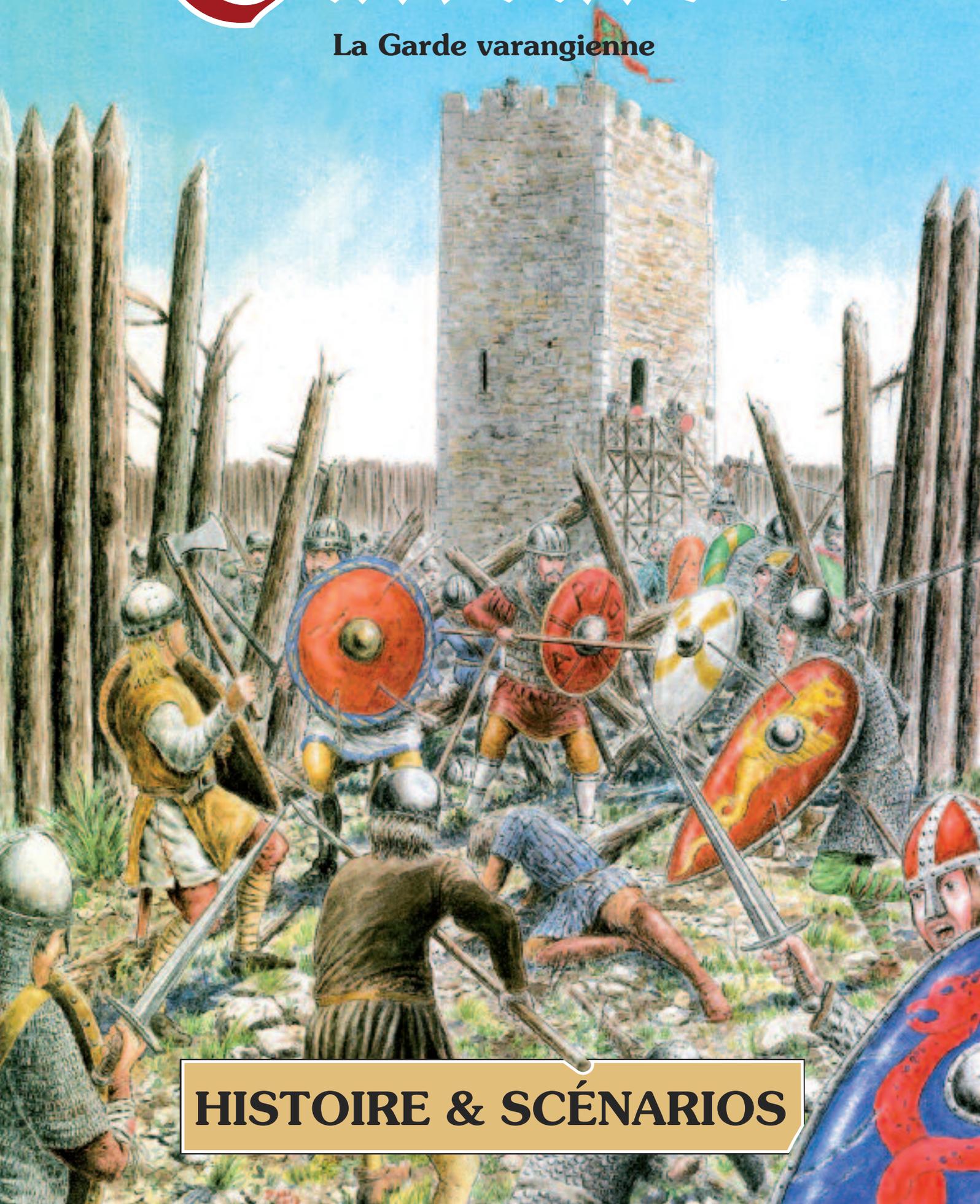


# Guiscard 2

La Garde varangienne



**HISTOIRE & SCÉNARIOS**

# Histoire

## Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI<sup>e</sup> siècle

### 1 - Le contexte historique

#### 1.1 - L'Italie du Sud et la Sicile au début du XI<sup>e</sup> siècle

Byzance avait conquis l'Italie du Sud et la Sicile dans la première moitié du VI<sup>e</sup> siècle, mais dès la fin de ce siècle, des Lombards venant du nord de l'Italie avaient pris possession de la plus grande partie de la péninsule, Byzance ne conservant que la Calabre et la Sicile. À partir du milieu du IX<sup>e</sup> siècle, les Aghlabides d'Ifrîqya (nom original du Maghreb oriental) lancèrent des raids sur la Sicile pour la conquérir. Mais à la fin de ce siècle, une nouvelle offensive byzantine reprenait l'essentiel des terres perdues en Pouille et en Calabre et installait une nouvelle capitale régionale à Bari. Les terres lombardes plus au Nord étaient partagées entre trois villes dirigées par des princes : Capoue, Salerne et Bénévent. Plus à l'Est, les duchés italiens de Naples, Amalfi et Gaète essayaient de maintenir leur indépendance en s'alliant successivement avec les différentes forces en présence pour essayer de préserver leurs intérêts commerciaux. En Sicile, des querelles ethniques entre Arabes et Berbères d'une part, dynastiques de l'autre conduisirent à un morcellement du pouvoir : au début du XI<sup>e</sup> siècle, l'île est divisée entre quatre commandements militaires rivaux. Au-delà de ses frontières naturelles, l'Italie du Sud devait aussi compter avec deux entités qui souhaitaient expulser les Byzantins de ce qu'ils considéraient comme faisant partie de l'Empire d'Occident : La Papauté et le Saint-Empire Romain Germanique.

#### 1.2 - Les mercenaires

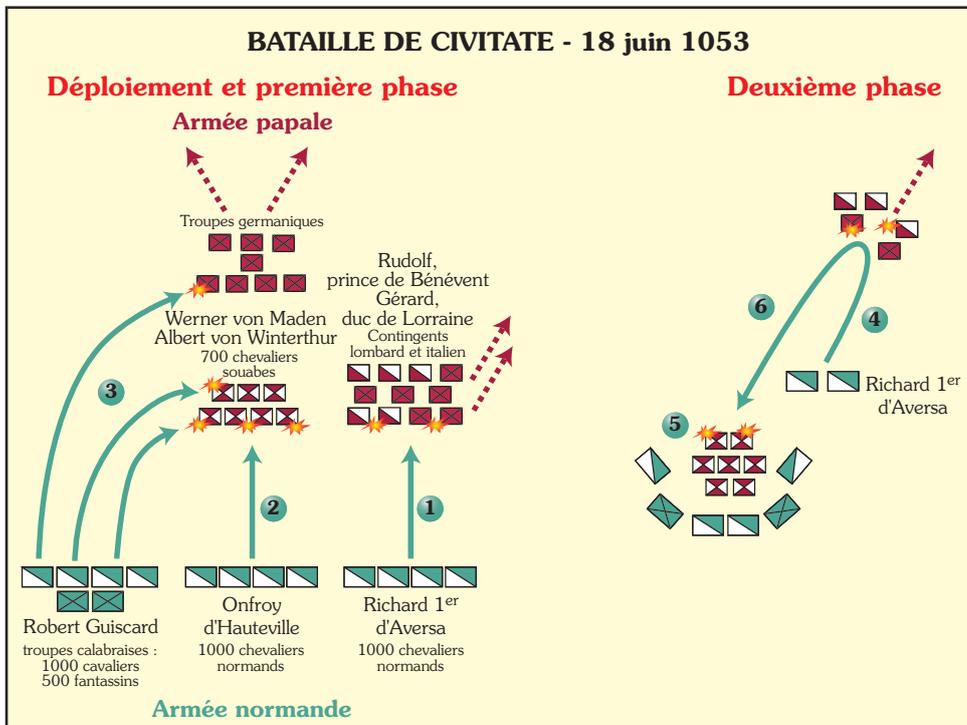
C'est dans ce contexte chaotique qu'apparaissent les premiers groupes de chevaliers normands en 1017. Transitant par Rome, le pape Benoît VIII les engage pour aller dévaster les terres byzantines de Pouille. De retour au pays, ils racontèrent la richesse des villes pillées ce qui suscita bien des vocations auprès de cadets sans fortune ou de chevaliers turbulents condamnés à l'exil par le duc Richard de Normandie. En 1029, un groupe de Normands conduits par Rainolf Drengot reçoit du duc de Naples la ville d'Aversa pour services rendus. Ce fut le premier établissement normand permanent en Italie. Les nouveaux arrivants se mettaient au service des princes lombards ou ducs italiens comme mercenaires. En 1038, 300 Normands se joignent même à une expédition byzantine conduite par le général Georges Maniakès pour reconquérir la Sicile. Parmi ceux-ci figure Guillaume de Hauteville, récemment arrivé de son Cotentin natal. Il s'illustre au siège de Syracuse où il charge seul le gouverneur arabe, le tue et hérite ainsi du surnom de Bras de Fer. L'expédition tourne court suite à des disputes à propos du partage de la solde et du butin. De retour en Italie, les Normands éprouvent le besoin de se désigner un chef pour consolider leurs premières possessions et étendre leur conquête afin de se fixer durablement dans la région. Après plusieurs expériences malheureuses, les chevaliers émigrés désignent Guillaume Bras de Fer comme leur comte. À sa mort en 1045, c'est son frère Drogon qui est désigné comme nouveau comte.



