

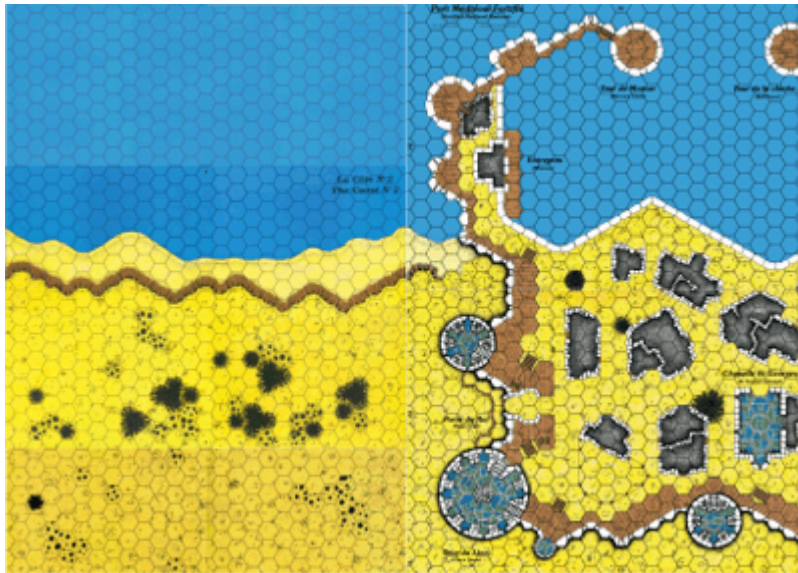
Scénario Basileus 3

La sortie désespérée

L'histoire

1038. Des querelles opposent les différents émirs de Sicile. L'un d'eux, Abou Hafs, a fait appel au Calife de Kairouan contre son frère Al-Akhal. Celui-ci pour se défendre se résoud à demander de l'aide à Byzance. L'empereur Michel IV le Paphlogonien voit dans cette requête un moyen pour conquérir l'île perdue au profit des arabes. Il envoie donc un corps d'armée dirigé par le terrible Georges Maniakès, épaulé par la Garde Varangienne de Harald Hardrada. Toutes les places fortes cèdent les unes après les autres. A Syracuse, les assiégés tentent une sortie.

Assemblage des cartes et positions de départ















L'infanterie arabe se déploie au pied des remparts de Syracuse sur une profondeur maximale de 5 cases à partir de l'extérieur des tours. Les arbalétriers restent sur les remparts ou dans les tours.

Les byzantins se déploient sur une profondeur de 5 cases sur le côté gauche de la carte. Ils ne peuvent pas entrer dans la ville pendant la durée de la partie.

Les arabes jouent les premiers.

La partie se joue en 12 tours

Pions

Les byzantins		Les arabes					
 16 Nm Bohemond Normands à pied	Bohemond Robert Roussel Geoffroy Tancrede Guillaume	 9 (8) Thadeos Sk Skutatoi	Skylitzes Katakalon Petros Thadeos	 10 (7) Saladin 6 Officiers (à pied)	As-Salih Kilij	 15 (12) Al-Kamil 6 Mamelouks royaux (à pied)	Al-Kamil Maarat Hakim Abaga El-Arish
 13 (7) Georges Ki Kataphraktos à pied	Georges Liparit Bardas Theokristos	 11 (9) Vardan Tz Trapezitios à pied	Vardan Kirakos Hethoum Gourgen Sembat Bagrat	 7 (6) Anwar 6 Infanterie Fatimide	Gashan Mehmet Anwar Magid Moshen Yasaffa Ahmed Hashmi Ibrahim	 7 (4) Farhad 8 Infanterie Seldjoukide	Jellal Shammin Farhad Mohammad Mustafa Sadik Ageel Osewl
 9 (7) Araxes Pi Peltastoi	Alexander Artaxes Aristakes Midas Attaliates Diogene	 6 (5) Etienne Ps Psilos	Alyatte Theophilos Isaac Basile Etienne Germain	 5 (4) Khaleed 8 Arbalétriers	Abdur Fahrat Junaid Nayeen Jehangir Khaleed	 5 (5) Abdul 8 Infanterie Syrienne	Husseyin Baysan Mesut Abdul Ali Tossaun

Scénario Basileus 3

Conditions de victoire

A l'issue des 12 tours, on fait le décompte des combattants (hormis les tireurs).

- > Les byzantins ont plus de fantassins en vie que les arabes : Syracuse n'a pas résisté à Georges Maniakès. Les représailles sur la population seront terribles.
- > L'écart entre arabes et byzantins est de moins de 6 en faveur des arabes : Syracuse a ébranlé la confiance de Maniakès. Il devra s'y reprendre à deux fois pour conquérir la ville.
- > L'écart entre arabes et byzantins est de plus de 6 en faveur des arabes : les byzantins et la garde varangienne fuient piteusement dans la campagne environnante. Syracuse est sauvée !

Sources

Les empires normands d'Orient (Pierre Aubé)

Note

Si vous n'avez pas les pions Byzantins, vous pouvez facilement jouer ce scénario avec les pions de Croisades et de Vikings (ou du Port Saxon) avec les équivalences suivantes :

Byzantins	Croisades	Vikings	Port Saxon
Kataphractoi		Earls, Jarls et Thanes	Earls, Housecarls, nobles et Thanes
Klibanophoroi	Cavalerie lourde syrienne		
Trapezitoi	Cavalerie légère mamelouk		
Skutatoi		Thanes	Thanes
Psiloi		Archers saxons	Archers saxons
Peltastoi		Coerls	Coerls
Normands	Templiers		