

## **Les révoltes de Mélo de Bari (1009 – 1018)**

### ***Historique***

En mai 1009, Mélo de Bari, un noble lombard ou un fonctionnaire byzantin, les sources divergent, lance une insurrection contre le Catépanat byzantin d'Italie. Jean Kourkouas, le catépan, est tué au combat. Mélo s'empare d'un vaste territoire qui échappe ainsi à l'autorité byzantine. En mars 1010, des renforts byzantins, sous la conduite de Basile Mesardonites, assiègent Bari. Mélo et son beau-frère Datto sont contraints à la fuite. L'autorité byzantine est rétablie.

Cependant, après la mort de Basile en 1016, Mélo qui a fait alliance avec un groupe de normands exilés, relance la révolte. De mai 1017 à octobre 1018, les Lombards et leurs alliés normands remportent cinq victoires sur les armées byzantines qui leur sont successivement opposées. La donne change avec l'arrivée d'un nouveau catépan, Basile Boioannes en décembre 1018. Le commandant byzantin apporte dans ses bagages un contingent de la garde varangienne. La rencontre décisive se déroule à Cannes sur les bords du fleuve Ofanto. La bataille se solde par une déroute pour les rebelles. La quasi-totalité du contingent normand est exterminée et Mélo doit fuir.

Il termine sa vie en exil à la cour de l'empereur Henri II, où il meurt en 1020. S'en est fini des révoltes de Mélo. Par un étrange retournement, son fils Argyros est nommé catépan de Bari en 1042. En 1051, il se révolte lui aussi contre Byzance, mais ceci est une autre histoire.

## Campagne : Les révoltes de Mélo de Bari

# Scénario 1 : Enemy at the gates

### L'histoire

1009, Bari vient de se soulever sous la conduite de Mélo. La révolte gronde et le Catépan Jean Kourkouas met ses places en état de défense. Sur la côte, Nikephoros, le commandant d'une petite tour, fait entrer du ravitaillement en prévision d'une probable attaque des partisans de Mélo. Il est inquiet car il sait par un transfuge que certains de ses hommes pourraient avoir rejoint le camp rebelle.

### Assemblage des cartes et positions de départ

Carte « Le Nid d'Aigle » + mini carte « La jetée » le long du bord 2.

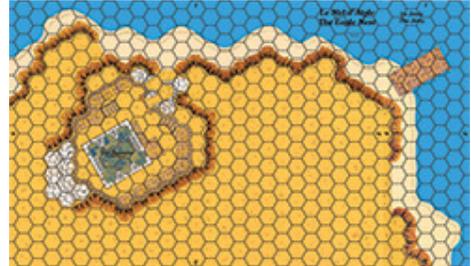
Le joueur byzantin place tous les pions sur la carte « Le Nid d'Aigle ».

Les pions sacs de provision (3) et moutons (4) sont placés sur les cases de la jetée par le Byzantin.

Le cheval est placé dans la cour du nid d'aigle par le Byzantin

La partie se joue en 20 tours maximum.

Le joueur byzantin joue toujours en premier.



### Les pions

Les Byzantins							
 Cataphractes à pied	Nikephoros Kosmas	 Skutatoi	Diogenes Damian Argyris Milo Manueles	 Milices urbaines	Ilario Sandro Ercole Remigio	 Cheval	1
 Peltastoi	Alexio Dorian Patrocles Filippo Philemon	 Psiloi	Agamedes Stephanos Aegidios Patros	 Moutons	4	 Sac de provisions	3

### Règles spéciales

Avant le placement des pions, le joueur révolté inscrit en secret sur un papier le nom de X personnages (Nikephoros excepté) ; dans la limite d'un budget de 140 points (voir table d'achat p 33 du livret de scénarios). Ces personnages sont des soldats gagnés à la cause rebelle.

Avant le début du jeu, le joueur byzantin inscrit en secret sur un papier le nom d'un personnage au choix (Nikephoros excepté) ; C'est l'informateur de Nikephoros. Il sera toujours dans le camp byzantin même s'il a été choisi en secret par le joueur révolté.

Le joueur révolté peut décider de dévoiler l'identité d'un des pions gagnés à sa cause à n'importe quel moment du jeu. Il peut très bien dévoiler les identités au fur et à mesure du déroulement du jeu et donc à différents tours. A partir du moment où un pion est dévoilé (sauf s'il s'agit de l'informateur) son

## **Campagne : Les révoltes de Mélo de Bari**

contrôle passe au joueur révolté. Le pion ne peut plus être utilisé par le joueur byzantin pendant sa phase ; c'est le joueur révolté qui le contrôle pendant sa propre phase.

### ***Conditions de victoire***

Pour les Byzantins, il s'agit de faire entrer au moins 4 sacs de provisions ou moutons dans le nid d'Aigle.

Pour les révoltés, il s'agit de faire sortir au moins 5 sacs de provisions ou moutons par le bord 3 ou 4 de la carte Nid d'Aigle.

