

# Szenarien

Wir bieten für GUISCARD 14 Szenarien mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad an, damit Sie die Regeln nach und nach kennenlernen können. Die letzten drei Szenarien benutzen Spielpläne und Elemente, die im Online“shoppe“ der Cry Havoc Fan-Website ([www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org)) erhältlich sind, z.B. den befestigten Hafen (The Fortified Harbour) und den Bergfried (The Belfry).

Am Ende dieses Heftes finden Sie eine Tabelle, mit der Sie für eigene Szenarien ausgewogene Truppen zusammenstellen können. Auf [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) finden Sie auch eine Excel-Tabelle, die Ihnen dabei hilft.

## Inhalt

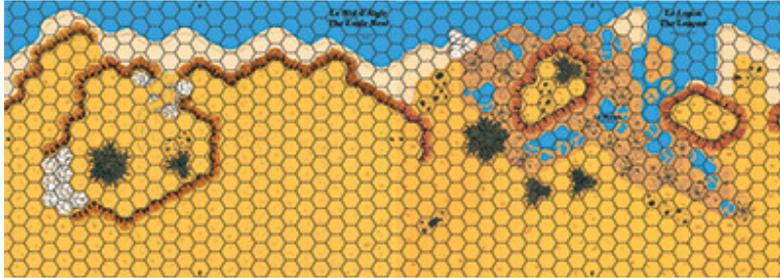
Szenario 1: Am Abend vor Civitate.....	2
Szenario 2: Die Treppe in den Himmel.....	3
Szenario 3: Nur noch über den Fluss!.....	4
Szenario 4: Ein Wald aus Lanzen.....	6
Szenario 5: Kaum ist man nicht zu Hause.....	8
Szenario 6: Der fromme Normanne.....	10
Szenario 7: Bohemonds Beute.....	12
Szenario 8: Trau keinem toten Normannen.....	14
Szenario 9: Die Gunst des Kaisers.....	15
Szenario 10: Familiensache.....	17
Szenario 11: Das letzte Gefecht des Katepan.....	19
Szenario 12: Im Schatten des Normammenturms.....	21
Szenario 13: Sizilianische Zange (für 3 Spieler empfohlen).....	23
Szenario 14: Die Belagerung von Bari.....	25
Kosten für Einheiten.....	26

## Szenario 1: Am Abend vor Civitate

### Hintergrund

Juli 1053: Die Schlacht am Fuße der Mauern von Civitate nähert sich dem Ende. Eine kleine Gruppe schwäbischer Ritter wird von der Hauptmacht abgetrennt und wehrt sich gegen den Ansturm einiger Normannen. Aus der Ferne sieht ein anderer der Ministerialen ihren verzweifelten Kampf, schart ein paar fliehende Milizen und langobardische Ritter um sich und kehrt um, um sie zu retten. Werden sie noch rechtzeitig kommen?

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Decken die Burg auf dem „Adlernest“-Spielplan (Eagle Nest) mit dem Auflageblatt „Ausguck“ (Overlook) ab.

Zuerst werden die Schwaben auf den Feldern dieses Ausgucks aufgestellt.

Danach stellen die Normannen sich

beliebig auf dem Plan auf, sie dürfen auch benachbart zu den Schwaben stehen.

Die Gruppe, die zur Rettung kommt, startet auf dem Spielplan „die Lagune“ (Lagoon).

Startspieler: Die deutschen Ritter und ihre Verbündeten

Spieldauer: 12 Runden

### Die Parteien

Die Schwaben		Die Rettungsgruppe					
 <b>Schwäbische Ritter</b>	Leopold Otto Hermann Manfred Hadmar Rudolf	 <b>Ministeriale</b>	Hugo Dietrich Konrad	 <b>Ritter</b>	Arechis Bertoldo Gisulfo Arnolfo Romualdo	 <b>Stadtmilizen</b>	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero
Die Normannen							
 <b>Grafen</b>	Robert	 <b>Ritter</b>	Guillaume Arthur Tancerède Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 <b>Slawen</b>	Goran Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko		

### Siegbedingungen

Die Anzahl der Schwaben, die am Ende der 12. Spielrunde noch leben, entscheidet über den Sieg:

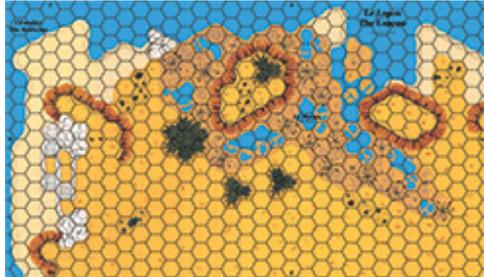
- > 4 oder mehr: Deutscher Sieg
- > 2 oder 3: Unentschieden
- > höchstens 1: Normannischer Sieg

## Szenario 2: Die Treppe in den Himmel

### Hintergrund

Das Jahr 1030: Die Küste bei Amalfi ist das ständige Ziel arabischer Piraten aus Sizilien. Eben hat eine Feluke angelegt, und eine Gruppe von Kriegern aus Palermo geht an Land; Spione haben ihnen gesagt, dass es sich lohnen würde, das Dorf oben auf den Klippen zu plündern. Dahin führt eine schmale Treppe, aber die Langobarden sind auf der Hut.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Die Araber starten auf den Strandfeldern des Spielplans „Die Treppe“ (Staircase).

Dann stellen sich die Langobarden beliebig auf.

Startspieler: Die Araber

Spieldauer: 12 Runden

### Die Parteien

Die Langobarden		Die Araber	
<p>Carlo</p> <p>Bannerträger</p>	<p>Niccolo Amadeo</p> <p>Neapolitanische Infanterie</p>	<p>Bashir</p> <p>Khurasanis zu Fuß</p>	<p>Farid Abbas Sayyid</p> <p>Schwere Infanterie</p>
<p>Ilario Gaetano Ercole Lucio</p> <p>Stadtmiliz</p>	<p>Ettore Callisto</p> <p>Bogenschützen</p>	<p>Jawhar Haroun Imran</p> <p>Mittelschwere Infanterie</p>	<p>Adama Dadsoul Enomedjou</p> <p>Nubische Infanterie</p>
<p>Edigio Raniero</p> <p>Schleuderer</p>		<p>Zahir Kamaal Qadir</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Tarik Hamid Youssef</p> <p>Bogenschützen</p>

### Sonderregeln

Die 2 Strandfelder, die beiden Spielplänen gemeinsam sind, sind Treibsand und daher nicht begehbar. Auch die Abhänge auf der Spielplanteil mit der Treppe sind nicht begehbar.

### Siegbedingungen

Die Araber müssen über die Klippen, um zum Dorf zu gelangen. Zählen Sie nach 12 Runden die Zahl der Araber, die oben auf der Klippe und nicht am Strand sind.

