

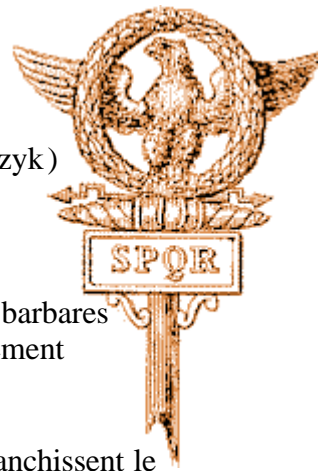
Grandes Invasions

(Traduction de la variante originale d'Imperium de M. Asal et modifications de A. Olczyk)

Le cadre historique

Sous l'effet de la pression démographique et de l'insuffisance de ressources, les tribus barbares pressaient de plus en plus les frontières d'un empire romain dont les armées sont totalement désorganisées.

Le 31 décembre 406, 3 peuples germaniques, les Vandales, les Suèves et les Alains, franchissent le Rhin gelé et déferlent sur l'empire romain. D'autres peuples, poussés par les Huns les suivent : c'est le début des **grandes invasions**.



Le jeu

Ce jeu est pour 8 joueurs : 6 barbares (Huns, Vandales, Francs, Saxons, Wisigoths et Ostrogoths) et 2 empires (empire romain d'Orient EOR et empire romain d'Occident EOC). Le jeu commence au tour de printemps 407. **Les règles de base sont celles de diplomacy classique** sauf pour les cas particuliers évoqués.

Les joueurs barbares débutent avec 3 armées (sauf une flotte et 2 armées pour les Saxons et 4 armées pour les Huns) mais pas de centres !

Les joueurs des empires débutent avec un centre et une armée pour Byzance et deux centres, une flotte et une armée pour Rome.

Les règles spéciales

1) Les barbares

Après le premier tour, les barbares peuvent espérer atteindre au maximum 10 centres de l'empire romain en plus des 3 centres extérieurs aux frontières. 6 armées seront sans doute détruites à la fin du tour. Dans un premier temps, il va falloir négocier les passages des fleuves avec « ses frères » et ensuite se ruer sur les centres pour survivre !

Ensuite il faut installer son royaume : proche des fleuves au risque de subir soi même des invasions ou au plus profond de l'empire romain ? Faudra-t-il laisser les autres peuples s'installer ou les détruire avant qu'ils ne deviennent trop forts ? Faudra-t-il pactiser avec les empires ou conquérir leurs richesses ?

Il n'y a pas de centres nationaux pour les barbares : un peuple barbare peut construire sur **un centre libre qui lui appartient**.

2) Les empires

Les deux empires sont totalement désorganisés. Il n'y a qu'un centre national (ROM pour l'EOR et BYZ pour l'EOC) et une légion sur chaque.

Rome occupe aussi Ravenne avec une flotte mais cette flotte ne peut pas bouger pendant les 2 premiers tours (P et E 407).

Les empires ne peuvent construire **que sur leur capitale** (si la capitale est perdue ils ne pourront plus construire avant de la reprendre).

Ils peuvent construire jusque 3 unités sur leur capitale mais ils doivent respecter la règle de 1 unité par province à la fin du tour de printemps suivant sinon les unités surnuméraires sont éliminées. Les unités empilées au printemps sur la capitale comptent pour la défense. Pour leurs mouvements, elles peuvent se soutenir (Ex : A1 Rom S A2 Rom = Cap)

Trouveront-ils les ressources pour résister à l'invasion ?

3) Les mouvements

Les mouvements suivent les règles de diplomacy classique

a) 1^{er} année : la grande invasion

La première année (**407**) compte **3 tours** (Printemps, Été, Automne). Les ajustements se font comme d'habitude **à la fin du tour d'Automne pour les barbares mais à la fin de l'été pour les empires.**

Règle spéciale d'ajustement des Huns :

Les Huns ajustent à 3 armées à la fin du tour d'A407 quelque soit le nombre de centres occupés. Par la suite les règles normales s'appliqueront.

b) Cas particulier des fleuves et des détroits :

Le Rhin et le Danube et les 4 détroits entre Thracia et Galatia, Baetica et Mauretania, Rhegium et Syracusae, Belgica et Londinum sont plus difficiles à traverser.