## Scénario 2 : Les bons, la brute et le cochon

### L'histoire

1017, au cours d'une partie de chasse dans la forêt normande Osmond vient d'assassiner Guillaume Repostel sous les yeux même du duc Richard II. Guillaume avait osé se vanter avoir déshonoré la fille de son futur meurtrier. Le duc a quitté les lieux, enjoignant à ses piquiers de se saisir du meurtrier. Et pendant ce temps, un sanglier furieux arpente la futaie.

### Assemblage des cartes et positions de départ

On utilise la carte Lagon sur laquelle on pose deux overlays « arbre » (le joueur Osmond en place un et le joueur piquiers un autre). Les cases bas-fonds sont impassables pour tous.

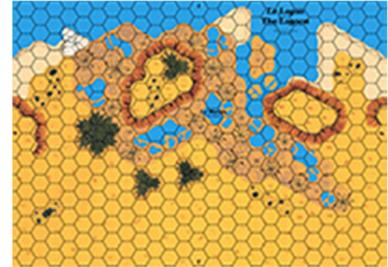
Osmond est placé sur la case (The Marsh) et ses deux chiens sont placés sur les cases adjacentes.

Le sanglier entre sur la carte par la case 2.

Les piquiers entrent sur la carte par le côté 4.

Le tour de jeu est toujours le suivant : Sanglier – Osmond – Les piquiers

La partie se joue en 10 tours



### Les pions

Osmond		Norbert le cochon		Les piquiers	
 Archer	Philibert (Osmond)	 Chiens	Dog 1 Dog 2	 Sanglier	Wild Boar 1
				 Sclavons	Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko

### Règles spéciales

Le sanglier : Le sanglier est un PNJ. Il a une ligne de vue de 6 cases.

Le sanglier se déplace automatiquement. Au début de sa phase de mouvement, on jette un dé 6. Le chiffre obtenu indique la direction dans laquelle le sanglier va se déplacer, au maximum de ses points. Si un jet de dé amène le sanglier à sortir ou ne pas entrer sur la carte, on rejette le dé.

Si au début de son déplacement ou au cours de son déplacement le sanglier voit un ou plusieurs pions, il fonce dessus en attaquant toujours le plus proche et ayant la défense la plus faible. Pour cela, il peut dévier de la trajectoire prévue initialement par le jet de dé.

Un sanglier au contact d'un humain ou d'un chien au début de sa phase de mouvement attaque automatiquement. S'il y a plusieurs adversaires au contact, il attaque celui ayant le potentiel de défense le plus faible.

Les règles de charge s'appliquent pour le sanglier.

### Conditions de victoire

Si, à l'issue des dix tours Osmond est toujours en vie, il a gagné la partie.

Si, à l'issue des dix tours il n'y a plus aucun pion humain en vie, Norbert a gagné.

Si les piquiers abattent Osmond et Norbert le cochon, il y aura du boudin au menu...mais pour gagner il leur suffit de tuer Osmond.

### Epilogue

Osmond quitte la Normandie avec ses frères. Fuyant la vindicte ducale, ils vont se réfugier en Italie. Ils vont trouver à s'y employer auprès de Mélo de Bari qui vient de se lancer dans sa seconde révolte contre les Byzantins.

## Campagne : Les révoltes de Mélo de Bari

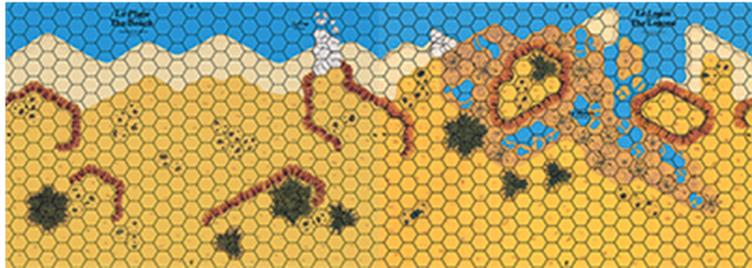
# Scénario 3 : L'empire romain contre-attaque

### L'histoire

Cannes, décembre 1018: Après avoir remporté quatre victoires consécutives sur les forces byzantines, avec l'appui de ses alliés normands, Mélo s'apprête à affronter encore une fois l'empire romain d'Orient. En effet, un nouveau catépan, Basile Boioannes arrive en décembre 1018. Il est accompagné d'un détachement de la garde varangienne, Les deux forces se rencontrent sur les bords du fleuve Ofanto près de Cannes, le site de la victoire d'Hannibal sur les Romains en 216 av. J.-C. Un petit groupe de chevaliers normands tente de tourner le dispositif byzantin en s'infiltrant le long du fleuve. Hélas pour eux, Basile, qui a perçu la menace, envoie une partie des gardes varangiens à leur rencontre.