### 1.3 - Les brigands

Trente ans après leur première apparition, le sentiment des populations locales à l'égard des Normands avait bien changé. L'admiration des mercenaires au service de leurs princes s'était transformée en haine contre ses étrangers qui ne pensaient qu'à piller et conquérir des territoires à leur seul profit. De leurs petits châteaux sur des éminences, ils lançaient des chevauchées aux alentours à la recherche de butin et exploitaient les populations voisines. Un an après la mort de Guillaume, son demi-frère Robert apparaît en Italie, décidé à prendre sa part du gâteau. Accueilli fraîchement par ses frères Drogon et Onfroi, il est envoyé dans une zone désolée de Calabre pour continuer la conquête. Il s'y comporte comme un brigand, car il devait avant tout trouver des moyens de subsistance pour lui et sa troupe. Son premier repaire de Scribla était tellement insalubre qu'il le quitte quelques années plus tard pour celui de San Marco Argentano. Robert ne dédaigne pas d'utiliser la ruse pour arriver à ses fins, d'où son surnom de Guiscard (le malin, le rusé). Drogon est assassiné en 1049 et son frère Onfroi lui succède pour poursuivre la politique de conquête systématique de la Pouille aux dépens des Byzantins. La puissance croissante

des Normands est perçue comme une menace par le Pape Léon IX qui lève une coalition pour les défaire. La rencontre décisive a lieu à Civitate le 18 juin 1053. L'armée papale est composée de contingents allemands, dont un groupe de 600 chevaliers souabes, et de levées disparates des villes lombardes et italiennes environnantes. En face, Onfroi dirige le centre, Richard d'Aversa la droite et Robert Guiscard, avec ses Calabrais, la gauche. Richard disperse sans peine les contingents italiens alors qu'Onfroi affronte le choc des Souabes (1-2-3). Robert vient à son secours en attaquant le flanc gauche des Germaniques et grâce à sa bravoure renverse la situation. Pour finir, Richard d'Aversa ayant arrêté de poursuivre les Italiens (4) se rabat sur l'arrière des Souabes qui se battent jusqu'au dernier (5-6). Au soir de la bataille, le pape, qui a assisté au désastre depuis les murs de la ville, est prisonnier des Normands. C'est une victoire totale pour Onfroi de Hauteville.



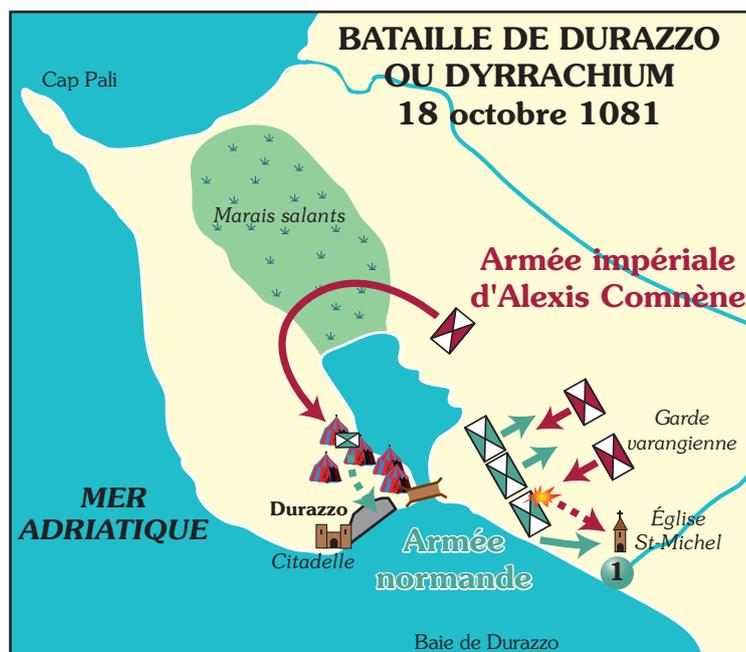
### 1.4 - Les comtes

À son retour, Robert reprend son existence de brigand pour poursuivre la conquête de la Calabre. Vers 1057, il est rejoint par son plus jeune frère Roger qui fait rapidement preuve d'une bravoure sans pareil. Cette même année, Onfroi meurt et Robert se fait acclamer duc de Pouilles par ses pairs, après avoir écarté de la succession le fils d'Onfroi. Pour asseoir son pouvoir et s'attirer les faveurs des populations locales, Robert répudie sa première femme Aubrée et épouse Sichelgaite, la sœur de Gisolf de Salerne. Il obtient définitivement la respectabilité en se faisant défenseur naturel de la Papauté en 1059, en échange de quoi le pape Nicolas II le reconnaît comme duc de Pouille, de Calabre et de Sicile ainsi que de toutes les terres à conquérir. Roger ayant achevé la conquête de la Calabre, le nouvel objectif est désormais la Sicile. L'émir de Syracuse et Catane, Ibn At Timnah, fait appel à Roger dont la réputation a déjà traversé le détroit de Messine, pour lui venir en aide contre son beau-frère, émire d'Agrigente et de Castrogiovanni. Le premier raid de Roger, mal préparé et avec trop peu d'hommes est un échec, mais il décide de faire appel au duc Robert et revient en mai 1061 avec deux mille hommes. Ils pénètrent de plus de 200 km dans les terres puis, laissant des garnisons dans les châteaux conquis, reviennent sur le continent. Ibn At Timnah est assassiné l'année suivante et Roger revient en Sicile avec 300 hommes. Les habitants de Troina se révoltent contre l'occupation normande et assiègent Roger, son épouse et ses hommes dans la citadelle pendant le long hiver 1062/63. Il profite d'une beuverie des assiégeants pour faire une sortie et massacrer les Arabes. Prévenu de l'arrivée d'une armée arabe de secours, Roger les affronte à Cerami, à l'est de Troina, et sort victorieux d'un combat très inégal. Il veut pousser son avantage jusqu'à Palerme, mais le siège, où Robert l'a rejoint, est sans effet sur une ville qui continue à être ravitaillée par la mer. Robert doit rentrer précipitamment en Pouilles car des barons se sont révoltés, menés par Abélard, le fils d'Onfroi qu'il avait écarté du pouvoir. Il lui faudra quatre ans pour mater cette rébellion. Il décide alors d'en finir avec la présence de Byzance en Italie en mettant le siège devant Bari en 1068. Au bout d'un an sans succès, Robert fait appel à la flotte calabraise pour terminer le blocus de la ville par la mer. Il faudra vingt mois pour que la garnison se rende enfin, mettant fin à cinq siècles de présence grecque en Italie. Sitôt la situation clarifiée en Italie, Robert Guiscard vient mettre le siège devant Palerme, par terre et par mer. Au bout d'un long siège de plusieurs mois, Robert fait appel à la ruse pour prendre la ville. Dans l'acte de reddition de 1072, Robert s'engage à respecter les coutumes et la religion des populations arabes, ce qui deviendra le trait caractéristique de la Sicile normande.

### 1.5 - Le duc de Pouille

Ayant conquis toute l'Italie du Sud et la Sicile, Robert Guiscard aurait souhaité souffler un peu. C'était compter sans Abélard et d'autres barons qui se rebellent sans cesse et le pape Grégoire VII qui prend une attitude hostile et appelle la chrétienté à l'aider à pacifier les Normands. Robert est excommunié, mais l'expédition punitive souhaitée par le pape ne part jamais. Ceci laisse le temps à Robert de mater définitivement la rébellion des barons en 1078. Dans le même temps, le pape est en conflit avec l'empereur d'Allemagne, et son

sens politique l'oblige à faire la paix avec Robert Guiscard en 1080 pour éviter d'être pris en étau. La situation avec la Papauté étant enfin clarifiée, Robert peut désormais se focaliser sur Byzance, et notamment les côtes illyriennes au large de l'Italie qui étaient devenues le point de ralliement de tous les opposants à la puissance ducale. Il envoie son fils Bohémond en avant-garde qui s'empare de la ville d'Avlona. Le gros de la flotte normande appareille peu après. Une fois débarquée à Avlona, l'armée de Robert investit l'île de Corfou puis se dirige vers la place de Dyrrachium (Durazzo) qui est assiégée en 1081. Une armée de secours byzantine, conduite par l'empereur Alexis Comnène, essaie de prendre les assiégeants à revers. Mais la bataille, défavorable aux Normands au début sous la poussée de la Garde varangienne, constituée principalement de huscarls anglo-saxons, se retourne suite à une habile manœuvre de flanc de Robert. Les huscarls se réfugient dans une église qui est incendiée et ils meurent tous (1). Alexis se replie, mais est pris en chasse par un groupe de chevaliers normands et ne parvient à s'échapper que de justesse. Le siège de la ville de Dyrrachium continue pendant quatre mois et la ville se rend enfin en février 1082. Robert Guiscard ne peut pas profiter longtemps de son succès, car l'empereur d'Allemagne se dirige vers Rome avec



une forte armée alors que les barons apuliens sont à nouveau entrés en révolte. Robert laisse le commandement de l'armée à Bohémond et rentre en Italie d'urgence. Après avoir mâté une nouvelle fois la révolte de ses barons, il court au secours du pape Grégoire VII enfermé dans le château St-Ange alors que l'empereur Henri IV vient de prendre la ville de Rome. À l'annonce de l'arrivée du duc de Pouille avec une formidable armée, l'empereur quitte la ville, confiant sa défense aux Romains. Robert s'empare de la ville par une manœuvre de contournement et libère le Pape, mais ses troupes se livrent à un pillage de la ville et à des massacres qui la laisse exsangue. Pendant ce temps en Illyrie, Bohémond a consolidé les premiers succès, mais a dû s'incliner en 1083 devant le Basileus alors que Durazzo est reprise par les Vénitiens. Le Guiscard doit donc une nouvelle fois traverser l'Adriatique pour lui prêter main-forte. Ses navires se font surprendre par la marine vénitienne, mais trop sûrs d'eux, les alliés grecs et vénitiens se font tour à tour mettre en pièce par une contre-attaque normande. Pendant l'hiver, une épidémie décime l'armée normande. Robert lui-même est atteint et meurt le 17 juillet 1085. L'épithaphe sur sa tombe résume bien le personnage : "**Ci-gît Guiscard, la terreur du monde**".

