin et Maxence), oubliés dans la distribution des

« rôles », et par des usurpateurs. Même Maximien fait son retour. Avec sept candidats à la pourpre, l'empire sombre à nouveau dans le chaos.

#### **Durée**

Le scénario dure 7 tours. Il débute en phase A. du tour de l'année 308 et se termine à la fin du tour de l'année 314.

#### **Initiative**

A déterminer en suivant la règle normale.

#### **Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)**

##### **PRIMUS :**

Galère (*Primus Augustus*) en Pontica n°1

Maxence (Usurpateur) en Italia n°3

Licinius en Moesiae n°2

Maximien (Usurpateur) en Viennensis n°3

*Diocèses contrôlés* : Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, Viennensis et Italia.

##### **SECONDUS**

Constantin (*Secondus Augustus*) en Galliae n°2

Sévère (*Augustus*) en Pannoniae n°3

Maximin Daïa (*Caesar*) en Oriens n°6

Alexander (Usurpateur) en Africa n°4

*Diocèses contrôlés* : Britanniae, Galliae, Hispaniae, Africa, Pannoniae et Oriens.

#### **Peuples non romains**

Aucun peuple non romain n'est en guerre contre Rome au début du scénario.

#### **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

#### **Règles spéciales**

Aucune.

#### **Victoire**

Le camp qui contrôle le plus de diocèses à la fin de la partie est vainqueur. En cas d'égalité, les camps sont départagés par leur nombre des PV.

## **Scénario 4 : Constantin contre Licinius (313 à 324 ap. J.-C.)**

De 313 et 324, le système de la Tétrarchie a rendu l'âme. L'empire est partagé entre le seuls Constantin en Occident et Licinius en Orient. Leur opposition, tout d'abord feutrée devient rapidement hostile. L'enjeu est de taille : réunifier l'empire et fonder une dynastie !

#### **Durée**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 313.

Il se termine à la fin du tour de l'année 330, ou à la mort de Constantin ou de Licinius.

#### **Initiative**

Le PRIMUS a automatiquement l'initiative lors du tour 306.

#### **Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)**

##### **PRIMUS :**

Constantin (*Primus Augustus*) en Italia n°5

*Diocèses contrôlés* : Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae, Italia, et Africa,

##### **SECONDUS**

Licinius (*Secondus Augustus*) en Pontica n°1

*Diocèses contrôlés* : Pannoniae, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

#### **Peuples non romains**

Aucun peuple non romain n'est en guerre contre Rome au début du scénario.

### **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

### **Règles spéciales**

Aucune.

### **Victoire**

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

## **Scénario 5 : Les fils de Constantin (337 à 354 ap. J.-C.)**

A sa mort, une nombreuse famille, dont trois fils. Ces derniers éliminent leurs rivaux et se partagent l'empire. Mais les guerres civiles, même fraternelles, et les usurpations vont très vite reprendre le dessus. Des trois fils de Constantin le Grand, il ne pourra en rester qu'un...

### **Durée**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 337.

Il se termine à la fin du tour de l'année 354.

### **Initiative**

Le PRIMUS a automatiquement l'initiative lors du tour 337.

### **Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)**

Constantinople est construite (placer le marqueur).

### **PRIMUS :**

Constantin II (*Primus Augustus*) en Galliae n°2

Saloustios en Galliae n°2

Sylvanus en Viennensis n°3

*Diocèses contrôlés* : Hispaniae, Viennensis, Galliae et Britanniae.

### **SECONDUS**

Constance II (*Secondus Augustus*) en Thracia n°3

Constant (*Augustus*) en Italia n°3

Barbation en Oriens n°6

*Diocèses contrôlés* : Italia, Pannoniae, Africa, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

### **Peuples non romains**

Les Persae sont en guerre contre Rome et contrôlés par le PRIMUS.

### **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

### **Règles spéciales**

Aucune.

### **Victoire**

Si un seul des fils de Constantin est encore en jeu à la fin du scénario, le joueur qui le contrôle est automatiquement vainqueur. Sinon, le joueur avec le plus de PV l'emporte.

## **Scénario 6 : De Dioclétien à Julien dit l'Apostat (305 à 374 ap. J.-C.)**

Ce jeu couvre la totalité de la période allant de l'avènement de la démission de Dioclétien à la mort de Julien l'Apostat ! L'Empire renaissant est tiraillé entre les

guerre civile, la division du pouvoir et les menaces extérieures, notamment en Gaule et en Orient.

### **Durée**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 305.

Il se termine à la fin du tour de l'année 372, où à la mort de Julien si ce dernier est alors *Primus Augustus*.

### **Initiative**

Le SECONDUS a automatiquement l'initiative lors du tour 305 et le PRIMUS a automatiquement l'initiative lors du tour 306.

### **Positions de départ et contrôle des diocèses (Romains)**

#### **PRIMUS :**

Galère (*Primus Augustus*) en Pontica n°1

Maximin Daïa (*Caesar*) en Oriens n°6

Licinius en Moesiae n°2

Dioclétien en Pannoniae n°4

*Diocèses contrôlés* : Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

#### **SECONDUS**

Constance Chlore (*Secondus Augustus*) en Galliae n°2

Sévère (*Caesar*) en Pannoniae n°3

Constantin en Thracia n°3 (\*)

Alexander en Africa n°4

*Diocèses contrôlés* : Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae, Italia, Pannoniae, et Africa,

(\*) : Historiquement, Constantin faisait partie de la garde de Galère qui accepta de le laisser partir rejoindre son père malade en Occident. Constantin débute le jeu dans le camp Secondus (sans troupes sous ses ordres) alors qu'il vient de quitter Nicomedia. Il doit d'abord traverser seul l'empire pour rejoindre son camp.

### **Peuples non romains**

Aucun peuple non romain n'est en guerre contre Rome au début du scénario.

### **Règles**

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

#### **Règles spéciales**

*Italia* : Aucun chef romain ne peut pénétrer en Italie pendant l'année 305. Par contre, un chef seul peut entrer en Italia et la traverser, à condition de ne pas s'arrêter dans une zone occupée par des unités de combats, ni de « ramasser » des unités de combat et les emmener avec lui.

*Dioclétien* : Lorsque le jeu débute, Dioclétien a renoncé à la pourpre impériale (en réalité, le 1<sup>er</sup> mai 305). Il est cependant placé sur la carte (voir positions de départ), sans pouvoir ni bouger ni commander la moindre unité. Il est cependant soumis aux tests de mort éventuelle sur la Table prévue à cet effet. Tant que Galère est *Primus Augustus*, le joueur PRIMUS peut, lors de la phase D. d'un tour de jeu quelconque, rappeler Dioclétien. Dioclétien devient *Primus Augustus*, Galère est « rétrogradé » *Augustus*. Pour ne pas dépasser les limites de nombre (voir 3.5.1), on rétrograde *Caesar* l'autre *Augustus* s'il y en a un et on sacrifie éventuellement un *Caesar* s'il y a surnombre « en bout de chaîne ». Le SECONDUS reçoit immédiatement 3 PV.

*Maxence et Maximien* : Maxence et Maximien entrent en renfort en 306 à Roma. Les deux chefs sont contrôlés par le PRIMUS et reçoivent un marqueur Usurpateur. Leur usurpation contre le SECONDUS est automatiquement validée.

### **Victoire**

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