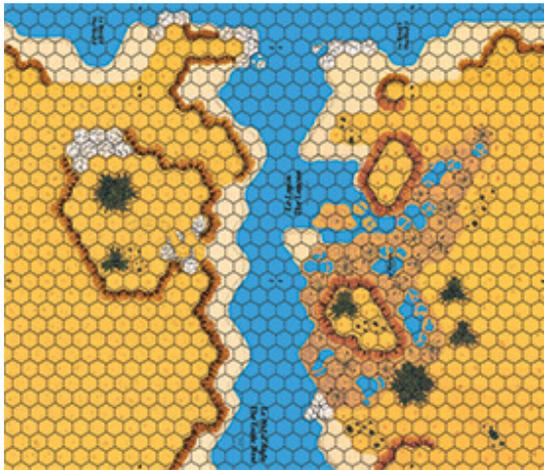
- > 12 oder mehr: Vollständiger Sieg für die Piraten; die Beute wird gewaltig sein!
- > 9 bis 11: Knapper Sieg für die Piraten: Noch ein Angriff, und wir haben es geschafft... falls es die Langobarden zulassen;
- > 6 bis 8: Knapper Sieg für die Langobarden; aus dem Dorf kommt Verstärkung und wird helfen, die Piraten zu vertreiben.
- > bis zu 5 : Voller Erfolg für die Langobarden. „Die kommen nicht so bald wieder!“

## Szenario 3: Nur noch über den Fluss!

### Hintergrund

Februar 1061: Der Emir von Syrakus braucht militärischen Beistand gegen seinen Bruder, den Emir von Agrigento. Er ruft Roger de Hauteville zu Hilfe, der mit 160 Rittern die Meerenge überquert und bei Messina landet. Sie erobern die Nordküste der Insel, müssen sich aber gegen Angriffe der arabischen Besatzung von Messina wehren. Roger entscheidet sich, zu seinen Schiffen zurückzukehren, aber eine starke Gruppe von Arabern ist entschlossen, sie aufzuhalten.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Decken die Burg auf dem „Adlernest“-Spielplan (Eagle Nest) mit dem Auflageblatt „Ausguck“ (Overlook) ab.

Stellen Sie die Normannen auf dem Spielplan „Die Lagune“ (Lagoon) auf, jedoch mindestens 4 Felder vom Fluss entfernt.

Die Araber stellen sich beliebig auf dem Spielplan „Das Adlernest“ (Eagle Nest) auf.

Startspieler: Die Normannen

Spieldauer: 12 Runden

### Die Parteien

Die Normannen		Die Araber					
 <p><b>Graf</b></p>	Roger	 <p><b>Ritter</b></p>	Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogan	 <p><b>Schwere nordafrik. Reiterei</b></p>	Jabbar Qadir Anwar Sharif	 <p><b>Khurasanis</b></p>	Bashir Mukhtar Khaled Shakil
	 <p><b>Ritter</b></p>	Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo	 <p><b>Leichte Berber-Reiterei</b></p>	Merin Husayn Jahmal Riyaad	 <p><b>Bogenschützen</b></p>	Samir Omar Tarik Hamid	
		 <p><b>Wurfspere</b></p>	Imran Anouar Yani	 <p><b>Schwere Infanterie</b></p>	Farid Abbas Sayyid Yacoub Nasser		

### ***Sonderregeln***

Alle Wasserfelder südlich der Felsen, die die Flussmündung darstellen, sind flaches Wasser.

### ***Siegbedingungen***

Die Normannen müssen den Fluss überqueren und den Spielplan nach Westen hin verlassen (Seite 3 des Adlernes). Die Zahl der Normannen, die bei Spielende den Spielplan verlassen haben, bestimmt den Sieger:

> 12 oder mehr (einschließlich Roger): Überwältigender normannischer Sieg; Roger wird wohl sehr bald wieder in Sizilien auftauchen.

> 9 bis 11 (einschließlich Roger): Knapper normannischer Sieg. Trotz seiner Verluste ist Roger klar, dass Sizilien nicht nur sehr, sehr reich ist, sondern auch erobert werden kann.

> 6 bis 8: Knapper arabischer Sieg; die Araber werden die Normannen ins Meer zurückwerfen, wenn noch einmal eine Landung versuchen sollten.

> bis zu 5: Überwältigender arabischer Sieg. Das war eine Lektion! Die normannischen Plünderer werden sich nicht so schnell wieder sehen lassen.

### ***Wie es weiterging***

Weil der Widerstand aus Messina zu stark war, zogen sich die Normannen aufs Meer zurück. Sie erholten sich in Kalabrien und riefen den Herzog Robert Guiscard herbei, um den nächsten Überfall besser vorzubereiten.

### ***Quellennachweis***

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 357-358



 <p><b>Bogenschützen</b></p>	<p>Philibert Alphonse Merlin Sigismond Alaric Olivier</p>	 <p><b>Slawen</b></p>	 <p><b>Skutatoï</b></p>	<p>Argyris Diogenes Milo Damian Manueles</p>	 <p><b>Peltastoi</b></p> <p>Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon</p>
 <p><b>Neapolitan. Infanterie</b></p>	<p>Niccolo Amadeo</p>		 <p><b>Psiloï</b></p>	<p>Agamedes Stephanos Aegidios Androkles Petros</p>	

### **Siegbedingungen**

Beide Seiten haben das Ziel, die Stärken des Gegners anzugreifen, um in künftigen Kämpfen die Oberhand zu behalten. Daher sind die normannischen Reiter das Hauptziel der Byzantiner und die Hopliten das der Normannen.

Nach 15 Runden werden die verbleibenden normannischen Ritter und Hopliten gezählt. Die Seite, die mehr Überlebende in ihrer Gruppe hat, gewinnt (Verletzte und Bewusstlose zählen zu den lebenden Einheiten). Beachten Sie, dass die Langobarden-Ritter nicht für den normannischen Sieg mitzählen.

### **Wie es weiterging**

Bohemond erfuhr noch vor der Schlacht von der neuen Taktik. Er teilte seine Truppen, griff von beiden Seiten an und trieb die Griechen in eine unkontrollierte Flucht.

### **Quellennachweis**

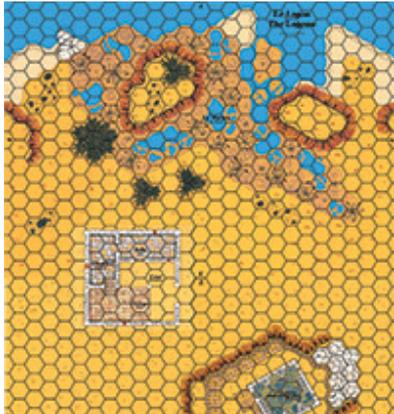
La terreur du monde – Huguetta Taviani-Carozzi - Page 470

## Szenario 5: Kaum ist man nicht zu Hause...

### Hintergrund

Um das Jahr 1040: Die Bauern von Nocera müssen auf Wein eine Steuer an den Prior von Salerno zahlen; um die Abgaben zu lagern, bauten sie ein Lagerhaus. Das ist ein verlockendes Ziel für die normannischen Söldner des Prinzen von Salerno, die der Versuchung nicht widerstehen können, ihren Sold auf diese Art etwas aufzubessern, vor allem, weil Prinz Guaimario (Prinz Weimar IV) mit seinem Gefolge zur Jagd gegangen ist.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt.

