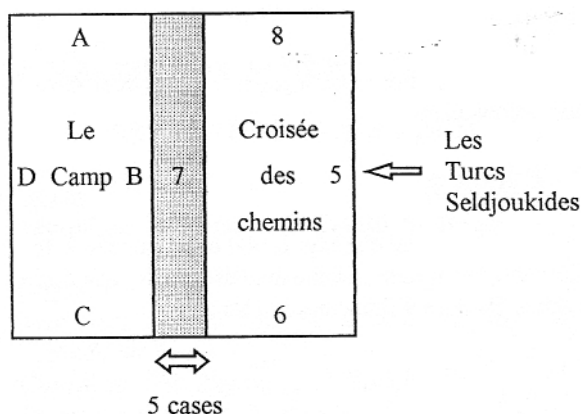


# DORYLEE 1097

## 1 - Historique

Après la prise de Nicée durant la première croisade, les Franjs divisent leurs forces en deux colonnes. La première sous les ordres du prince Bohémond de Tarente est aussitôt attaquée par une importante force Seldjoukide sous les ordres du Sultan Kilij Arslam près de Dorylée. Bohémond laissa les pèlerins dans le camp et ordonna à ses chevaliers de démonter pour soutenir les fantassins...

## 2 - Le champ d'action



## 3 - Les camps en présence

Les Croisés

### Groupe A

Bohémond (à cheval) : Roi Richard (C).

Chevaliers (à pieds) : Sir Richard (CH), Sir Piers (CH), Sir Clugney (CH), Sir Roger (CH), Sir Conrad (CH), Sir Jacques (CH), Sir James (CH).

Sergents : Tyler (CH), Martin (CH).

Archers : Simon (C), Peter (C), Fulk (C), Hugh (C).

Arbalétriers : George (C), Denis (C). Vougiers : Cliff (C), Shawn (C).

Piquiers : Bryn (C), Gareth (C), Arnold (C), Hayden (C), Stori (C), Aki (C).

Paysans : Fariner (CH), Carpenter (CH), Cedric (CH), Salter (CH), Wulf (CH), Baker (CH), Smith (CH).

Civils : Leopold (CH), Philip (CH), Audrey (CH), Edith (CH).

### Groupe B

Comte Raymond de Saint Gilles : Sir Raymond (C).

Eclaireurs Byzantins :

Turcopolis : Tamara (C), Merton (C), Mosul (C).

Chevaliers : Sir Amalric (C), Sir Balian (C), Sir Dreux (C), Sir Michaël (C), Sir Walter (C), Sir Gerard (C).

## **Les Seldjoukides**

Kilij Arslam : Kilj.

Cavaliers seldjoukides : Baha, Taki, Yaghi, Fa'iz, Vezelay, Roshid.

Archers à cheval : Ayub, Faker, Imad, Mongka, Qutuz, Rashid, Usamah, Yesugai, Arghun, Ruzzik, Bar. Cavaliers bédouins : Al-Ashraf, Kitbuga, Rukn, Ismail, Thatoul, Mehmet.

Infanterie : Shammin, Farhad, Mohammed, Agul, Mesult, Ah, Husseyn.

Archers : Mustafa, Sadik.

Frondeurs : Jalil, Mustaq, Omar.

## 4 - Positions de départ et début de l'action

Le joueur se place en premier

Groupe A : Les paysans, civils et chevaux des chevaliers sont placés à l'intérieur du camp. Le reste du groupe A se place dans la partie grisée. Groupe B : Entre après le 25<sup>ème</sup> tour par les côtés 5 et/ou 8 de la carte «Croisée des chemins». Le joueur turc commence alors la partie en faisant entrer ses troupes par le côté 5 de la carte «Croisée des chemins».

## 5 - Conditions de victoire

Aucun quartier. Chaque camp ne veut faire aucune pitié envers son adversaire en ce début de croisade.

## 6 - Epilogue

Après 3 heures de combat, Bohémond commençait à désespérer de la situation. C'est alors qu'une avant garde de la deuxième colonne croisée sous les ordres du Comte Raymond de Saint Gilles arriva sur le champ de bataille surprenant Kilij Arslam qui croyait avoir à faire à toute l'armée croisée. Les Turcs paniquèrent et s'enfuèrent laissant leur propre campement à la furie des Franjs.

**Fabrice RENIER**