## 1.6 - Bibliographie

*La terreur du monde* - Huguette Taviani-Carozzi - 1996 - Fayard  
*Les empires normands d'Orient* - Pierre Aubé - 1983 - Tallandier  
*Norman Naval Operations in the Mediterranean* - Charles Stanton - 2011 - Boydell  
*Mercenaries & Mighty Warriors - Medieval Warfare* - 2011 - Karwansaray B.V.  
*Byzantine Infantryman c.900-1204* - Timothy Dawson - 2007 - Osprey  
*Byzantine Cavalryman c.900-1204* - Timothy Dawson - 2009 - Osprey  
*The Varangian Guard 988-1453* - Raffaele d'Amato - 2010 - Osprey  
*Byzantine Armies 886-1118* - Ian Heath - 1979 - Osprey  
*The Moors* - David Nicolle - 2001 - Osprey  
*Italian Medieval Armies* - David Nicolle - 2002 - Osprey  
*The Normans* - David Nicolle - 1987 - Osprey  
*Norman Knight 950-1204* - Christopher Gravett - 1993 - Osprey  
*German Medieval Armies* - Christopher Gravett - 1997 - Osprey  
*The Normans in Italy* - Raffaele d'Amato - 2020 - Osprey

## 2 - Les personnages

### 2.1 - Les Normands



#### 2.1.1 - Les comtes (Ncc)

Les pions Robert et Roger représentent les deux frères héros de la conquête. Leur équipement est typiquement normand, bien que plus richement orné avec des casques doré ou bicolore. L'héraldique n'existant pas encore au XI<sup>e</sup> siècle, les motifs sur leurs boucliers reprennent les formes de dragons ou de griffons qu'affectionnaient les Normands.

#### 2.1.2 - Les chevaliers (Nck)

Les chevaliers normands qui arrivent en Italie sont des guerriers redoutables qui n'ont pas de mal à s'imposer face à des Lombards et des Byzantins qui sont plus soucieux de développer le commerce que de vaincre sur le champ de bataille. Au XI<sup>e</sup> siècle, le chevalier utilise encore sa lance comme un javelot ou pour frapper d'estoc, en amplifiant le mouvement avec le bras. L'utilisation de la lance couchée (l'arme fermement bloquée sous le bras pour que le cavalier, la monture et la lance ne forment qu'un) ne se généralisera qu'à la fin du XI<sup>e</sup> siècle. La charge groupée à la lance couchée est une technique inventée par les Normands en Italie du Sud et qui deviendra la marque des chevaliers occidentaux des XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles. Outre la force liée au maintien ferme de la lance sous le bras droit replié, cette charge tirait sa force de la formation serrée utilisée par les chevaliers.



### 2.1.3 - Les fantassins (Nim et Nij)

L'armement des fantassins différait peu de celui des chevaliers : ils portaient le même casque à nasal, un haubert s'arrêtant en haut des cuisses et le grand bouclier en forme d'amande et combattaient avec la lance-javelot, l'épée ou la hache.



### 2.1.4 - Les archers (Nia)

L'utilisation de l'arc n'était pas une spécialité normande, et les archers enrôlés pouvaient venir de différentes provinces françaises.

## 2.2 - Les Byzantins

### 2.2.1 - Les katafraktoi (Bch)

Ces cavaliers étaient les plus lourdement armés de tous les combattants de l'époque, ce qui les rendait peu mobiles et utilisables efficacement que pour un choc contre de l'infanterie. Leur cotte de mailles était recouverte de l'*epilôrikion*, un manteau rembourré, qui laissait dépasser les protections additionnelles en métal pour les bras et jambes. En plus d'un bouclier rond, le cataphracte pouvait combattre avec une lance, 2 épées (le *paramêrion* recourbé et une épée droite à 2 lames, le *spathion*) ainsi qu'une masse d'armes.



### 2.2.2 - Les koursôres (Bcm)

Ces cavaliers moyens étaient utilisés pour poursuivre des ennemis en déroute ou des ennemis montés. Ils étaient beaucoup moins lourdement armés que les cataphractes pour pouvoir se déplacer rapidement. Ils portaient une cotte de mailles (*alusidôton*) au-dessus d'une veste rembourrée (*zava*) et se protégeaient avec un bouclier rond. Leur armement pouvait être une lance, une épée et parfois une ou deux masses d'armes.



### 2.2.3 - Les archers à cheval (Bca)

Pour garantir leur mobilité, ces cavaliers ne portaient pas de cotte de mailles, mais un manteau rembourré appelé *kavadion* dont les manches pouvaient se replier pour pouvoir combattre plus librement. Ils portaient un chapeau de feutre recouvert d'un turban. Ils utilisaient un arc composite et emportaient 30 à 40 flèches dans un carquois. De nombreux archers à cheval étaient des mercenaires turcs, reconnaissables à leur armure à lamelles.



### 2.2.4 - La Garde Varangienne (Biv)

La garde personnelle du Basileus était constituée de mercenaires d'origine russe ou scandinave qui manipulaient une hache à deux mains très dangereuse, mais qui les laissait très exposés en défense du fait de l'absence de bouclier. Après la bataille d'Hastings en 1066, de nombreux Huscarls anglo-saxons s'engagèrent dans la Garde et combattirent à nouveau des Normands, notamment à Dyrrachium en 1081.



### 2.2.5 - Les hoplitai (Bih)

Ces fantassins lourds combattaient en formation serrée avec une longue pique, à la façon de la phalange macédonienne. Ayant de ce fait peu l'occasion de combattre au corps à corps, leur protection était réduite à un manteau matelassé et un bouclier. Ils portaient soit un casque soit un chapeau de feutre recouvert d'un turban. Un entraînement poussé était indispensable pour permettre l'évolution en formation avec de longues piques de 4,5 m. Pour avancer sous un déluge de flèches, ils pratiquaient le *foulkon*, cette manœuvre que les Romains appelaient la tortue.



### 2.2.6 - Les skutatoi (Bim)

Ces fantassins étaient équipés du *skutoi*, un large bouclier, et d'une cuirasse à lamelles.



### 2.2.7 - Les peltastoi (Bil)

Armés d'une lance plus courte (2,5m) que la pique des *hoplitai*, les *peltastoi* avaient pour mission de harceler l'ennemi ou de venir renforcer une formation en difficulté.



### 2.2.8 - Les psiloi (Bia)

Ces tireurs pouvaient utiliser aussi bien un arc de 1 m de long, que des javelots ou une fronde. Leur entraînement leur permettait de tirer une flèche dans la hampe d'une lance.



### 2.2.9 - Les civils (Bic)

La civilisation byzantine était raffinée et les membres de la noblesse vivaient dans l'opulence, d'où des tenues très riches et rehaussées de nombreuses pierreries. Le clergé byzantin évolue à partir de 1054 suite au schisme des églises romaines et d'Orient qui donne naissance à l'Église Orthodoxe.



### 2.2.10 - Le feu grégeois

Ce mélange de naphte était incendié par le jet de flèches enflammées. Il avait la particularité de brûler sur l'eau et ne pouvait être éteint qu'avec du sable ou du vinaigre.



## 2.3 - Les Lombards

Les principautés lombardes étaient économiquement riches, ce qui attirait bien des convoitises, mais elles étaient militairement faibles : bien peu de cavalerie, reposant principalement sur des milices urbaines et la défense des villes. Elles étaient par contre expertes dans la guerre de siège.

### 2.3.1 - Les nobles (Lcn)

Les nobles lombards semblaient plus soucieux de montrer leur appartenance à une caste qu'à conduire des troupes sur le champ de bataille. La chasse était une activité primordiale pour eux. Leur tenue emprunte beaucoup au style



byzantin, comme la présence d'une capuche. Ces personnages servent aussi comme une cavalerie légère, très souvent employée en Italie du Sud.



### 2.3.2 - Les chevaliers (Lck)

Ces chevaliers ne pouvaient pas tenir la comparaison avec les Normands. Leur équipement était un mélange d'influences occidentales et orientales, comme l'épée à un seul tranchant.



### 2.3.3 - Infanterie moyenne (Lim)

Ces fantassins provenaient des classes supérieures des villes, qui avaient les moyens de s'offrir un équipement de qualité : haubert de mailles, grand bouclier caractéristique avec le bord bas biseauté pour pouvoir s'agenouiller derrière. Leur jambe gauche est équipée d'une chausse de mailles pour être protégée quand le soldat s'agenouille.



### 2.3.4 - Milice urbaine (Lil)

Les habitants des villes devaient fournir un service militaire pour pallier l'absence d'une caste de guerriers comme ailleurs en Europe à cette époque. Ils sont équipés simplement et leur moral n'était pas élevé s'ils devaient combattre des chevaliers lourdement armés, comme on le vit à Civitate en 1053.



### 2.3.5 - Infanterie napolitaine (Lij)

L'armement de ces soldats est proche de celui de l'infanterie moyenne, avec un haubert de mailles et un long bouclier à base plate. La coiffe de mailles qui s'accroche au casque est clairement d'inspiration moyen-orientale. Il est équipé avec le *falchion*, sorte de machette, et de javelots.



### 2.3.6 - Les archers (Lia)

Les archers n'étaient pas très valorisés dans la société italienne. Ce sont donc des fantassins très peu équipés qui sont utilisés pour harceler l'ennemi.



### 2.3.7 - Les frondeurs (Lis)

La fronde est une arme qui a été utilisée tout au long du Moyen Âge. Comme les archers, ces fantassins ne disposaient d'aucune protection.



### 2.3.8 - Les javelots (Lij)

Les lanceurs de javelot servaient à harceler l'ennemi avant l'assaut principal.



### 2.3.9 - Les civils (Lic & Lip)

Une femme de haute noblesse, une paysanne, une nonne et un berger sont quatre personnages non-combattants qui peuvent intervenir dans les différents scénarios proposés.

## 2.4 - Les Arabes

Les armées musulmanes qui conquièrent la Sicile étaient constituées d'Africains, de Berbères, d'exilés d'Espagne et de Persans.



### 2.4.1 - Les cavaliers lourds nord-africains (Ach)

Ces cavaliers portaient une cotte de mailles sous leur manteau rembourré appelé *jubbah*. Une couverture rembourrée similaire (*tijfaf*) protégeait le cheval. Son armement est une adaptation de ceux rencontrés en Égypte fatimide, avec l'utilisation de la lance ou d'une masse d'armes.