Platzieren Sie das Auflageteil „Bauernhof“ (Farm) wie gezeigt. Nur die Hälfte des Plans „Adlernest“ (Eagle Nest) wird benutzt, die Felder, in denen die Burg ist, sind nicht benutzbar.

Die Langobarden starten im Bauernhof oder maximal 3 Felder von ihm entfernt; Duccio und die Schafe kommen in den Hof, Rosmunda und Sichelgaite in die Gebäude. In der Scheune (Barn) sind 3 Säcke mit Vorräten (Supply).

Die Normannen starten an der Südseite des Spielplans.

In Runde 6 kehrt Guaimario mit seinem Gefolge von der Jagd zurück; sie kommen von der Seite 2 des Plans „Lagune“ (Lagoon).

Startspieler: Die Normannen

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Normannen							
	Guillaume Tristan Odon Sarlon Drogon		Gontrand Alcuin Landry		Romarie Etienne Pierrick Gauvin		Jacques Renaud Roland
Ritter		Wurfspeere		Normann. Infanterie		Französische Infanterie	
Die Langobarden im Lagerhaus							
	Pandolfo		Fabio Gaetano Domenico Lucio		Ettore Callisto		Anselmo Edigio
Adlige zu Fuß		Stadtmiliz		Bogenschützen		Schleuderer	
	Amadeo		Duccio Rosmunda Sichelgaite		4 Schafe		3 Marker „Supply“
Neapolitan. Infanterie		Zivilisten		Schafe		Beute	

<b>Guaimario und sein Gefolge</b>			
 11 6 ▲ Atenolfo Lol 15	Atenolfo Guaimario	 24 12 ▲ Arenolis Lok 12	Gisulfo Arnolfo
 8 6 ▲ Sandro Lil 8	Ilario Sandro Ercole Remigio	 10 6 ▲ Carlo Lim 6	Carlo
 9 6 ▲ Arnakko Lij 6	Dante Niccolo	 8 6 ▲ Dog 1 Dog 2 12	Dog 1 Dog 2

### **Sonderregeln**

**Die Beute sichern:** 2 Personen zu Fuß müssen sich einen ganzen Zug lang benachbart zu einem Beute-Spielstein (Supply) aufhalten, ohne irgendetwas anderes zu tun. Dann tragen sie die Beute gemeinsam, solange sie angrenzend zur Beute bleiben. Werden sie in einen Nahkampf verwickelt, lassen sie die Beute fallen und müssen sie wieder aufnehmen wie oben beschrieben.

**Schafe stehlen:** Benutzen Sie die Regel 4.4.3 (Pferde ohne Reiter), um Schafe wegzuführen. Allerdings dürfen nur Einheiten zu Fuß die Schafe treiben.

### **Siegbedingungen**

Die Normannen müssen so viele Schafe und Beutesäcke stehlen wie möglich. Nach 15 Runden zählen Sie die Schafe und Säcke, die von ihnen vom Spielplan hinunter geschleppt wurden:

- > 5 oder 6: Überwältigender normannischer Sieg- heute Nacht wird gefeiert!
- > 3 oder 4: Knapper normannischer Sieg- die Normannen werden ihrem Ruf gerecht, aber die Beute wird ihnen nicht lange reichen.
- > 1 oder 2: Knapper Sieg der Langobarden- entweder werden die Normannen beim nächsten Mal vorsichtiger sein, oder sie kommen mit mehr Leuten.
- > keine: Überwältigender Sieg der Langobarden- die Normannen haben ihre Lektion gelernt und werden sich so bald nicht mehr hier blicken lassen.

### **Quellennachweis**

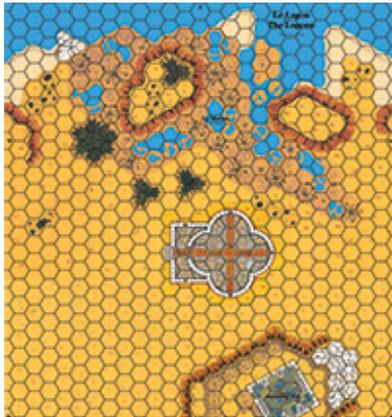
La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 179/180

## Szenario 6: Der fromme Normanne

### Hintergrund

Im Jahr 1045: Raoul führt eine Gruppe von Normannen an. In der Nähe von Montecassino legen sie ihre Waffen ab und betreten eine Kirche. Die Kirchendiener schließen sofort die Türen und rufen die Bevölkerung herbei.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt.

Platzieren Sie das Auflageteil „Kirche“ (Chapel) wie gezeigt über die Pläne Lagune (Lagoon) und Adlernest (Eagle Nest). Vom Plan „Adlernest“ wird nur die Hälfte benutzt. Einheiten in der Burg dürfen diese nicht verlassen.

Die Normannen werden in der Kirche aufgestellt (aber nicht auf der Eingangstreppe); sie starten alle auf der „verletzt“-Seite des Spielsteins, weil sie keine Waffen haben.

Die Langobarden starten um die Kirche herum verteilt; einer muss auf der Eingangstreppe stehen.

Startspieler: Die Normannen

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Normannen		Die Langobarden					
 14 Robert 10 6 Nick <b>Graf zu Fuß</b>	Roger (Raoul)	 11 Eustache 7 6 Nim <b>Französische Infanterie</b>	Renaud Eustache Jacques	 12 Anrecht 6 6 Lick <b>Ritter zu Fuß</b>	Romualdo	 10 Carlo 7 6 Lim <b>Bannerträger</b>	Drago
 13 Arthur 10 6 Nick <b>Ritter zu Fuß</b>	Onfroy Arthur Tristan Onfroy	 8 Perrin 6 6 Nim <b>Normann. Infanterie</b>	Gauvin Romaric Angilbert	 9 Amalco 7 6 Lij <b>Neapolitan. Infanterie</b>	Dante Livio Niccolo Amadeo	 8 Sandro 5 8 Lij <b>Stadtmiliz</b>	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero
 8 Gildas 6 6 Nij <b>Wurfspeere</b>	Gildas Sigisbert	 6 Merlin 5 6 Nis <b>Bogenschützen</b>	Alphonse Merlin				

### ***Sonderregeln***

Jeder Normanne müssen einen vollen Zug ohne Nahkampf in einem der 4 Felder verbringen, die an die Eingangstreppe angrenzen, um seine Waffen wieder an sich zu nehmen. Am Ende so eines Zuges erhält er seine volle Kampfkraft zurück; drehen Sie den Spielstein auf die „gesunde“ Seite; bis dahin gilt er aber in jeder Hinsicht als „verletzt“, stirbt also z.B. durch ein Kampfergebnis „verletzt“ oder „bewusstlos“. Auch die normannischen Bogenschützen können erst feuern, wenn sie ihre Waffe wieder haben.