- **Une armée** qui traverse un fleuve (en bleu foncé sur la carte) ou un détroit a **une force en moins**. Elle ne peut être soutenue que par une armée qui est déjà **de l'autre côté**.
- On ne peut retraiter au travers d'un détroit ou d'un fleuve.
- **Une flotte** ne subit pas ces 2 règles particulières.

c) Les déplacements en mer.

A l'époque les déplacements maritimes étaient risqués et soumis aux tempêtes :

- Lors d'un déplacement **de mer à mer** il y a 1 chance sur 6 (1 au dé) que la flotte coule et 1 chance sur 6 (2 au dé) que la flotte ne puisse se déplacer.
- Lorsqu'une flotte passe 2 tours en mer (soutien, convoi ou reste sur place) il y a une chance sur 6 (1 au dé) qu'elle soit obligée de retraiter sur une province libre (l'ordre est alors annulé) à cause d'une tempête (sans occuper un centre neutre ou adverse). S'il n'y a pas de territoire libre, la flotte est coulée.
- Les effets sont joués avant les autres déplacements.

Exemple : F Aqu = CAN , F ATL = Oli ne risque rien,
par contre F CAN = ATL ou F GER C A Fri = Lon est soumis au tirage du dé de l'arbitre.

4) La victoire

Le gagnant est celui qui occupe la moitié des centres +1 soit 16 centres. ROM et BYZ comptent double !

5) Liste des provinces

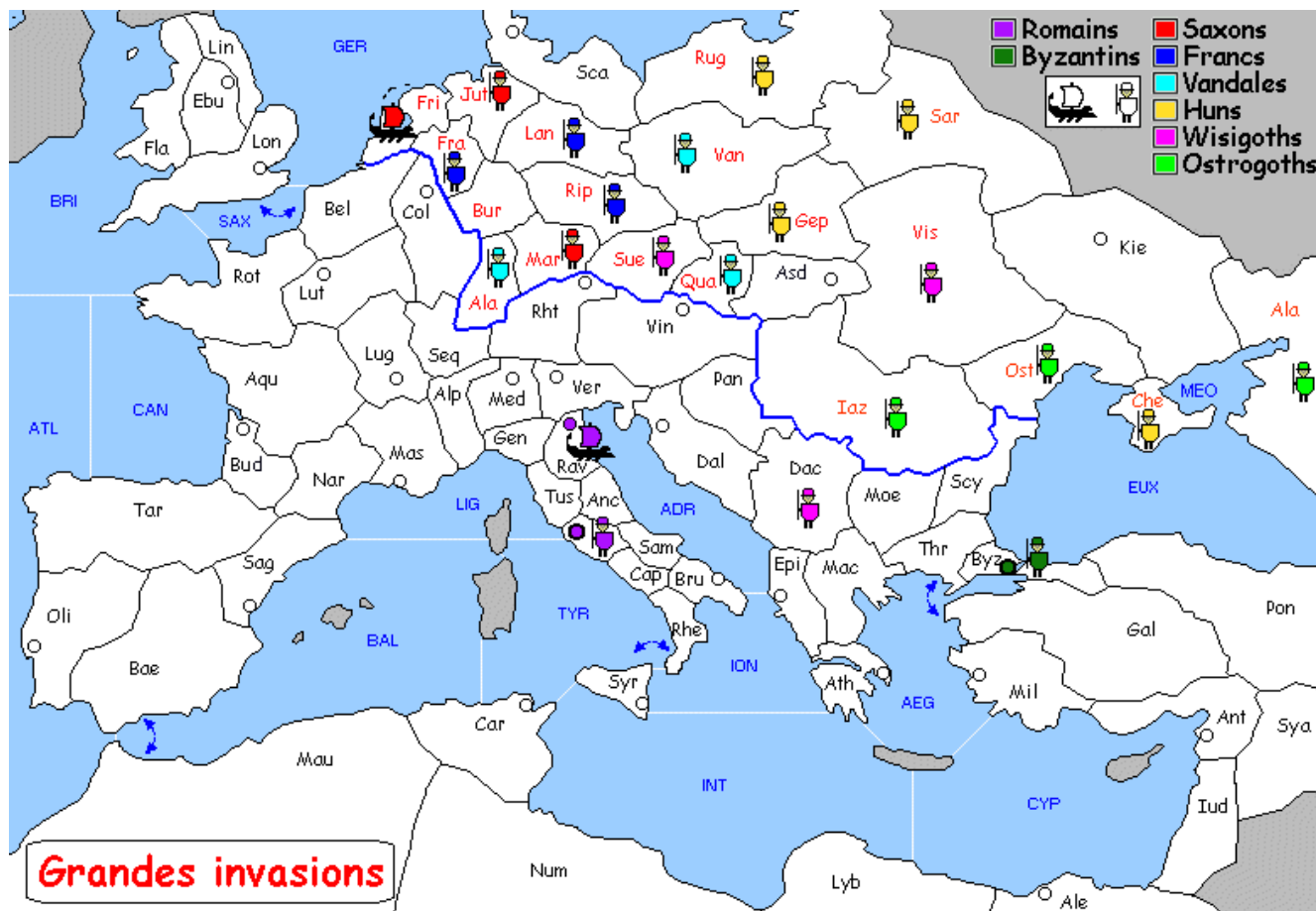
Nom	abreviation	placement initial	centre	remarque
Aegaeis	AEG			
Alamanni	Alm	Vandales		
Alani	Aln	Ostrogoths		
Alexandria	Ale		1	
Alpes	Alp			
Ancona	Anc			
Antiochia	Ant		1	
Aquitania	Aqu			
Asdingi	Asd		1	
Athenum	Ath		1	
Baetica	Bae			
Baleares	BAL			
Belgica	Bel			
Brundisium	Bru		1	
Burdigala	Bud		1	
Burgundi	Bur			
Byzantium	Byz	Byzantins	2	National
Capova	Cap			
Carthago	Car		1	
Rheatie	Rht		1	
Chersonesus	Che	Huns		
Colonia Agrippa	Col		1	
Dacia	Dac	Wisigoths		
Dalmatia	Dal		1	
Eboracum	Ebo		1	
Eburacum	Ebu		1	
Epirus	Epi		1	
Flavia Caesarensis	Fla			
Franci Ripuari	Rip	Francs		
Franci Salii	Fra	Francs		
Frisii	Fri	Saxons (F)		
Galatia	Gal			
Genova	Gen			
Gepidi	Gep	Huns		
Iazygi	Iaz	Ostrogoths		
Iudaea	Iud			
Jutii	Jut	Saxons		
Langobardi	Lan	Francs		
Lindum	Lin			
Litus Saxonicum	SAX			
Londinum	Lon		1	