### 2.4.2 - Les cavaliers moyens Khurasanis (Acm)

Ces cavaliers étaient originaires de Perse et leur équipement est proche de celui des Turcs de l'époque, avec notamment des bottes, une cotte de mailles sous la tunique et un casque entouré d'un turban.



### 2.4.3 - Les cavaliers légers nord-africains (Acl)

Les Berbères disposaient d'une cavalerie nombreuse bien que mal équipée et qui utilisait principalement des javelots. Ils n'avaient qu'un bouclier de cuir comme protection et n'utilisaient pas d'étriers. Ces cavaliers avaient adopté le turban arabe à la fin du X<sup>e</sup> siècle, bien que le reste de l'équipement soit toujours d'influence berbère.



### 2.4.4 - Les Émirs (Ace)

Ces gouverneurs de ville étaient richement habillés, mais leurs capacités au combat étaient assez limitées.



### 2.4.5 - Infanterie Lourde (Aih)

Équipés d'une cotte de mailles, d'un casque protégeant la nuque et d'un bouclier, ces fantassins avaient quand même du mal à se mesurer à des fantassins normands.



### 2.4.6 - Infanterie moyenne (Aim)

Moins bien protégés que les précédents, ils portaient une cuirasse à lamelles appelée *jawshan* et un grand bouclier.



### 2.4.7 - Infanterie berbère (Aim)



### 2.4.8 - Infanterie légère (Ail)

Ces fantassins servaient de milice pour défendre les places fortes. Ils n'avaient aucune protection particulière si ce n'est un bouclier et un casque.

### 2.4.9 - Infanterie nubienne (Ain)

Les Aghlabides avaient commencé à recruter des anciens esclaves noirs appelés *abid* pour leur garde d'élite. Ces soldats avaient un équipement entièrement africain, y compris le manteau rembourré, à l'exception du casque.



### 2.4.10 - Lanceurs de javalot (Aij)

Faiblement équipés pour rester très mobiles, ces hommes avaient plusieurs javalots qu'ils utilisaient pour harceler l'ennemi.

### 2.4.11 - Archers (Aia)

Les archers à pied nord-africains ont joué un rôle majeur dans la conquête de la Sicile. Ils utilisaient des arcs arabes qui étaient moins puissants que l'arc composite turc. Ces archers portent un haubert appelé *Dir'*.



## 2.5 - Les Allemands

### 2.5.1 - Les Ministeriales (Gcm)

Les grands barons allemands avaient à leur service depuis le début du XI<sup>e</sup> siècle des chevaliers qui n'étaient pas libres. Appelés *Dienstleute* en allemand ou *Ministeriales* dans les textes latins d'époque, ces hommes d'armes constituaient le gros de la cavalerie allemande que les empereurs envoyaient en Italie du Sud pour défendre leurs droits. En comparaison à celles de leurs contemporains normands, leur cotte de mailles et bouclier étaient beaucoup plus rudimentaires.



### 2.5.2 - Les chevaliers souabes (Gik)

Ces chevaliers constituaient l'élite de l'armée rassemblée par le Pape Léon IX pour combattre les Normands à Civitate en 1053. Peu entraînés au combat à cheval, ils préféraient se battre à pied, avec leurs terribles glaives très longs qui pouvaient fendre un ennemi en deux. Leur détermination à vaincre ou mourir en faisait des adversaires redoutables.



### 2.5.3 - Les chevaliers lotharingiens (Gim)

Ces chevaliers allemands servaient dans les armées de l'Empereur lorsqu'il combattait en Italie. Leur équipement était assez démodé pour l'époque, avec une cotte de mailles fendue sur le côté ou le bouclier avec un très gros umbo central.



## 2.6 - Les Slaves (ou Sclavons) (Sil)

Des populations slaves avaient émigré en Italie du Sud depuis le VII<sup>e</sup> siècle, en provenance de Dalmatie. Bien que mal intégrés, ils avaient l'avantage de bien connaître le terrain. Ils combattaient comme mercenaires dans l'armée byzantine, mais ils formaient aussi un fort contingent d'infanterie au service de Robert Guiscard quand celui-ci pillait la Calabre.



## 2.7 - Les mercenaires

L'Italie du Sud était un maelstrom de peuples qui n'avaient aucun sentiment d'appartenance à une faction : les villes byzantines étaient principalement peuplées de Grecs et d'Italiens qui vivaient sous domination arabe en Sicile. Les armées byzantines étaient constituées de plus de cinquante pour cent de mercenaires de toute provenance et religion, qu'ils soient Slaves, Turcs, Anglo-Saxons après la conquête de l'Angleterre ou même Normands comme lors de l'expédition de George Maniakes en Sicile en 1038. Les Normands n'étaient qu'un petit groupe de soldats d'élite, et ils devaient enrôler des Lombards, des Slaves, des déserteurs de l'armée byzantine, voire des Arabes après la conquête de la Sicile. Ne soyez donc pas surpris si les scénarios proposés mélangent allègrement des personnages d'origines diverses pour constituer les deux factions opposées.

## 2.8 - Les animaux

À part les chevaux des cavaliers, **Guiscard** propose trois types d'animaux : des moutons inoffensifs, des chiens dressés pour la chasse et qui obéissent à leur maître et des sangliers qui peuvent être redoutables s'ils sont acculés.



## 3 - Les cartes

### 3.1.1 - Le Nid d'Aigle

Cette carte représente une tour carrée d'origine byzantine, isolée au sommet d'une éminence dominant la mer et sa plage. Elle est entourée d'une palissade de bois et on accède à son premier étage par un escalier de bois. La plaine qui s'étend à l'Est est un terrain idéal pour des charges de cavalerie.

### 3.1.2 - Le Lagon

Cette carte représente un marécage en bordure de mer. Des petites élévations de terrain émergent du marais et sont une excellente défense pour des fantassins contre des adversaires montés.

### 3.1.3 - La chapelle

Cette carte représente une côte avec une chapelle byzantine et une ferme lombarde. Elle peut être combinée avec les autres cartes de côte et n'importe quelle autre carte standard de la série. La chapelle byzantine est représentée avec ses 4 rotondes caractéristiques, précédée d'un vestibule. Notez que seules les 4 cases de front font partie du vestibule. Les 2 cases en retrait de part et d'autre font partie de la rotonde adjacente. Les fenêtres sont en forme de croix et sont jouables comme des archères. Compte tenu de l'escalier d'entrée, le sol de la chapelle est au niveau 1.

La ferme est représentée avec ses bâtiments d'habitation et une grange. Les différents bâtiments sont attenants à une cour dans laquelle on garde les moutons. En cas d'attaque, la grange située en hauteur est un excellent poste pour des archers qui peuvent même prendre à revers des assaillants tentant de rentrer dans les bâtiments d'habitation.

### 3.1.4 - Mini-cartes Récifs 1 & 2

Ces 2 cartes de jonctions sont utilisées avec les cartes ci-dessus pour représenter un brusque changement d'orientation de la côte.

### 3.1.5 - Mini-carte La Jetée

Cette carte de jonction représente une jetée auprès duquel des bateaux peuvent accoster et débarquer leur marchandise.

### 3.1.6 - Mini-carte l'Escalier

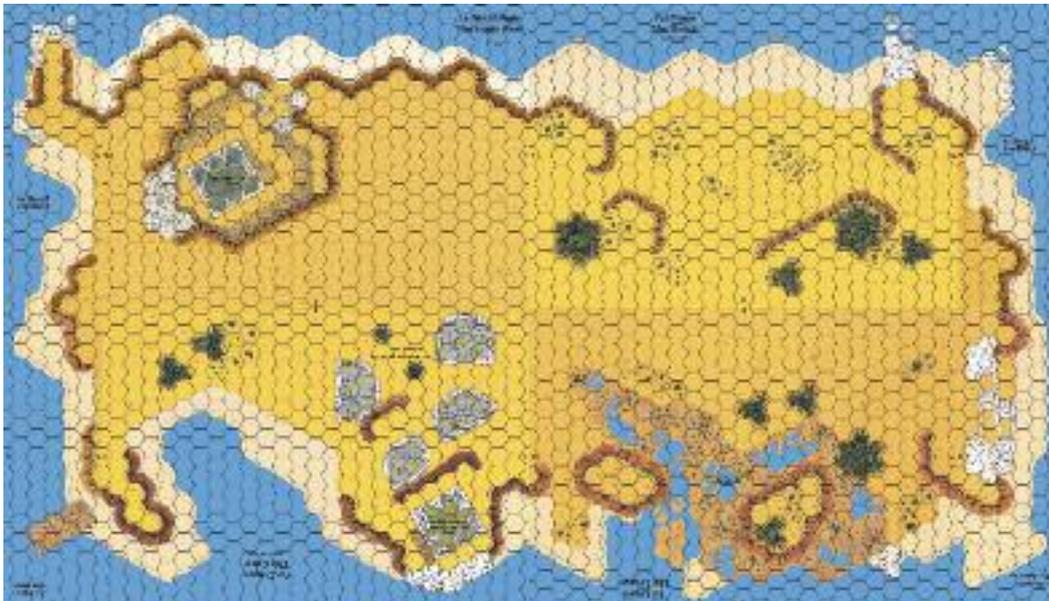
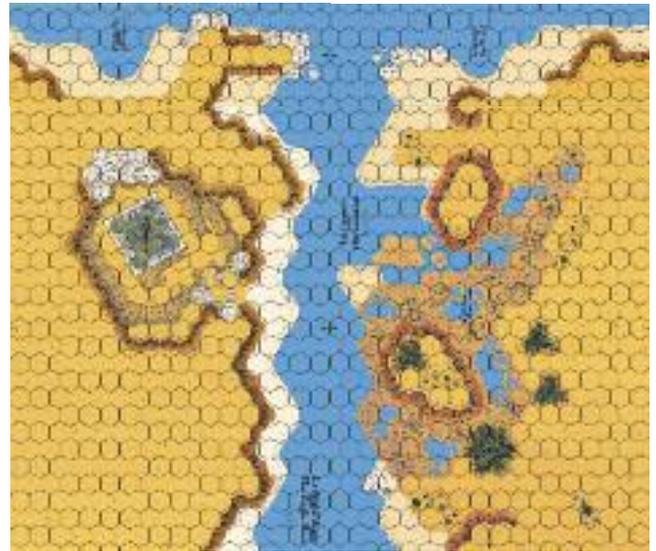
Cette carte de jonction représente un escalier taillé dans la roche pour franchir une falaise. Les murets qui longent l'escalier offrent une bonne protection à des archers qui souhaitent empêcher le passage à des assaillants venant de la plage en contrebas.