Die Normannen sind rasend vor Wut, dass man sie hereingelegt hat: in den ersten 5 Runden bekommen alle Normannen, die ihre Waffe noch nicht wieder haben, einen Abzug von 2 Punkten (-2) auf alle ihre Würfe auf der Nahkampftabelle.

### ***Siegbedingungen***

Die Normannen müssen so viele Leute wie möglich aus der Kirche herausbringen und sie am Leben halten. Nach 15 Runden zählen Sie die lebenden Normannen (einschließlich verletzter und bewusstloser), die außerhalb der Kirche sind:

- > 12 & mehr: Überwältigender normannischer Sieg– die Langobarden werden für diesen Verrat teuer bezahlen.
- > 9 bis 11: Knapper normannischer Sieg- wir werden zurückkommen, um unsere Kameraden zu rächen!
- > 6 bis 8: Knapper Sieg der Langobarden- die verdammten Normannen werden sich in Zukunft zweimal überlegen, was sie tun.
- > bis 5: Überwältigender Sieg der Langobarden- die Normannen sind wir vorerst los!

### ***Wie es weiterging***

Die Langobarden dachten, dass die Normannen den Prior gefangen hielten. Sie stürmten die Kirche, brachten 15 Normannen um und schlugen die anderen in die Flucht; Raoul geriet in Gefangenschaft.

### ***Quellennachweis***

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 180/181

## Szenario 7: Bohemonds Beute

### Hintergrund

Frühjahr 1083: Bohemond, der älteste Sohn von Robert Guiscard, belagert die griechische Stadt Larissa in der Provinz Epirus; Kaiser Alexios versucht wieder einmal, die Stadt mit seiner Armee zu retten. Um Bohemond vorzutäuschen, dass er fliehe, lässt er ein Regiment unter seinem eigenen Banner den Rückzug antreten. Der Normanne schickt den Flüchtigen seine Reiterei hinterher, lässt dabei aber sein Lager unbewacht. Jetzt kommt Alexios aus seinem Versteck und stürmt das Lager, um den Normannen ihre bisher erworbene Beute wieder abzuholen.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt; vom Plan „Lagune“ (Lagoon) wird nur die linke Seite benutzt. Platzen Sie die Auflageteile mit den Zelten der Abbildung entsprechend.

Der Normanne versteckt die Beute- und Vorratsmarken (Booty, Supply) unter den Zelten, einen pro Zelt, und füllt die übrigen Zeltfelder zur Tarnung mit sonstigen Marken auf (z.B. „Naphta“).

Der Normanne stellt seine Einheiten in den linken 2/3 des „Adlernest“-Plans (Eagle Nest) auf. Die normannischen und langobardischen Reiter sind links außerhalb des Spielplans.

Der Byzantiner betritt den Spielplan durch die rechte Seite des Plans „Lagune“ (Lagoon).

Startspieler: Die Byzantiner

Spieldauer: 12 Runden

### Die Parteien

Die Normannen		Die Byzantiner	
 <p>26 ▲ Robert Roger 14 12 Nck <b>Grafen</b></p>	 <p>8 ▲ Gontrand 6 Nij <b>Wurfspeere</b></p>	 <p>24 ▲ Nikephoros 20 10 Boh <b>Kataphrakten</b></p>	 <p>10 ▲ Argyris 8 Bim <b>Skutatoi</b></p>
 <p>26 ▲ Guillaume Drogon 14 12 Nck <b>Ritter</b></p>	 <p>8 ▲ Gauvin 6 Nim <b>Normann. Infanterie</b></p>	 <p>24 ▲ Theophilos 12 12 Bcm <b>Koursoros</b></p>	 <p>7 ▲ Alexio 5 8 Bll <b>Peltastoi</b></p>
 <p>24 ▲ Arechis 12 Lek <b>Lombard. Ritter</b></p>	 <p>3x Supply 2x Treasure <b>Beute</b></p>	 <p>12 ▲ Jason Murad 9 15 Bca <b>Berittene Bogenschützen</b></p>	 <p>5 ▲ Agamedes 4 Thakos 8 Bta <b>Psiloi</b></p>

### ***Sonderregeln***

**Die normannische Reiterei greift ein:** Der Normanne würfelt am Anfang jedes Zuges 1W10, um herauszufinden, ob seine Reiter in diesem Zug zurück kommen werden. Bei einem Wurf von 10 oder mehr darf er die Reiter in diesem Zug bewegen. Ab Runde 2 bekommt er einen Bonus von +1 pro vergangener Spielrunde, also z.B. +1 in Runde 2, +2 in Runde 3, +5 in Runde 6 usw.

**Die Beute sichern:** 2 Personen zu Fuß müssen sich einen ganzen Zug lang benachbart zu einem Beute-Spielstein aufhalten, ohne irgendetwas anderes zu tun. Dann tragen sie die Beute gemeinsam, solange sie angrenzend zur Beute bleiben. Werden sie in einen Nahkampf verwickelt, lassen sie die Beute fallen und müssen sie wieder aufnehmen wie oben beschrieben.

### ***Siegbedingungen***

Die Byzantiner müssen so viel Beute wie möglich nach rechts vom Spielplan schleppen (die Tarn-Marker zählen natürlich nicht), die Normannen müssen das verhindern. Der Sieg wird anhand der Beute-Marken ermittelt, die vom Spielplan getragen wurden:

- > 4 oder 5: Überwältigender byzantinischer Sieg- Bohemond hat alles verloren und muss sich zurückziehen;
- > 3: Knapper byzantinischer Sieg- Bohemond wird einige Zeit brauchen, um seine Kriegskasse wieder aufzufüllen;
- > 1 oder 2: Knapper normannischer Sieg- Bohemond konnte das meiste retten und wird in der Lage sein, seine Truppen zu bezahlen und den Eroberungszug fortzusetzen.
- > 0: Überwältigender normannischer Sieg- Die Byzantiner sind geschlagen, und ihre Verluste werden wohl zu einem zukünftigen normannischen Triumph beitragen.

### ***Wie es weiterging***

Bohemond kam zu spät, um die Katastrophe abzuwenden. Er kehrte nach Italien zurück, um Robert Guiscard um Hilfe zu bitten.

