

La résurrection de Rome

campagne DBA à partir de 271 ap. JC

A partir de 235 après JC, Rome traverse une sombre période d'anarchie, où les guerres civiles provoquent des ravages et la ruine de l'empire.

Conjointement, la pression des barbares se fait plus forte. A partir de 257, la situation devient catastrophique. Les Alamans franchissent le limes et se répandent en Gaule, en Espagne, et en Cisalpine, menant des raids jusqu'en Maurétanie. Les Goths et les Hérules, installés au nord de la Mer Noire, ravagent les Balkans et conduisent des raids le long des côtes de la Mer Egée. Les Perses, sous la domination de la jeune dynastie Sassanide lancent une grande offensive jusqu'en Syrie, capturant l'empereur Valérien en 260.

A l'ouest, Postumus forme à partir de 258 l'empire sécessionniste des Gaules, qui regroupe Bretagne, Gaule et Espagne et résiste à la pression des barbares. En orient, c'est l'extraordinaire destin de Palmyre qui, à partir de 267, éloigne la menace Perse et en vient à dominer tout l'est de l'empire.

Ces deux états, ne laissent à Rome que la partie médiane de l'empire à défendre, et préservent ses parties orientale et occidentale des barbares.

L'empire se remet lentement de cette situation. Après Gallien (260-268) qui réussit à écarter le danger qui menace l'Italie, Claude II le Gothique (268-270), premier des Empereurs Illyriens libère les Balkans des Goths. C'est à Aurélien (270-275), le plus remarquable de ces empereurs, qu'échoira de restaurer l'unité de l'empire, malgré un début difficile, son armée écrasée par les Alamans en 270, et Rome directement menacée, ce qui conduit Zénobie à délaissier le titre de protecteur de l'Empire pour fonder sa propre dynastie.

Mais en 271 Aurélien écrase les Alamans. En 272 ses armées reprennent les territoires orientaux. Palmyre est traitée avec modération, mais se rebelle et est détruite l'année suivante. En 274, à la bataille de Châlons, Tetricus, successeur de Postumus, préfère se soumettre et passe à Aurélien pendant la bataille. Zénobie comme Tetricus seront bien traités par Aurélien qui reconnaît le rôle qu'ils ont tenu en protégeant l'empire. Aurélien emploie également son court règne pour réformer, tenter de relancer l'économie, et restaurer l'unité morale de l'empire avec le culte de Sol Invictus.

Après sa mort, victime d'intrigues de palais, Tacite lui succède pour peu de temps, puis Probus qui par des campagnes incessantes neutralise les Germains. Enfin Carus, à qui échoie de mener en Orient une campagne qui écarte la menace Perse.

C'est donc d'un empire restauré (à l'exception de la Dacie et des champs Décumates) qu'héritera Dioclétien en 285.

Campagne "Aurelianic Revival" - 271 ap JC.

Francs/Alamans - II/72d

1 Cv ou Wb, 10 Wb, 1 Ps

Capitale : Germanie - Provinces : Rhénanie, Rhétie

Empire des Gaules - Tetricus - II/64a

2 Cv, 2 LH, 2 Bd, 3 Ax, 2 Ps, 1 Kn ou Art ou Bd

Capitale : Bretagne - Provinces : Aquitaine, Belgique

Rome - Aurélien - II/64a

2 Cv, 2 LH, 2 Bd, 3 Ax, 2 Ps, 1 Kn ou Art ou Bd

Capitale : Rome - Provinces : Narbonnaise, Norique, Grèce, Asie mineure

Goths - II/65b

1 Kn ou Wb, 1 Kn, 8 Wb, 2 Ps

Capitale : Gothie - Provinces : Mésie, Bosphore

Palmyre - Zénobie - II/74b

4 Kn, 2 LH, 4 Bw, 2 Bw ou Ps

Capitale : Palmyre – Provinces : Egypte, Syrie

Perse - Shapour Ier - II/69

1 Cv, 1 Kn ou Cv, 4 Cv, 1 LH, 1 El ou Cv, 1 Ax ou Cv, 2 Hd, 1 Ps
Capitale : Perse - Provinces : Assyrie, Mésopotamie

Notes sur la carte

Les capitales ont leur nom souligné. Un effort particulier a été fait pour qu'elles ne soient pas en contact d'un ennemi en début de jeu. Rome dispose de beaucoup de territoires, très menacés, mais qui lui permettront de supporter de sérieux revers.

Les provinces indiquées par une * correspondent aux territoires initiaux de l'empire (voir conditions particulières de victoire).

Les liaisons suivantes sont maritimes : Bretagne/Aquitaine, Italie/Grèce, Grèce/Egypte, Mésie/Asie Mineure, Bosphore/Asie Mineure.

Le type de terrain correspondant aux provinces est : "Forest" pour la Rhénanie, Germanie, Rhétie – "Dry" pour Palmyre - "Littoral" pour l'Egypte - "Arable" pour tout le reste.

Le sens du jeu est : Empire des Gaules - Germains - Rome - Goths - Perse – Palmyre
(le joueur jouant le premier est tiré au sort à chaque tour)

Règles spéciales sur les BUA

La dimension des BUA est limitée à 8cm (en diagonale). Une artillerie située dans une BUA ne peut tirer. Vous pouvez appliquer vos règles habituelles sur les BUA, mais il est intéressant de ne pas transformer les BUA en simple terrain difficile. A l'époque les barbares se cassaient souvent les dents sur des villes qu'ils ne savaient pas prendre, alors que les Romains y parvenaient très bien. C'est parfaitement rendu par les listes d'armées. Un barbare prenant une province romaine aura ainsi beaucoup de mal à la défendre. Par contre aucun bonus/malus n'est donné pour les sièges de la campagne, qui représentent aussi bien des opérations de « pacification » que des sièges proprement dits.

Règles spéciales pour les conditions de victoire

Tetricus/Aurélien/Palmyre : par territoire de l'empire tombé aux mains des barbares : -1 point

Cette règle a pour but de faire réfléchir à deux fois les joueurs « romains » avant de brader des morceaux de l'empire, ce qui devrait donner un résultat plus historique.