### 3.1.7 - Le point de vue

Cette forme à découper représente un terrain plat qui se positionne au-dessus du château de la carte Le Nid d'Aigle. Attention à découper en suivant la couleur sable et pas simplement les hexagones pour garantir une couverture parfaite des cases du château.

### 3.1.8 - Combinaisons de cartes

Toutes ces cartes peuvent s'assembler entre elles pour former des terrains très variés comme une île, une rivière, l'embouchure ou les méandres d'un fleuve ou une longue côte. Vous pouvez aussi acquérir d'autres cartes dans l'échoppe de Cry Havoc Fan pour créer d'autres combinaisons comme la grande île ci-dessous, en ajoutant les cartes La crique et La plage, ou la grande crique en ajoutant les cartes Le passage et deux cartes L'îlot.



# Les scénarios

Nous vous proposons 14 scénarios de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de **Guiscard**. Les scénarios 4 et 6 font appel à la carte Le Passage qui est disponible dans notre échoppe.

La table d'achat proposée à la fin de ce fascicule vous permet de créer vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire sous Excel est disponible sur [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

## Scénarios tactiques

Scénario 1 : Le soir de Civitate .....	10
Scénario 2 : "Stairway to Heaven" .....	11
Scénario 3 : Plus qu'une rivière à traverser ! .....	12
Scénario 4 - Les moutons du catépan .....	13
Scénario 5 : La forêt de piques .....	14
Scénario 6 : Des flammes au paradis .....	15
Scénario 7 : Qui va à la chasse .....	16
Scénario 8 : Le pieux Normand .....	17
Scénario 9 : Aux avant-postes .....	18
Scénario 10 : Le butin de Bohémond .....	19
Scénario 11 : L'habit ne fait pas le moine .....	20
Scénario 12 : Les faveurs de l'empereur .....	21
Scénario 13 : Nid de frelons .....	22
Scénario 14 : Querelle de famille .....	24

## Scénarios de campagne

Scénario 1 : L'expédition de Georges Maniakès .....	25
Scénario 2 : Les mercenaires .....	26
Scénario 3 : En finir avec les Grecs .....	27
Scénario 4 : Cerami .....	28
Scénario 5 : Terminer le travail .....	29
Scénario 6 : Salerne doit tomber .....	30
<b>Table d'achats</b> .....	<b>31</b>

## Scénario 1 : Le soir de Civitate

### L'histoire

Juillet 1053 - La bataille au pied des murs de Civitate fait rage. Un petit groupe de chevaliers souabes a été séparé du gros des forces et résiste à l'assaut des Normands. Des ministeriales ont aperçu au loin leur combat désespéré et ont regroupé quelques milices et chevaliers lombards en fuite pour leur venir en aide.

### Assemblage des cartes & positions de départ



Placez l'overlay "Point de vue" sur les cases de château de la carte Nid d'Aigle.

Les Souabes sont placés en premier sur les cases de l'overlay.

Les Normands sont ensuite placés sur la carte Nid d'Aigle. Ils peuvent être au contact des Souabes.

Le groupe de secours est placé sur la carte Lagon.

Les Allemands et leurs alliés jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.

### Les pions

Les Souabes		Le groupe de secours					
 Chevaliers souabes - Gik	Hermann Manfred Hadmar Paulus Jacob Thadeus	 Ministeriales - Gcm	Hugo Dietrich Konrad	 Chevaliers - Lck	Arechis Bertoldo Gisulfo Arnolfo	 Milices urbaines - Lil	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico
Les Normands							
 Comtes - Nck	Robert	 Chevaliers - Nck	Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon	 Sciavons - Sil	Goran Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko		

### Conditions de victoire

Le nombre de chevaliers souabes survivants à la fin de la partie détermine la victoire :

- > 4 et + : Victoire allemande ;
- > 2 ou 3 : Egalité ;
- > 1 ou aucun : Victoire normande.

## Scénario 2 : "Stairway to Heaven"

### L'histoire

1030 : La côte amalfitaine subit des raids incessants de pirates arabes en provenance de Sicile. Une felouque vient d'accoster et un groupe de guerriers en provenance de Palerme a débarqué sur la plage. Des espions leur ont indiqué qu'un village au sommet de la falaise renfermait de nombreuses richesses. Un petit sentier permet d'y arriver, mais les Lombards veillent.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Placez les Arabes sur les cases de plage de la mini-carte Escalier.

Les Lombards sont déployés sur les autres cases.

Les Arabes jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



### Les pions

Les Lombards			Les Arabes				
	Carlo		Niccolo Amadeo		Bashir		Farid Abbas Sayyid
	Ilario Ercole Lucio		Ettore Callisto		Jawhar Haroun Ahmad		Adama Dadsoul Enomedjou
	Edigio		Mario		Zahir Kamaal Qadir		Tarik Hamid Youssef

### Règles spéciales

Les 2 cases de sable à cheval sur les cartes Escalier et Lagon sont des sables mouvants et sont donc impassables. Les cases de talus de la carte Escalier sont également impassables.

### Conditions de victoire

Les Arabes doivent franchir la falaise pour atteindre le village lombard. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre d'Arabes situés au sommet de la falaise et au-delà.

- > Plus de 12 : Victoire arabe décisive : Les richesses entreposées dans le village sont à nous !
- > De 9 à 11 : Victoire arabe marginale : Encore un effort et le butin sera à nous... si la résistance des Lombards faiblit ;
- > De 6 à 8 : Victoire lombarde marginale : Avec les renforts qui arrivent du village, on ne va en faire qu'une bouchée !
- > Moins de 5 : Victoire lombarde décisive : Nous allons les repousser à la mer et je suis sûr qu'ils ne reviendront plus.

## Scénario 3 : Plus qu'une rivière à traverser !

### L'histoire

Février 1061 - À l'appel de l'émir de Syracuse qui souhaite une aide militaire contre son beau-frère, l'émir d'Agrigente, Roger de Hauteville prend la tête de 160 chevaliers, traverse le détroit et débarque à Messine. La côte nord de l'île est pillée, mais les Normands doivent faire face à des contre-attaques de la garnison arabe de Messine. Roger décide de revenir à ses embarcations. Il lui reste une rivière à traverser près de son embouchure, mais un fort parti arabe est bien décidé à s'interposer.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les mini-cartes Récif 1 et 2 comme montré ci-contre.

Placez l'overlay Point de vue sur les cases de château de la carte Nid d'Aigle.

Les Normands se déploient sur la carte Lagon, à plus de 4 cases de la rivière.

Les Arabes sont placés sur la carte Nid d'Aigle.

Le joueur Normand joue en premier.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les Normands		Les Arabes	
	Roger		Guy Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon
	Comtes - Nck		Chevaliers - Nck
			Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo
			Chevaliers - Lck
			Jabbar Qadir Sharif
			Lourds Nord-Africains - Ach
			Jahmal Riyaad
			Cavalerie légère berbère - Acl
			Omar Tarik
			Archers - Aia
			Abbas Sayyid Yacoub Nasser
			Infanterie lourde - Aih
			Bashir Khaled Shakil
			Khurasanis - Acm
			Ahmad Mahmud
			Cavalerie légère arabe - Acl
			Imran Anouar
			Javelots - Aij

### Règles spéciales

Toutes les cases d'eau au sud des rochers marquant l'embouchure de la rivière sont assimilées à des cases de hauts fonds.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent traverser la rivière et sortir de la carte Nid d'Aigle par le côté 3.

À l'issue des 15 tours, la victoire est déterminée par le nombre de Normands ayant réussi à sortir de la carte :

> Plus de 12 (y compris Roger) : Victoire normande éclatante - Roger reviendra en Sicile bien vite.

> 9 à 11 (y compris Roger) : Victoire normande marginale - Malgré les pertes, Roger a pu se rendre compte que cette île regorge de richesses et qu'elle peut être prise.

- > 6 à 8 : Victoire arabe marginale - Les Arabes seront prêts la prochaine fois à les repousser dès leur débarquement.
- > 5 et moins : Victoire arabe éclatante - La leçon a été sévère, on ne reverra pas ces maraudeurs normands de sitôt.

## Épilogue

La résistance des habitants de Messine étant trop forte, les Normands se rembarquèrent pour refaire leurs forces en Calabre et faire appel au duc Robert Guiscard pour organiser une nouvelle invasion mieux préparée.

## Sources

*La terreur du monde* – Huguette Taviani-Carozzi - Pages 357-358.

## Scénario 4 : Les moutons du catépan

### L'histoire

À la suite de la défaite des Byzantins face aux rebelles normands et lombards lors de la bataille de Montemaggiore (4 mai 1041), le catépan Exaugustus Boioannès est envoyé en Italie pour redresser la situation. Après un échec devant Melfi, l'armée byzantine se réfugie dans la forteresse de Montepeloso, d'où elle semble inexpugnable. Pour la forcer au combat, les rebelles multiplient les raids contre les troupeaux qui assurent le ravitaillement de la place, détruisant également les vignes et les oliviers des campagnes environnantes. Au cours de l'une de ces attaques, un groupe de pillards se heurte à un bétail un peu particulier : une escouade de gardes varangiens.