### ***Quellennachweis***

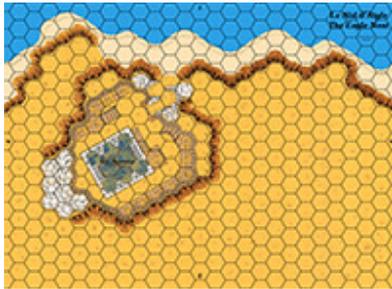
La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Page 472

## Szenario 8: Trau keinem toten Normannen

### Hintergrund

Um 1050: Robert möchte eine Burg erobern, die einer Mönchsgemeinschaft gehört, aber seine Truppe ist zu klein dazu. Er entscheidet sich für einen Trick: Er lässt sich auf eine Bahre legen und von seinen Leuten als „Toter“ in einem Trauerzug in die Burg bringen; ihre Waffen haben sie unter der Kleidung versteckt. Als sie im Hof sind, erleben die Langobarden eine Überraschung...

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Das Burgtor ist geschlossen.

Die Normannen stellen sich im Burghof auf, dann stellen sich die Langobarden irgendwo in der Burg auf.

Startspieler: Die Normannen

Spieldauer: 12 Runden

### Die Parteien

Die Normannen		Die Langobarden					
 <b>Ritter zu Fuß</b>	Guillaume Arthur Tancredi Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 <b>Ritter zu Fuß</b>	Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo	 <b>Stadtmiliz</b>	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero	 <b>Neapolitan. Infanterie</b>	Dante Niccolo
 <b>Graf zu Fuß</b>	Robert	 <b>Bogenschützen</b>	Angelo Callisto	 <b>Bannerträger</b>	Drago Carlo		

### Siegbedingungen

Die Normannen müssen die Burg erobern. Nach 12 Runden wird überprüft, wer welche Teile der Burg kontrolliert; die Kontrolle hat jeweils, wer eine Mehrheit von lebenden Einheiten in dem Burgteil hat.

- > Vollkommener Sieg für die Normannen, wenn sie den Turm, die Nordmauer und die Südmauer kontrollieren;
- > Entscheidender Sieg für die Normannen, wenn sie den Turm und mindestens eine Mauer kontrollieren;
- > Knapper normannischer Sieg, wenn sie beide Mauern kontrollieren, aber nicht den Turm;
- > Knapper Sieg für die Langobarden, wenn die Normannen höchstens eine Mauer kontrollieren;
- > Entscheidender Sieg für die Langobarden, wenn die Normannen keinen Teil der Burg kontrollieren;
- > Vollkommener Sieg für die Langobarden, wenn Robert in dem Kampf umkommt.

### Quellennachweis

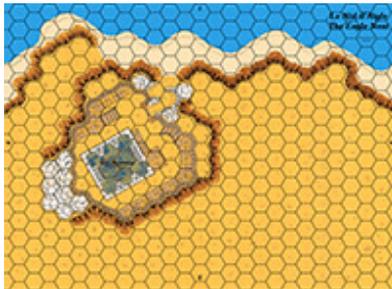
La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 188/189

## Szenario 9: Die Gunst des Kaisers

### Hintergrund

Oktober 1018: Der Langobarde Melus führt die Revolte gegen Byzanz an, unterstützt von normannischen Söldnern. Bei Cannae wurden sein Truppen geschlagen, und er floh nach Deutschland. Sein Bruder Dattus flüchtete in den päpstlichen Turm (Torre di Capodiferro) an der Mündung des Garigliano und erwartete, dass ihm Prinz Pandulf IV von Capua Schutz gewähren würde. Dieser wollte aber vor allem sein Ansehen beim Kaiser verbessern; er entschied sich, Dattus, der nur von einer Handvoll Normannen verteidigt wurde, auszuliefern.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt.

Dattus und seine Normannen stellen sich in der Burg auf.

Die Männer des Prinzen von Capua stellen sich außerhalb der Burg auf, mindestens 6 Felder von der Palisade entfernt.

Startspieler: Der Prinz von Capua

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Truppen von Dattus		Der Prinz von Capua	
 <b>Langobarden-Ritter zu Fuß</b>	Gisulfo (Dattus)	 <b>Normann. Ritter zu Fuß</b>	Arthur Onfroy Rainulf
 <b>Koursores</b>		 <b>Berittene Bogenschützen</b>	Theophilus Stelios Perikles  Jason Takis Timon
 <b>Speerwerfer</b>	Sigisbert Audomar Landry	 <b>Normann. Infanterie</b>	Gauvin Nizier Angilbert
 <b>Skutatoi</b>		 <b>Peltastoi</b>	Argyris Diogenes Milo Damian Manueles  Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon
 <b>Bogenschützen</b>	Philibert Merlin Alaric	 <b>Französische Infanterie</b>	Roland Thomas
 <b>Psiloi</b>		 <b>Stadtmiliz</b>	Stephanos Petros Thadeos  Ilario Sandro Gaetano Ercole Remigio Lucio Fabio
 <b>Leiter</b>			2 Leitern

### ***Sonderregeln***

**Gefangennahme:** Wenn Soldaten des Prinzen von Capua im Nahkampf gegen Dattus einen Vorteil von mindestens 60 Punkten aufweisen und Dattus nicht benachbart zu einer eigenen Einheit ist, können sie versuchen, ihn gefangen zu nehmen. Würfeln Sie 1W10:

> 1 bis 4: Dattus ergibt sich;

> 5 bis 10: Dattus kämpft mutig weiter!

Wenn Dattus sich ergibt, benutzen Sie ab da die „verletzt“-Seite seines Spielsteins. Er muss von zwei Bewaffneten aus dem Spielplan hinausgeführt werden. Der Dattus-Spielstein bewegt sich zusammen mit seiner Wache, die durchgehend benachbart zu ihm bleiben muss.

Während seines Zuges, im Bewegungsschritt, darf er versuchen, zu fliehen, falls einer der folgenden Punkte zutrifft:

> Seine Eskorte ist nicht mehr vollständig, d.h. es sind nicht mehr 2 Soldaten in angrenzenden Feldern, aus welchem Grund auch immer. Ein einzelner Soldat kann ihn nicht an der Flucht hindern.

> Ein Mitglied seiner Eskorte wird angegriffen. Anstatt zu fliehen, nimmt Dattus in diesem Fall am Nahkampf teil.

Dattus kann, falls er nicht bereits bei seiner Gefangennahme verletzt war, nach der Flucht seine volle Kampfkraft wieder herstellen, indem er einen ganzen Zug benachbart zu einer toten Einheit verbringt, ohne eine sonstige Aktion zu machen (er nimmt sich in dieser Zeit die Waffen des Toten).

Wenn Dattus einen Fluchtversuch gemacht oder ein Mitglied seiner Eskorte angegriffen hat, kann er jederzeit wieder angegriffen werden oder man kann versuchen, ihn wieder gefangen zu nehmen. Wenn Dattus dann jedoch angegriffen wird, muss er bis zum Ende kämpfen (d.h. darf sich aus einem Kampf nicht zurückziehen): er weiß, dass er durch seine Flucht das Recht auf Gnade verwirkt hat (*siehe auch „Wie es weiterging“*).

