

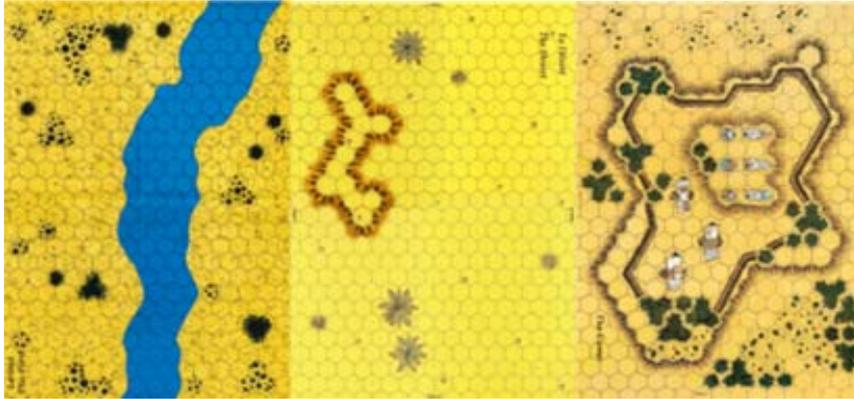
## Scénario Basileus 4

# La solde ou rien !

### L'histoire

Le détachement du stratège Georges s'enfonce depuis maintenant cinq semaines dans les défilés d'Anatolie à la recherche de la bande de pillards du Sultan As-Salih. Les mercenaires turcs et varangiens commencent à s'impatienter car ils n'ont pas été payés depuis le départ de Constantinople. Soudain, un éclaireur revient vers la troupe à bride abattue : Le camp du Sultan est juste devant, auprès d'une rivière.

### Assemblage des cartes et positions de départ



L'infanterie turque se déploie sur la carte du Camp. La cavalerie turc se déploie sur la carte Désert.

Les byzantins se déploient à gauche de la rivière.

Les byzantins jouent les premiers.

La partie se joue en 12 tours.

### Pions

Les byzantins		Les turcs					
<p>32 ▲ Nim 18 12</p> <p><b>Normands</b></p>	Bohemond Robert Roussel Geoffroy Tancrede Guillaume Onfroy Sarlon Eustache	<p>25 ▲ Georges 13 12 Kt</p> <p><b>Kataphractoï</b></p>	Georges Liparit Bardas Theokristos Aaron Kedrenos	<p>28 ▲ Maarar 16 12</p> <p><b>Mamelouks royaux</b></p>	Al-Kamil Maarat Hakim Abaga El-Arish	<p>20 ▲ Saladin 10 12</p> <p><b>Officiers</b></p>	As-Salih Murda Saladin Kilij
<p>16 ▲ Kt 9 12</p> <p><b>Klibanophoroi</b></p>	Philippe Photius Demetrius Theodoros Nicephoros Michel	<p>22 ▲ Vardian 15 15 Tz</p> <p><b>Trapezitoi</b></p>	Vardan Kirakos Hethoum Gourgen Sembat Bagrat	<p>9 ▲ Ruzsik 6 15</p> <p><b>Cavalerie Seldjokide</b></p>	Yesugai Arghun Ruzzik Bar	<p>9 ▲ Qanzak 5 15</p> <p><b>Archers à cheval</b></p>	Ayub Fakr Imad Mongka Qutuz Rashid Usamah
<p>9 ▲ Thadeos 8 6 Sk</p> <p><b>Skutatoï</b></p>	Mathieu Nicolas Skylitzes Katakalon Petros Thadeos	<p>6 ▲ Etienne 5 8 Ps</p> <p><b>Psiloi</b></p>	Alyatte Theophilos Isaac Basile Etienne Germain Stephanos	<p>7 ▲ Anwar 6 8</p> <p><b>Infanterie Fatimide</b></p>	Gashan Mehmet Anwar Magid Moshen Yasaffa Ahmed Hashmi	<p>7 ▲ Farhad 4 8</p> <p><b>Infanterie Seldjokide</b></p>	Jellal Shammin Farhad Mohammad Mustafa Sadik Ageel Osewl
				<p>5 ▲ Abdoul 5 8</p> <p><b>Infanterie Syrienne</b></p>	Husseyin Baysan Mesut Abdul Ali Tossaun	<p>7 ▲ Abdoul 4 8</p> <p><b>Infanterie Soudanaise</b></p>	Shazir Abdoul Yousef Essem Said Taqi

## Scénario Basileus 4

### Règles spéciales

A chaque tour, il faut tester la loyauté des mercenaires byzantins : Lancer 1D6 pour chaque pion Normand ou Trapezitos. Sur un résultat de 6, le personnage décide que son salaire passe avant les affaires du stratège et quitte le champ de bataille.

### Conditions de victoire

Si à l'issue des 12 tours :

- > Les byzantins ont réussi à placer plus de la moitié de leurs troupes à l'intérieur du fossé du camp ou s'ils ont tué As-Salih, ils remportent une victoire décisive : les pillards ne représentent plus un danger pour l'empire.
- > Les byzantins ont réussi à placer plus du quart de leurs troupes à l'intérieur du fossé du camp, ils remportent une victoire marginale : les pillards ne sont plus assez puissants pour inquiéter Byzance.
- > Les byzantins n'ont pas réussi à pénétrer dans le camp mais ils sont maîtres des cartes Gué et Désert, les turcs remportent une victoire marginale : Byzance ne les impressionne pas.
- > Les byzantins n'ont pas réussi à pénétrer dans le camp et ils ne sont pas maîtres de la carte Désert, les turcs remportent une victoire décisive : Le stratège n'a pas fini de regretter que la solde n'ait pas été payée à temps.

### 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
Kataphractoï		Earls, Jarls et Thanes	Earls, Housecarls, nobles et Thanes
Klibanophoroi	Cavalerie lourde syrienne		
Trapezitoï	Cavalerie légère mamelouk		
Skutatoï		Thanes	Thanes
Psiloï		Archers saxons	Archers saxons
Peltastoï		Coerls	Coerls