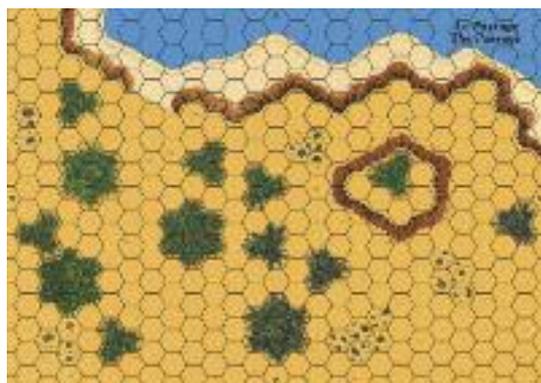
### Assemblage des cartes & positions de départ

Le joueur byzantin place les moutons, le chien, Duccio et les gardes varègues sur la carte en premier, excepté sur les cases « eau profonde ». Si les gardes varangiens sont placés sur des cases arbre, leur emplacement reste secret jusqu'à ce qu'ils entrent dans la ligne de vue d'un pion adverse.

Le joueur normand commence la partie en faisant entrer tous ses pions par un bord (2, 3 ou 4).

Le joueur normand joue toujours en premier.

La partie se joue en 12 tours.



### Les pions

#### Les Byzantins

	Cnut Harald		Hakon Brandr Thorlak Leif Asgot Eyjolf Thorstein Einar Olaf		Aldo		Duccio
	1		3				

#### Les rebelles normands

	Guillaume Drogon Arthur		Gontrand Gildas		Avray Osbern Rioulf		
---	-------------------------	---	-----------------	---	---------------------	--	--

### Règle spéciale

**Capture des moutons :** utilisez les règles de chevaux sans cavalier. La seule exception est que seuls des personnages à pied et le(s) chien(s) peuvent s'emparer de moutons. Le chien cependant, au lieu de tirer les moutons, les poussera devant lui.

### Conditions de victoire

Le joueur rebelle gagne la partie s'il parvient à faire sortir 3 moutons de la carte et/ou si tous les gardes varangiens sont tués.

Le joueur byzantin gagne la partie si à l'issue de la partie au moins 3 moutons sont toujours sur la carte et/ou si tous les chevaliers sont morts.

**Note :** Il est interdit de tuer un mouton. Cette précieuse ressource ne saurait être gâchée !

## Balance

Pour avantager le Normand, ajouter un javelinier (Nij) : Landry

Pour avantager le Byzantin, ajouter un chien : Dog 2

## Épilogue

Le 3 septembre, l'armée byzantine finit par sortir de son repaire pour rompre le siège. A l'issue de violents combats où la chevalerie normande fait encore une fois merveille, les Byzantins sont brisés et Boioannès est capturé.

## Scénario 5 : La forêt de piques

### L'histoire

Printemps 1082 - Bohémond, le fils de Robert Guiscard, assiège la ville grecque de Ioannina en Épire. L'empereur Alexis vient au secours de la ville avec son armée. Il élabore une tactique pour briser l'élan de la cavalerie normande en mettant son infanterie lourde armée de longues piques au milieu du dispositif.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Assemblez le tapis de jeu comme indiqué ci-contre, en recouvrant le château avec l'overlay Point de vue. Les cases eau ne sont pas jouables.

Les Byzantins se déploient sur la moitié inférieure des cartes Nid D'Aigle et Récif 1.

Les Normands se déploient sur les cartes Lagon et Récif 2.

Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 15 tours.



## Les pions

### Les Normands



Chevaliers - Nck

Guillaume  
Arthur  
Tancrede  
Tristan  
Odon  
Onfroy  
Sarlon  
Rainulf  
Drogon



Javelots - Nij

Gontrand  
Gildas  
Sigisbert  
Audomar  
Alcuin  
Landry



Archers - Nia

Philibert  
Alphonse  
Merlin  
Sigismond  
Alaric  
Olivier



Infanterie napolitaine - Lij

Niccolo  
Amadeo



Chevaliers lombards - Lck

Arechis  
Bertoldo  
Teobaldo  
Gisulfo  
Arnolfo  
Romualdo



Infanterie normande - Nim

Henri  
Gauthier  
Eudon  
Nizier  
Etienne  
Pierrick



Sclavons - Sil

Goran  
Miroslav  
Vukadin  
Branimir  
Radoje  
Vlatko

### Les Byzantins



Cataphractes - Bch

Nikephoros  
Kosmas  
Ioannis  
Demetrios  
Manasses



Archers à cheval - Bca

Jason  
Murad  
Takis  
Salih  
Hamza



Skutatoï - Bim

Argyris  
Diogenes  
Milo  
Damian  
Manueles



Psiloi - Bia

Agamedes  
Stephanos  
Aegidios  
Androkles  
Petros



Koursors - Bcm

Basil  
Cyril  
Leo



Hoplites - Bih

Stavros  
Eukleides  
Georgios  
Helios  
Evangelos  
Kephalos  
Nikolaos  
Okeanos  
Palaimon



Peltastoi - Bil

Alexio  
Dorian  
Filippo  
Patroclus  
Philemon

## Conditions de victoire

L'objectif de chaque adversaire est d'affaiblir ce qui fait la force du camp adverse, afin d'assurer des victoires futures. La cavalerie normande d'une part, les hoplites de l'autre sont la cible principale des belligérants.

À la fin des 15 tours, on compte le nombre de chevaliers normands et hoplites restant. Le camp ayant le plus de personnages encore en vie (en bonne santé, étourdi ou blessé) gagne la partie.

Notez que les chevaliers lombards ne comptent pas dans la réalisation de l'objectif.

## Épilogue

Bohémond eut vent du stratagème. Il divisa ses troupes en deux et attaqua par les flancs, mettant l'armée grecque en déroute.

## Sources

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Page 470.

## Scénario 6 : Des flammes au paradis

### L'histoire

Dyrachium (18 octobre 1081). Débordés par une attaque normande sur leur flanc, les gardes varangiens s'enfuient jusqu'à une église où ils se retranchent. Pour les débusquer, leurs poursuivants mettent le feu au bâtiment.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Le joueur normand place un marqueur incendie sur la chapelle sur une des cases correspondant à l'une des extrémités du carrelage en forme de croix, à l'exception de celle correspondant à l'entrée du bâtiment. Puis le joueur byzantin place au moins la moitié des Varègues dans la chapelle et les autres dans la ferme. Le joueur normand place ensuite ses hommes sur les cartes, à l'exception de la chapelle, de la ferme et des cases immédiatement adjacentes à ces bâtiments.

Le Byzantin joue en premier.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les Varangiens		Les rebelles normands			
 Officiers varangiens - Bik	Cnut Harald	 Chevaliers à pied - Nck	Arthur Guillaume Odon Tancrede		
 Gardes varangiens - Biv	Hakon Brandr Thorlak Leif Asgot Eyjolf Thorstein Einar Olaf	 Chevaliers - Nck	Guy Drogon Rainulf		
			 Javelots - Nij	Alcuin Gildas Landry	
			 Infanterie légère - Nil	Avray Osbern Rioulf	
				 Infanterie moyenne - Nim	Angilbert Gauthier Gauvin Henri Romaric Nizier

### Règle spéciale

Chaque minute qui passe sans que les gardes varègues sortent de la chapelle convainc un peu plus les Normands que l'affaire est bouclée et que les Byzantins préfèrent mourir dans les flammes. Ils sont donc tentés de rejoindre d'autres secteurs de la bataille. En conséquence, à chaque tour qui passe sans qu'un pion byzantin vivant se trouve en dehors de la chapelle, au début de son tour de jeu le Normand jette un dé 6 ; le résultat, divisé par 2, indique le nombre de pions qu'il doit immédiatement retirer de la carte. Tout résultat inférieur à 1 n'est pas pris en compte. C'est le Normand qui choisit quels personnages s'en vont. Par ailleurs, on applique les règles de propagation des incendies.

### Conditions de victoire

Le joueur normand gagne la partie si tous les gardes varangiens sont tués.

Le joueur byzantin gagne si à l'issue de la partie, il n'y a plus aucun chevalier vivant ET si au moins un des gardes varangiens est indemne.

### Épilogue

Ce 18 octobre, aucun garde varangien ne put ou ne voulut sortir de l'église. Tous trouvèrent la mort dans les flammes.

## Scénario 7 : Qui va à la chasse...

### L'histoire

Vers 1040 : Les habitants de Nocera doivent payer une taxe en vin à la collégiale de Salerne. Ils ont fait construire un entrepôt pour y déposer leurs redevances. C'est une proie tentante pour les mercenaires normands du prince de Salerne qui ne dédaignent pas quelques rapines pour améliorer leur solde, d'autant que le seigneur Guaimario et sa suite sont partis à la chasse.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez la carte La Chapelle.

Placez les Lombards de l'entrepôt dans la ferme ou à moins de 3 cases de celle-ci. Les moutons et Duccio doivent être dans la cour de la ferme, Rosmunda et Sichelgaite dans les bâtiments.

Les 3 sacs de provisions sont dans la grange.

Les Normands sont placés le long du bord 2 du tapis de jeu et jouent en premier.

Gaimario et sa suite rentrent de la chasse au tour 6. Ils entrent par le côté 2 de la carte Chapelle.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

#### Les Normands

	Guillaume Tristan Odon Sarlon Guy		Gontrand Alcuin Landry		Romarc Etienne Pierrick Gauvin Henri Eudon		Avray Osbern Rioulf
---	---	---	------------------------------	---	---	---	---------------------------

#### Les Lombards de l'entrepôt

	Pandolfo		Fabio Gaetano		Ettore		Anselmo
	Amadeo		Duccio Rosmunda Sichelgaite		4 moutons		3 pions

#### Guaimario et sa suite

	Atenolfo Guaimario		Gisulfo Arnolfo		Ilario Sandro Ercole Remigio		Carlo
	Dante Niccolo		Dog 1 Dog 2				

### Règles spéciales

**Capture du butin :** 2 personnages à pied doivent rester adjacents à un pion Butin pendant un tour complet sans combattre pour en prendre possession. Ils peuvent par la suite le transporter en restant toujours adjacents au pion Butin. S'ils sont engagés dans un combat, ils doivent lâcher le butin et devront repasser un tour complet sans combattre pour le reprendre.

**Capture des moutons :** utilisez les règles de chevaux sans cavalier. La seule exception est que seuls des personnages à pied peuvent s'emparer de moutons.