### ***Siegbedingungen***

Die Männer von Pandulf von Capua müssen Dattus tot oder lebendig in die Hand bekommen, um entscheidend zu siegen. Falls nach 15 Runden Dattus lebendig und nicht in Gefangenschaft ist, entscheidet die Zahl der überlebenden Normannen über den Sieg:

> Mehr als 10 Normannen überleben: Entscheidender Sieg für die Normannen. Diese Langobarden und ihre griechischen Freunde sollten ihre Lektion gelernt haben.

> 7 bis 10 Normannen überleben: Knapper Sieg für die Normannen. Es sollte möglich sein, einen weiteren Angriff abzuschlagen.

> 6 oder weniger Normannen überleben: Knapper Sieg für Capua. Die Angreifer werden bald mit Verstärkungen wiederkommen und den Turm im zweiten Anlauf einnehmen.

### ***Wie es weiterging***

Die Normannen konnten in den Schutz des Abtes von Montecassino gelangen, aber Dattus wurde gefangen genommen. Man brachte ihn auf dem Rücken eines Esels nach Bari, verschnürte ihn mit dem Esel, einem Hahn und einer Schlange in einem Sack und warf ihn ins Meer.

### ***Quellennachweis***

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 140/141

## Szenario 10: Familiensache

### Hintergrund

Herbst 1073: Abelard, der Sohn von Humphrey von Hauteville, von Robert Guiscard verstoßen, stiftet ununterbrochen Unruhe. Er hat sich nordwestlich von Crotone in Santa Severina Calabria verschanzt; seine Onkel Robert Guiscard und Roger haben beschlossen, dieses Nest sofort auszuräuchern, und belagern den Ort.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Die Pläne „Anlegesteg“ (Jetty) und „Riff 2“ (Reef 2) gehören, wie abgebildet, an die linke Seite der Pläne „Adlernest“ (Eagle Nest) und Lagune (Lagoon).

Die Truppen von Abelard stellen sich in der Burg auf, die Truppen von Robert und Roger auf dem Plan „Lagune“ (Lagoon).

Startspieler: Robert & Roger

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Truppen von Robert & Roger		Die Truppen von Abelard					
 14 10 Robert 6 Nick <b>Grafen zu Fuß</b>	Robert Roger	 13 10 Arthur 6 Nick <b>Ritter zu Fuß</b>	Guillaume Arthur Tancrede Tristan Onfroy Rainulf	 13 10 Arthur 6 Nick <b>Ritter zu Fuß</b>	Odon (=Abélard) Sarlon Drogon	 11 7 Eustache 6 Nim <b>Französische Infanterie</b>	Jacques Eustache Renaud Roland Thibaut
 8 5 Gildas 6 Nij <b>Wurfspeere</b>	Gontrand Gildas Sigisbert Audomar Alcuin Landry	 8 5 Pierrick 6 Nim <b>Normann. Infanterie</b>	Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne Pierrick	 10 7 Carlo 6 Lim <b>Bannerträger</b>	Drago	 9 7 Arnauco 6 Lij <b>Neapolitan. Infanterie</b>	Dante Livio
 6 5 Merlin 6 Nis <b>Bogenschützen</b>	Philibert Merlin Alaric	 8 5 Realig 6 Sil <b>Slawen</b>	Goran Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko	 8 6 Sandro 6 Li <b>Stadtmiliz</b>	Ilario Sandro Remigio Lucio	 5 6 Callisto 6 Lia <b>Bogenschützen</b>	Angelo Callisto

 <p>1 x</p> <p>Steinschleuder</p>	 <p>2 x</p> <p>Wurfanker</p>	 <p>Anselmo Edigio</p> <p>Schleuderer</p>
--	---	--

### **Siegbedingungen**

In diesem Szenario zählt nur die Gefangennahme von Abelard als Sieg. Robert Guiscard möchte nicht, dass sein Neffe umkommt, also müssen die Angreifer alles tun, um ihn lebendig zu fangen. Ist Abelard am Ende des Spiels noch am Leben und frei, gewinnt seine Seite, ist er tot, gibt es keinen Gewinner.

### **Sonderregeln**

**Abelard gefangen nehmen:** Es gelten die Regeln aus Szenario 9.

**Abelard:** Um zu verhindern, dass der Verteidiger eine Unentschieden erzwingt, indem er Abelard auf Selbstmordkommandos schickt, darf Abelard nicht angreifen, wenn die Punktdifferenz nicht wenigstens 11 zu seinen Gunsten beträgt.

### **Wie es weiterging**

Die Belagerung dauerte weit mehr als ein Jahr, bis zum Ende des Jahres 1075. Um Abelards Widerstand zu brechen, nahm Guiscard schließlich dessen Halbbruder Hermann gefangen, und Abelard ergab sich im Austausch gegen die Freiheit Hermanns.

### **Quellennachweis**

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 302/303

## Szenario 11: Das letzte Gefecht des Katepan

### Hintergrund

September 1041: Der Langobarde Atenolfo und seine 300 normannischen Söldner zwingen den Katepan Boioannès, in einer Burg am Badrano bei Montepeloso (heutiger Name Irsina in der Provinz Matera) Zuflucht zu suchen. Den byzantinischen Statthalter gefangen zu nehmen, wäre natürlich ein Riesenerfolg, aber die Festung hat starke Verteidigungswaffen, nicht zuletzt das furchtbare Griechische Feuer.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt. Die Pläne „Riff 1“ (Reef 1) und „Riff 2“ (Reef 2) gehören, wie abgebildet, an die rechte Seite der Pläne „Adlernest“ (Eagle Nest) und Lagune (Lagoon).

Die Byzantiner stellen sich in der Burg auf.

Die italo-normannische Streitmacht stellt sich mindestens 6 Felder entfernt von der Burg auf.