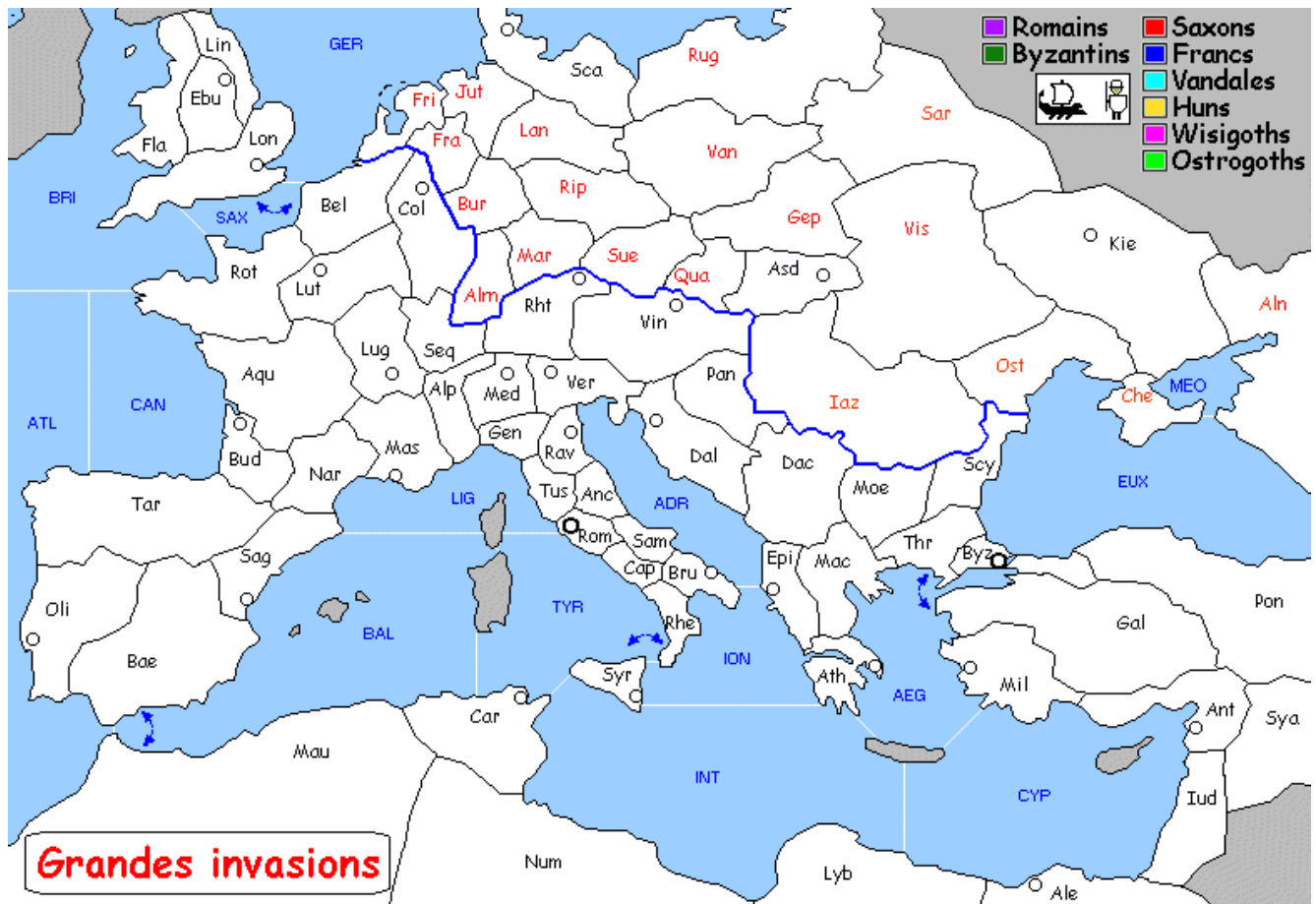
Lugdunensis	Lug		1	
Lutetia	Lut		1	
Lybia	Lyb			
Macedonia	Mac			
Marcomanni	Mar	Saxons		
Mare Adriaticum	ADR			
Mare Cantabricum	CAN			
Mare Cypris	CYP			
Mare Germanicum	GER			
Mare Internum	INT			
Mare Ionium	ION			
Mare Ligusticum	LIG			
Mare Tyrrhenicum	TYN			
Massilia	Mas		1	
Mauretania	Mau			
Mediolanum	Med			
Meotis palus	MEO			
Miletus	Mil		1	
Moesia	Moe			
Narbonensis	Nar			
Numidia	Num			
Oceanus Atlanticus	ATL			
Oceanus Britannicus	BRI			
Olisipo	Oli		1	
Ostrogothi	Ost	Ostrogoths		
Pannonia	Pan			
Pontica	Pon			
Pontus Euxinus	EUX			
Quadi	Qua	Vandales		
Ravenna	Rav	Romains (F)	1	Romain
Rhegium	Rhe			
Roma	Rom	Romains	2	National
Rotomagus	Rot			
Rugii	Rug	Huns		
Saguntum	Sag		1	
Samnium	Sam			
Sarmatae	Sar	Huns		
Scandia	Sca		1	
Scytia	Scy			
Sequanorum	Seq			
Suebi	Sue	Wisigoths		
Syracusae	Syr		1	
Syria	Sya			
Taraconensis	Tar			
Thracia	Thr			
Tuscia	Tus			
Vandali	Van	Vandales		
Verona	Ver		1	
Vindobona	Vin		1	
Visigothi	Vis	Wisigoths		
			29	



Placement initial an 407



Carte



6) Règle optionnelle

« Foedus » est un terme latin, signifiant « pacte ». Il est utilisé pour désigner les accords par lesquels Rome a cédé des terres à des peuples barbares en échange de leur alliance.

Possible lorsqu'un barbare tombe à moins de 2 centres (= 2).

Le barbare ou l'empire sur lequel il s'est établi peut demander un foedus. Les deux parties doivent l'accepter et le signifier à l'arbitre.

La limite entre l'EOC et l'EOR est la ligne Ouest Dacie – Ouest Lybie

- Le foedus est valable 2 ans reconductible.
- Il n'y a plus d'attaque entre les deux parties. En termes de jeu, les unités de l'empire et du barbare fédéré sont du même groupe.
- Les centres et territoires des deux parties peuvent être traversés ou occupés sans donner lieu à des changements d'appartenance.
- Pendant cette période les centres du barbare fédéré comptent pour ceux de l'empire pour les conditions de victoire.