## Conditions de victoire

Les Normands doivent emporter le plus de moutons et de sacs de provisions que possible. À la fin des 15 tours, on fait le compte des rapines emportées hors carte par les Normands :

- > 5 ou 6 : Victoire normande totale – Ce sera la fête ce soir.
- > 3 ou 4 : Victoire normande marginale – Les Normands ont été fidèles à leur réputation mais le butin ne suffira pas pour les nourrir bien longtemps.
- > 1 ou 2 : Victoire lombarde marginale – Les Normands seront plus prudents la prochaine fois ou reviendront en force...
- > Aucune : Victoire lombarde totale – Les Normands devraient avoir compris la leçon et ne reviendront pas de sitôt.

## Sources

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

## Scénario 8 : Le pieux Normand

### L'histoire

1045 : Raoul commande une bande de Normands. C'est un brigand, mais il est pieux. Il entre avec sa troupe dans une église près du Mont Cassin après avoir déposé leurs armes à l'entrée. Aussitôt, les serviteurs ferment les portes derrière eux et rameutent les habitants des environs.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez la carte La Chapelle.

Placez les Normands dans la chapelle, à l'exception des marches d'entrée, en utilisant leurs faces "Blessé".

Les Lombards sont disposés autour de la chapelle, dont Remigio (Lil) sur les marches d'entrée.

Les Normands jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les Normands		Les Lombards	
 Comte à pied - Nck	Roger (Raoul)	 Chevalier à pied - Lck	Romualdo
 Chevaliers à pied - Nck	Onfroy Arthur Tristan Guy	 Infanterie napolitaine - Lij	Dante Livio Niccolo Amadeo
 Javelots - Nij	Gildas Sigisbert	 Porte-étendard - Lim	Drago
		 Milices urbaines - Lil	Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero
		 Infanterie légère normande - Nil	
		 Infanterie normande - Nim	
		 Archers - Nia	
		 Avray Osbern Rioulf	
		 Gauvin Romaric Angilbert	
		 Alphonse Merlin	

### Règles spéciales

Pour récupérer ses armes, un Normand doit rester un tour complet sans combattre dans une des 4 cases extérieures autour des marches d'entrée de la chapelle. À l'issue du tour, le Normand retrouve son potentiel de combat intégral (on replace sa face "En bonne santé").

Les archers normands ne peuvent pas tirer tant qu'ils n'ont pas récupéré leur arc.

Les Normands sont fous de rage d'avoir été bernés : lors des 5 premiers tours, les personnages désarmés bénéficient d'un (-2) sur la table de combat.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent sortir de la chapelle avec le minimum de pertes. À la fin des 15 tours, on compte le nombre de Normands hors de la chapelle :

- > 12 et plus : Victoire normande décisive – Ces Lombards vont devoir payer le prix fort pour leur trahison.
- > 9 à 11 : Victoire normande marginale - Nous reviendrons pour venger nos camarades.

- > 6 à 8 : Victoire lombarde marginale - Ces damnés Normands y réfléchiront à deux fois la prochaine fois.
- > 0 à 5 : Victoire lombarde décisive - Nous sommes débarrassés des Normands pour longtemps.

## Épilogue

Croyant que les Normands avaient capturé l'abbé, les Lombards envahirent l'église et tuèrent quinze Normands, mirent les autres en fuite et capturèrent Raoul.

## Sources

*La terreur du monde* – Huguette Taviani-Carozzi - Pages 180/181.

## Scénario 9 : Aux avant-postes

### L'histoire

1084. Retranché dans le château Saint-Ange, le pape Grégoire VII subit le siège des troupes de l'empereur Henri IV. Le prélat appelle Robert Guiscard à l'aide. Celui-ci rassemble une armée composée en grande partie d'Arabes et vole au secours du pape. Sur les bords du Tibre, une petite avant-garde montée se heurte aux avant-postes de l'armée impériale.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Pour ce scénario, on considérera que les cases de la carte La Chapelle, située entre le bord 3 et le mur de la ferme sont impassables.

Le joueur allemand place deux esclavons, en sentinelle, sur la carte Le Lagon. Le reste de ses troupes est placé dans les bâtiments de la carte La Chapelle. Les chevaux sont adjacents aux bâtiments.

Le joueur arabo-normand commence la partie en entrant par le côté 4 de la carte Le Lagon.

L'infanterie lotharingienne arrive en renfort par le bord 2 de la carte La Chapelle au tour 4.

La partie dure 12 tours.



### Les pions

Les Arabo-Normands		Les Allemands		
 Knights - Nck	Tristan Guy Guillaume Arthur	 Cavalerie légère - Acl	Merin Husayn Jahmal Riyaad Ahmad Mahmud	
 Cavaliers lourds - Ach	Jabbar Qadir Anwar Sharif	 Scavons - Sil	Goran Miroslav	
		 Chevaliers souabes - Gik	Paulus Jacob Leopold Thadeus Otto	
		 Archer - Lia	Callisto	
			 Ministeriales - Gcm	Hugo Dietricht Konrad
			 Infanterie lotharingienne - Gim	Arnold Johan Erbelin

### Conditions de victoire

Le but est de tuer tous les chevaliers ennemis (ministériales ou normands). Si l'un des deux camps parvient à tuer tous les chevaliers adverses, la partie s'arrête immédiatement. Si à l'issue des 12 tours aucun des deux camps n'a rempli l'objectif, la victoire revient à celui qui a tué le plus de chevaliers ennemis. En cas d'égalité, il y a match nul.

### Options

Pour avantager les Allemands : ajouter un javelinier lombard supplémentaire (Mario - Lij).

Pour avantager les Arabo-Normands : tous les chevaliers sont armés d'une lance qu'ils aient ou non un fanion.

### Épilogue

Son armée étant affaiblie, Henri préfère lever le siège du château Saint-Ange et quitte Rome sans affronter les troupes de Robert Guiscard. Rome est pillée, outragée et incendiée par ses libérateurs arabo-normands. Grégoire VII aura le bon goût d'aller mourir ailleurs en mai 1085.

## Scénario 10 : Le butin de Bohémond

### L'histoire

Printemps 1083 - Bohémond, le fils de Robert Guiscard, met le siège devant la ville grecque de Larissa en Épire. L'empereur Alexis vient une fois de plus au secours de la ville avec une armée. Il réussit à faire croire à Bohémond qu'il s'enfuit en faisant retraiter un corps d'armée portant ses bannières. Le Normand lance sa cavalerie à la poursuite des fuyards, mais laisse ainsi son camp sans défense. Alexis sort alors de sa cachette et fond sur le camp pour s'emparer du butin amassé.

### Assemblage des cartes & positions de départ



Assemblez les cartes et placez les tentes comme indiqué ci-contre. On ne joue qu'avec la moitié gauche de la carte Lagon.

Le joueur Normand place les trésors et sacs de victuailles sous les tentes (un par tente) hors de la vue de l'autre joueur. Utilisez 3 autres pions comme leurre (les pions Naphte par exemple).

Le joueur Normand déploie les troupes du camp sur la carte Nid d'Aigle (au moins les 2/3 sur la partie gauche de la carte). La cavalerie normande est placée hors carte, à gauche du tapis de jeu.

Le joueur byzantin entre par le côté droit de la carte Lagon.

La partie se joue en 12 tours. Le joueur Byzantin joue le premier.

### Les pions

Les Normands		Les Byzantins	
	Robert Roger		Gontrand Gildas Sigisbert Audomar Alcuin Landry
Comtes - Nck		Javelots - Nij	
	Guillaume Arthur Guy Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon		Henri Gauthier Eudon Angilbert Etienne Pierrick
Chevaliers - Nck		Infanterie normande - Nim	
	Arechis Bertoldo Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo		3 sacs 2 trésors
Chevaliers lombards - Lck			Butin
			Nikephoros Kosmas Ioannis Demetrios Manasses Theodoros
		Cataphractes - Bch	
			Theophilos Stelios Cyril
		Koursors - Bcm	
			Jason Murad Takis Salih Hamza Timon
		Archers à cheval - Bca	
			
			Skutatoi - Bim
			
			Peltastoi - Bil
			
			Psiloi - Bia
			Argyris Diogenes Milo Damian Manueles
			Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon
			Agamedes Stephanos Aegidios Androkles Petros Thadeos

### Règles spéciales

**Intervention de la cavalerie normande :** À partir du second tour et chaque tour suivant, le joueur Normand lance 1D10 pour savoir si sa cavalerie va revenir à temps. La cavalerie intervient sur un résultat de 10. À partir du deuxième tour, on ajoute +1 au dé à chaque fois (soit +5 au 6e tour par exemple). Tout résultat supérieur à 10 est considéré comme 10.

**Capture du butin :** 2 personnages à pied doivent rester adjacents à un pion Butin pendant un tour complet sans combattre pour en prendre possession. Ils peuvent par la suite le transporter en restant toujours adjacents au pion Butin. S'ils sont engagés dans un combat, ils doivent lâcher le butin et devront repasser un tour complet sans combattre pour le reprendre.

### Conditions de victoire

Les Byzantins doivent s'emparer du plus grand nombre de pions Butin (à l'exception des leurres bien sûr) et les faire sortir du tapis de jeu par le côté droit de la carte Lagon. Les Normands doivent les en empêcher. Le nombre de pions Butin sortis du tapis de jeu détermine la victoire :

- > 4 ou 5 : Victoire byzantine décisive - Bohémond a tout perdu et devra retraiter ;
- > 3 : Victoire byzantine marginale - Bohémond va perdre beaucoup de temps à reconstituer son butin de guerre ;
- > 1 ou 2 : Victoire normande marginale - L'essentiel est sauvé et Bohémond pourra payer ses troupes pour poursuivre la conquête.
- > 0 : Victoire normande décisive - Les Byzantins ont échoué et leurs pertes augurent d'une future victoire normande.

### Épilogue

Bohémond revint trop tard pour éviter le désastre. Il rentra en Italie pour demander des secours à Robert Guiscard.