Startspieler: Die Italo-Normannen

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Byzantiner		Die Italo-Normannen					
 12 15 4 Nikephoros Bch Kataphrakten zu Fuß	Nikephoros Kosmas Ioannis	 7 5 8 Murad Bca Bogenschützen zu Fuß	Jason Murad Salih Timon	 26 14 12 Drogon Nck Ritter	Tancrede Tristan Drogon	 11 6 15 Atenolfo Lcl Adlige	Atenolfo
 12 8 6 Stavros Bih Hopliten	Stavros Eukleides Evangelos	 10 6 6 Argyris Bim Skutatoï	Argyris Diogenes Manueles	 8 6 6 Alcuin Nij Wurfspeere	Alcuin Audomar Landry	 8 6 6 Gauvin Nim Normann. Infanterie	Gauvin Romaric Etienne Angilbert Pierrick
 7 5 8 Dorian Bil Peltastoi	Dorian Philemon Filippo Patroclus	 5 4 8 Stephanos Bla Psiloi	Stephanos Androkles	 24 12 12 Gisulfo Lck Ritter	Gisulfo Arnolfo	 13 11 6 Arthur Nck Ritter zu Fuß	Arthur Odon Rainulf

 <p><b>Zivilisten</b></p>	<p>Isaac (Boioannès)</p>	 <p><b>Griechisches Feuer</b></p>	<p>1</p>	 <p><b>Stadtmiliz</b></p>	<p>Fabio Remigio Lucio Ruggiero Ilario Sandro Ercole</p>	 <p><b>Bogenschützen</b></p>	<p>Angelo Ettore Callisto</p>
				 <p><b>Schleuderer</b></p>	<p>Edigio Raniero</p>	 <p><b>Bannerträger</b></p>	<p>Drago Carlo</p>
						 <p><b>Steinschleuder</b></p>	<p>2 x</p>

### **Sonderregeln**

**Den Katepan gefangen nehmen:** Es gelten die Regeln aus Szenario 9.

**Boioannès:** Der Katepan ist ein hoher Herr, der sich mit Intrigen in der Familie besser auskennt als auf dem Schlachtfeld. Er darf keinen Gegner angreifen, dessen Verteidigungszahl größer als 2 ist.

### **Siegbedingungen**

Die Italo-Normannen müssen die Burg erobern und, wenn möglich, Boioannès gefangen nehmen. Wenn am Ende des Spiels...

- > ...die Angreifer bis in den Burghof vorgedrungen sind und innerhalb der Palisade ihre Zahl größer ist als die der Verteidiger, **und** wenn stattdessen Boioannès gefangen genommen wurde, ist das ein überwältigender Sieg für Atenolfos Truppen.
- > ...die Angreifer bis in den Burghof vorgedrungen sind und innerhalb der Palisade ihre Zahl größer ist als die der Verteidiger, **oder** wenn außerdem Boioannès gefangen genommen wurde, ist das ein knapper Sieg für Atenolfos Truppen.
- > ...die Angreifer bis in den Burghof vorgedrungen sind, aber innerhalb der Palisade ihre Zahl höchstens so groß ist die der Verteidiger, gilt das als knapper Sieg für den Katepan.
- > ...die Verteidiger es nicht geschafft haben, in den Burghof vorzudringen, oder sich dort nicht halten konnten, erringt der Katepan einen überwältigenden Sieg.

### **Wie es weiterging**

Boioannès wurde gefangen und in Ketten gelegt; dann musste er zu Fuß vor dem Pferd des Atenolfo zurück nach Melfi gehen. Er wurde später gegen ein stattliches Lösegeld freigelassen.

### **Quellennachweis**

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 160

## Szenario 12: Im Schatten des Normannenturms

### Hintergrund

1058: Wie es ihre Gewohnheit war, hatten die Normannen innerhalb der Stadtmauern von Nicastro in Kalabrien eine Burg gebaut. Sie wollten dadurch ihre Kontrolle über diese Stadt der Langobarden sichern; leider war das etwas, das die Einwohner überhaupt nicht ausstehen konnten. Sie waren entschlossen, einen Aufstand gegen die Eroberer zu wagen.

### Spielplan und Startaufstellung

Für dieses Szenario benötigen Sie den vierteiligen Spielplan „Der befestigte Hafen“ (Fortified Saxon Harbor, erhältlich über [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) oder im Fachhandel).

Die Normannen starten im Turm in der Stadtmitte und auf den Wehrgängen der Stadtmauern. Im Turm selbst dürfen höchstens 5 Normannen starten.

Die Langobarden starten irgendwo in der Stadt, aber nicht im Turm oder auf der Stadtmauer.

Startspieler: Langobarden

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Normannen		Die Langobarden	
 <b>Ritter zu Fuß</b>	Tancrède Tristan Odon Sarlon Rainulf	 <b>Französische Infanterie</b>	Eustache Renaud Roland
 <b>Wurfspeere</b>	Gontrand Gildas Audomar Alcuin	 <b>Normann. Infanterie</b>	Gauvin Nizier Etienne Pierrick
		 <b>Bogenschützen</b>	Merlin Alaric Olivier
		 <b>Stadtmiliz</b>	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Erocole Remigio Lucio Ruggiero
		 <b>Schleuderer</b>	Anselmo Edigio Raniero

### Siegbedingungen

Die Langobarden müssen so viele Normannen wie möglich töten. Zählen Sie bei Spielende die noch lebenden Normannen (einschließlich der bewusstlosen und verletzten).

> 15 und mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Der Aufstand wurde niedergeschlagen, und die Rache des Herzogs wird furchtbar sein.

> 10 bis 14: Knapper Sieg der Normannen. Der Aufstand ist gescheitert, aber ob die überlebenden Besatzer noch einen überstehen werden?

> 5 bis 9: Knapper Sieg der Langobarden. Die Normannen sind jetzt so sehr in der Minderzahl, dass man sie wohl bald ganz aus der Stadt vertreiben kann.

> 4 und weniger: Überwältigender Sieg der Langobarden. Diese Stadt ist vom normannischen Joch befreit!

### ***Wie es weiterging***

Die normannische Garnison von 60 Kriegeren wurde an einem einzigen Tag vollkommen aufgerieben.

### ***Quellennachweis***

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Page 216

## Szenario 13: Sizilianische Zange (für 3 Spieler empfohlen)

### Hintergrund

1038: Eine Abteilung der byzantinischen Truppen, mit der General Maniakes nach Sizilien einrückte, ist auf dem Marsch; unter den Truppen sind 300 normannische Söldner unter Wilhelm Eisenarm, einem Sohn des Tankred von Hauteville. Die Invasoren nähern sich einem Küstendorf mit einem Schutzturm, wo eine Truppe des Emirs von Syrakus lagert. Die Angreifer wollen diese Soldaten durch einen Zangenangriff zurückwerfen und den Ort plündern. Offen ist nur, wer am meisten Beute abschleppt, Byzantiner oder Normannen.

### Spielplan und Startaufstellung



Stellen Sie den Spielplan zusammen wie im Bild gezeigt; Sie brauchen die zusätzlichen Spielpläne „Die Bucht“ (Cove), „Der Strand“ (Beach), „Die Schäferei“ (Sheephold) und „Das Dorf“ (Hamlet). Auf den Plan „Strand“ kommt das Auflageteil „Bauernhof“ (Farm).

Der Araber platziert seine Truppen in den Häusern oder max. 2 Felder davon entfernt und die Beute in den Häusern: „Supply“ (Vorräte) in das Dorf, „Treasure“ (Schätze) in den Bauernhof, die Kirche oder den Turm. Schließlich kommen die Schafe in die Höfe.

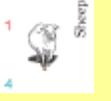
Die Byzantiner betreten den Plan in der ersten Runde von links her, die Normannen von rechts.