### Assemblage des cartes et positions de départ

Le fleuve (côté 1) est au nord.  
Les Byzantins se placent en premier sur la carte « La plage » ;  
les Normands entrent par le côté 2 de la carte « Le lagon ».  
Les Normands jouent toujours en premier.  
La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les Normands		Les Byzantins			
24 ▲ (13)  Guillaume 12 Nck Chevaliers	Drogon Guillaume Odon Tristan Tancrede Arthur Onfroy Rainulf Sarlon	14 (10)  Eadmer 6 Xih Housecarls (Diex Aie)	Eadmer Firthweald Osmond Aegelferth Osferth Withbryth Grimnoth	12 ▲ 9  Murad 15 Bca Archers à cheval	Jason Murad Takis Salih Hamza Timon

### Règles spéciales

Les règles de Diex Aie sur la hache à deux mains s'appliquent pour les gardes varangiens.

### Conditions de victoire

Le camp qui arrive à tuer ou assommer au moins la moitié des troupes ennemies remporte immédiatement la partie.

Si cette condition n'est pas remplie ou en cas d'égalité, la victoire revient au byzantin.

### Epilogue

La bataille de Cannes se solde par une victoire byzantine décisive. Aimé du Mont-Cassin écrit que seuls 10 normands survécurent sur un contingent de 250.

## Scénario 4 : La fuite de Mélo de Bari

### L'histoire

1018 - Soir de la bataille de Cannes : Le prince Mélo est aux abois. Son armée vient d'être anéantie par les Byzantins. Ses alliés normands sont presque tous morts. Les débris de ses forces fuient droit devant eux. Pour Mélo, la fin est proche, s'il ne parvient pas à semer les coursôres lancés à ses trousses et à percer le mince écran de fantassins ennemis qui se dresse entre lui et le salut.

### Assemblage des cartes et positions de départ

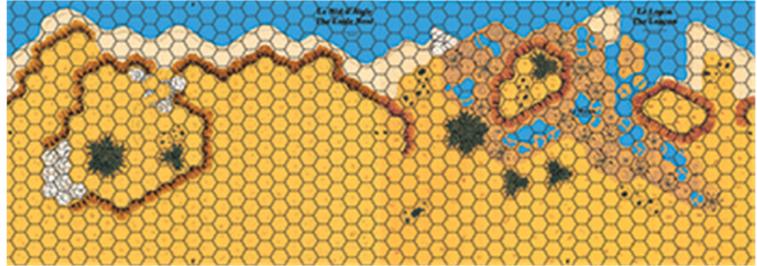
Les fantassins byzantins se placent en premier sur la carte « Le lagon ».  
Les fantassins lombards entrent au tour 1 sur le côté 4 de la carte « Nid d'aigle ».

Les cavaliers lombards entrent au tour 2 sur le côté 4 de la carte « Nid d'aigle ».

Les cavaliers byzantins entrent au tour 3 sur le côté 4 de la carte « Nid d'aigle ».

Les Lombards jouent les premiers.

La partie continue jusqu'à qu'un des camps remplisse ses conditions de victoire.



### Les pions

Les Lombards		Les Byzantins	
	Téobaldo (Mélo) Arachis Romualdo		Sandro Ercole Remigio Fabio Ilario Gaetano Ruggiero Lucio Domenico
			Stelios Theophilos Perikles
			Diogenes Damian Argyris
			Alexio Patroclus Filippo Philemon

### Règles spéciales

Les fantassins lombards sont totalement paniqués et ne pensent qu'à une chose : quitter le champ de bataille. Épuisés, la plupart d'entre eux ont abandonné une bonne partie de leur équipement. Cela implique plusieurs règles spéciales :

1. L'infanterie lombarde n'a pas de zone de contrôle.
2. Toute attaque visant un fantassin lombard bénéficie d'un bonus de moins 2 au dé.
3. Toute attaque émanant d'un fantassin lombard subit un malus de + 2 au dé
4. Les fantassins lombards ne peuvent entrer volontairement (sauf recul) dans une zone de contrôle ennemie.
5. Tout mouvement d'un fantassin lombard doit en priorité se terminer à un ou plusieurs hexagones de distance de son hexagone de départ, en direction du côté 2 de la carte Lagon. Si un tel mouvement est impossible, il peut soit rester sur place, soit se déplacer sur la rangée

## **Campagne : Les révoltes de Mélo de Bari**

d'hexagones correspondant à son point de départ mais ne peut jamais reculer (sauf sur un résultat de combat).

6. Un fantassin lombard qui commence son tour au contact avec un ou des ennemi(s) ET qui ne peut rompre le contact peut attaquer cet/ces ennemis.

### ***Règles optionnelles***

Option 1 : Le joueur lombard note en secret le nom du chevalier lombard qui incarne Mélo et le garde secret jusqu'à la fin de la partie.

Option 2 : On note sur trois papiers le nom des chevaliers lombards. Le joueur lombard tire au sort un des papiers, sans le regarder. L'identité de Mélo reste secrète pour les deux joueurs jusqu'à la fin de la partie.

### ***Conditions de victoire***

Pour les Lombards, il s'agit de faire sortir Melo par le côté 2 de la carte Lagon.

Pour les Byzantins, il s'agit de tuer Mélo ET au moins la moitié des fantassins lombards.