Startspieler: Normannen & Byzantiner

Spieldauer: 15 Runden

### Die Parteien

Die Normannen						
 <p><b>Ritter</b></p>	Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 <p><b>Wurfspeere</b></p>	Gontrand Gildas Sigisbert	 <p><b>Normann. Infanterie</b></p>	Gauvin Romaric Angilbert Nizier Etienne Pierrick	
					 <p><b>Bogenschützen</b></p>	Alaric Olivier
Die Byzantiner						
 <p><b>Kata-phrakten</b></p>	Nikephoros Kosmas Demetrios	 <p><b>Koursores</b></p>	Theophilos Stelios	 <p><b>Berittene Bogenschützen</b></p>	Jason Takis	
					 <p><b>Skutatoï</b></p>	Argyris Diogenes Milo

 <b>Peltastoi</b>	Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon	 <b>Psiloi</b>	Stephanos Petros Thadeos				
<b>Die Araber</b>							
 <b>Emire</b>	Abd-Allah Hassan	 <b>Schwere nordafrikan. Reiterei</b>	Jabbar Qadir Anwar Sharif	 <b>Khurasanis</b>	Bashir Mukhtar Khaled Shakil	 <b>Leichte Berber-Reiterei</b>	Merin Husayn Jahmal Riyaad
 <b>Schwere Infanterie</b>	Farid Abbas Sayyid Yacoub Nasser	 <b>Mittelschw. Infanterie</b>	Jawhar Haroun Imran Ahmad Jemal	 <b>Nubische Infanterie</b>	Adama Mounmo Somom Dadsoul Enomedjou	 <b>Leichte Infanterie</b>	Zahir Kamaal Qadir Salih Ziyad
 <b>Wurfspeere</b>	Imran Faruq Anouar Yani	 <b>Bogenschützen</b>	Samir Omar Tarik Hamid Youssef	 <b>Vorräte</b>	3 x	 <b>Schafe</b>	4 x
 <b>Schätze</b>	2 x						

### Siegbedingungen

Ziel der Byzantiner und ihrer normannischen Söldner ist es, den Arabern möglichst viel Beute abzunehmen; unter der Hand ist aber auch klar, dass jeder so viel wie möglich für sich haben und möglichst wenig teilen will. Byzantiner und Normannen können nicht direkt gegeneinander kämpfen, konkurrieren aber um den Anteil an der Beute. Zählen Sie am Ende des Spiels, welche der drei Parteien wie viele Vorräte, Schafe und Schätze besitzt.

Beute gilt als erobert, wenn sie nach links (Byzantiner) oder rechts (Normannen) vom Spielplan gebracht wurde, oder wenn der Spielplanteil, auf dem sie ist, vollkommen im Besitz einer der drei Fraktionen ist (d.h. keine lebenden Einheiten der anderen sich dort aufhalten). Beute, auf die das nicht zutrifft, gehört niemandem.

> Die Seite mit den meisten Beutemarken gewinnt.

> Steht es zwischen zwei oder allen Seiten unentschieden, wird das Spiel um 5 Runden verlängert und neu gezählt.

### Wie es weiterging

Das Szenario ist rein fiktiv, aber der Invasionsversuch fand tatsächlich statt, und Streit über das Verteilen der Beute und Probleme beim Auszahlen des Soldes waren weitgehend für sein Scheitern verantwortlich.

## Szenario 14: Die Belagerung von Bari

### Hintergrund

Sommer 1068: Robert belagert Bari, den Haupthafen von Apulien und die letzte italienische Stadt, die den Byzantinern noch gehört. Der Hafen ist von den Land- und Seeseiten her blockiert und Robert hat einen Belagerungsturm bauen lassen. Mit ihm und den zwei Steinschleudern soll die Stadt schließlich eingenommen werden.

### Spielplan und Startaufstellung



Für dieses Szenario benötigen Sie die Pläne:

- > Befestigter Hafen (Fortified Saxon Harbor)
- > Lagune (Lagoon)
- > Adlernest (Eagle Nest) mit Ausguck (Overlook)
- > Strand (Beach) (2 Pläne)
- > Schäfererei (Sheephold)
- > Wüste (Desert)

Sie brauchen auch das Auflageteil „Belagerungsturm“ (Belfry), das im „Shoppe“ auf [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) oder im Fachhandel erhältlich ist.

Startspieler: Robert Guiscard

Spieldauer: 15 Runden

Sie benötigen die Belagerungsregeln aus Kapitel 11 des Regelheftes.

### Die Parteien

Die Armee von Robert Guiscard	Die Garnison von Bari
Alle Normannen und alle Langobarden	Alle Byzantiner
2 Steinschleudern, 2 Leitern	

### Siegbedingungen

Die Stadt gilt als besiegt, wenn mindestens 2/3 aller Stadtmauern, die an Landfelder angrenzen, von Roberts Männern kontrolliert werden.

### Wie es weiterging

Die Belagerung dauerte fast drei Jahre. Die Stadt wurde schließlich erobert, nachdem eine Entsatzexpedition von See her es nicht schaffte, die Blockade zu durchbrechen.

### Quellennachweis

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Seite 261/272

## Kosten für Einheiten

Diese Tabelle ermöglicht Ihnen, beim Zusammenstellen eigener Szenarien die Einheiten beider Seiten ausgewogen zu verteilen. Auf [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) können Sie auch eine Excel-Tabelle herunterladen, die Ihnen das Berechnen der Kosten für die Einheiten erleichtert.

<b>Grundkosten der Einheiten</b>	
Schwere Reiterei (gepanzert)	ANG + 2 VER
Leichte Reiterei	ANG + VER
Bogenschütze zu Pferd	2 ANG + 2 VER
Fußsoldat, gepanzert	ANG + VER
Fußsoldat	ANG + 1/2 VER (abgerundet)
Speerwerfer	2 ANG
Kurzbogenschütze, gepanzert	2 ANG + 2 VER
Kurzbogenschütze	2 ANG + VER
Schleuderer	3 ANG + VER
Geistliche, Bauern, Zivilisten	ANG

<b>Tiere, Ausrüstung und Vorräte</b>	
Ausgerüstetes Reit- oder Packpferd	12
Hund	6
Schaf	2

<b>Belagerungsmaschinen</b>	
Leiter	1
Steinschleuder	25
Griechisches Feuer	30

Hinweise:

- Die Kosten der Reiterei enthalten jeweils bereits das Pferd.
- ANG und VER sind Abkürzungen, die für die Angriffspunkte bzw. Verteidigungspunkte der Einheit stehen.

Beispiel: Zahir, ein ungepanzelter Fußsoldat mit einem Angriffswert von 7 und einem Verteidigungswert von 5, würde  $(7 + 5/2) = 7 + 2,5 =$  (abgerundet) 9 Punkte kosten.