### Sources

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

## Scénario 11 : L'habit ne fait pas le moine

### L'histoire

Vers 1050 : Robert veut prendre un château appartenant à une communauté monastique, mais sa troupe est trop peu nombreuse. Il décide donc de ruser : se faisant passer pour mort, il est conduit sur un brancard par ses hommes en procession, qui cachaient des armes sous leurs vêtements. Une fois dans la cour du fort, la vérité éclate...

### Assemblage des cartes & positions de départ

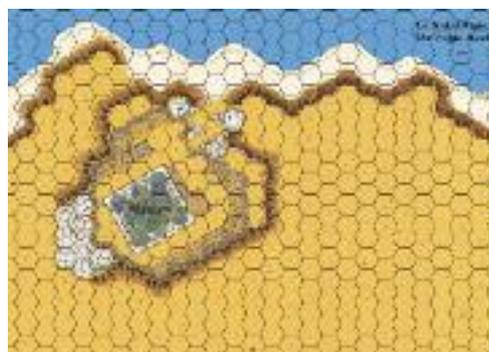
Installez les Normands dans la cour du château.

Les Lombards sont placés ensuite à l'intérieur du château.

La porte du château est fermée.

Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



### Les pions

Les Normands		Les Lombards					
	Guillaume Arthur Guy Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon		Teobaldo Gisulfo Romualdo		Ilario Gaetano Domenico Ercole Remigio		Dante Niccolo
	Robert		Callisto		Drago Carlo		Aldo

### Conditions de victoire

Les Normands doivent s'emparer du château. À la fin des 12 tours, la victoire est déterminée par le contrôle des différents éléments du château. Le contrôle est effectif pour le camp ayant le plus de personnages en vie dans certaines parties de la forteresse :

- > Victoire normande totale s'ils contrôlent la tour, le rempart Nord et le rempart Sud ;
- > Victoire normande décisive s'ils contrôlent la tour et au moins un des 2 remparts ;
- > Victoire normande marginale s'ils contrôlent les 2 remparts mais pas la tour ;
- > Victoire lombarde marginale si les Normands ne contrôlent qu'un rempart ;
- > Victoire lombarde décisive si les Normands ne contrôlent aucun élément du château ;
- > Victoire lombarde totale si Robert est tué dans les combats.

### Sources

*La terreur du monde* – Huguette Taviani-Carozzi - Pages 188/189.

## Scénario 12 : Les faveurs de l'empereur

### L'histoire

Octobre 1018 : Mèlès, un seigneur lombard, dirige la révolte contre Byzance avec l'aide de mercenaires normands. Ses troupes sont battues à Cannes et il fuit en Allemagne. Son beau-frère Datto est réfugié dans la tour pontificale du Garigliano et espère pouvoir compter sur la protection du prince de Capoue. Mais ce dernier, souhaitant s'attirer les faveurs de l'empereur, décide de lui livrer Datto qui n'est défendu que par quelques Normands.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Datto et ses Normands sont déployés à l'intérieur du château.

Les hommes du prince de Capoue sont déployés à l'extérieur du château à au moins 6 cases de la palissade.

Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les troupes de Datto		Le prince de Capoue	
 <p>Chevalier lombard à pied - Lck</p>	<p>Gisulfo (Datto)</p>	 <p>Chevaliers normands à pied - Nck</p>	<p>Arthur Onfroy Rainulf</p>
 <p>Javelots - Nij</p>	<p>Sigisbert Audomar Landry</p>	 <p>Infanterie normande - Nim</p>	<p>Gauvin Nizier Angilbert</p>
 <p>Archers - Nia</p>	<p>Philibert Merlin Alaric</p>	 <p>Infanterie légère normande - Nil</p>	<p>Avray Osbern Rioulf</p>
		 <p>Koursoures - Bcm</p>	<p>Basil Cyril Perikles</p>
		 <p>Skutatoi - Bim</p>	<p>Argyris Diogenes Milo Damian Manueles</p>
		 <p>Psiloi - Bia</p>	<p>Stephanos Petros Thadeos</p>
		 <p>Échelles</p>	<p>2 échelles</p>
		 <p>Archers à cheval - Bca</p>	<p>Jason Takis Timon</p>
		 <p>Peltastoi - Bil</p>	<p>Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon</p>
		 <p>Milices urbaines - Lil</p>	<p>Ilario Sandro Gaetano Ercole Remigio Lucio Fabio</p>

### Règles spéciales

**Capture** : Si, au cours d'un combat, plusieurs personnages du prince de Capoue obtiennent un différentiel de combat de 60 (ou plus) contre Datto qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, ce dernier peut être capturé. Pour savoir si Datto demande grâce, on lance un dé :

> de 1 à 4, Datto se rend ;

> de 5 à 10, Datto continue courageusement le combat !

Quand Datto se rend, on utilise la face "Blessé" de son pion. Il doit alors être escorté jusqu'à l'un des bords du tapis de jeu par deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le prisonnier bouge avec ses gardiens).

Datto peut tenter de s'échapper pendant sa phase de mouvement dans les circonstances suivantes :

> Si un membre de son escorte n'est plus dans une case adjacente à la sienne (par négligence ou encore parce qu'il a été tué ou obligé de reculer à la suite d'un tir ou d'un combat).

> Si un membre de son escorte est attaqué par un personnage ami. Dans ce cas, au lieu de s'enfuir, Datto peut se joindre à l'attaque comme dans un combat normal à plusieurs.

> Si son escorte de 2 hommes est réduite à un seul à la suite d'un tir ou d'un combat, il peut essayer de s'échapper même si l'escorte restante est dans un hexagone adjacent.

Si Datto n'était pas blessé avant d'être fait prisonnier, il peut retrouver son plein potentiel s'il reste un tour complet à côté d'un personnage mort pour lui prendre son arme.

Si Datto a tenté de s'enfuir ou a attaqué un membre de son escorte, et qu'il est rejoint à nouveau par ses ennemis, ceux-ci peuvent le faire prisonnier encore une fois ou l'attaquer. S'il est attaqué, Datto doit combattre jusqu'à la mort, car, en s'enfuyant, il a perdu le droit de demander grâce.

### Conditions de victoire

Les hommes du prince de Capoue doivent capturer Datto, mort ou vif, ce qui leur assure la victoire. Si à l'issue des 15 tours, Datto n'a pas été pris et est toujours en vie, le nombre de Normands survivants détermine le résultat :

- > Plus de 10 Normands survivants : Large victoire normande. Ces Lombards à la solde des Grecs ont compris la leçon.
- > Plus de 6 Normands survivants : Courte victoire normande. Il devrait rester suffisamment d'hommes pour pouvoir repousser un nouvel assaut.
- > 6 Normands et moins : Courte victoire capouane. Les assaillants n'auront pas de mal à lever des renforts et prendre la place au prochain assaut.

### Épilogue

Les Normands purent trouver refuge auprès de l'abbé du Mont-Cassin, mais Datto fut fait prisonnier. On le fit entrer dans Bari monté sur une ânesse comme un simple paysan, puis il fut enfermé dans un sac de peau et jeté à la mer.

### Sources

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

## Scénario 13 : Le nid de frelons

### L'histoire

Sicile, 1038, alors que Georges Maniakès commence la reconquête de la Sicile, une petite garnison arabe harcèle ses lignes de communication. Pour en finir avec les gêneurs, le général détache d'abord quelques unités grecques qui se cassent les dents sur la détermination des défenseurs. Le groupe de mercenaires normands envoyé en renfort ayant lui aussi échoué, Maniakès décide d'en finir en dépêchant des gardes varangiens. Ceux-ci arrivent sur place alors que les cavaliers de la garnison sont partis en maraude.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Le joueur assiégeant place un marqueur palissade détruite au niveau des rochers côté Ouest (côté 4).

La garnison arabe se place en premier dans les fortifications du Nid aigle, puis les forces assiégeantes se placent sur la carte, en dehors des cases de fortification, à deux cases au moins du talus. La cavalerie arabe entre ensuite, si elle le souhaite, sur la carte par le ou les côtés 4, 3 ou 2. Les cavaliers arabes entrent sur le terrain au(x) tours qui leur convient. La garnison arabe joue en premier, puis les assiégeants puis la cavalerie arabe.

Il est possible de jouer cette partie à trois joueurs avec un joueur assiégeant et deux joueurs arabes. Il est également possible de jouer à quatre ou cinq joueurs avec un ou deux joueurs arabes et trois joueurs assiégeants. Dans ce cas, la garnison arabe joue en premier, puis les gardes varangiens, puis les Normands, puis les Byzantins et enfin la cavalerie arabe (voir la règle optionnelle niveau 2). Dans ce cas, voir la règle optionnelle 1. 2.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

#### Les assiégeants

	Arthur Tristan		Basil		Cnut Harald		Hakon Brandr Thorlak Leif Asgot Eyjolf Thorstein Einar Olaf
Chevaliers - Nck		Koursors - Bcm		Officiers varangiens - Bik		Gardes varangiens - Biv	
	Angilbert Gauthier Gauvin Henri Romaric Nizier		Argyris Manueles		Alexia Dorian Filippo Patroclus Philemon		Philibert Alphonse Alaric
Infanterie moyenne normande - Nim		Skutatoï - Bim		Peltastoi - Bil		Archers - Nia	

 Psloi - Bia	Stephanos Androkles	 Grappins	2	 Échelles	2
<b>La garnison arabe</b>				<b>La cavalerie arabe</b>	
 Lourds Nord-Africains - Ach	Jabbar	 Infanterie moyenne arabe - Aim	Awras Mbarek Hakku Jawhar Harow Rachid Ahmad	 Infanterie légère - Ail	Qadir Kamaal Ahir Ziyad Salih
 Lanceurs de javelots - Aij	Imram Yani	 Archers - Aia	Samir Omar		
				 Cavalerie légère berbère - Acl	Ahmad Merim Mahmud Riyaad
				 Cavalerie lourde (Ach)	Anwar Sharif

### Règle spéciale

À son tour, tout personnage cavalier arabe peut sortir de son plein gré de la carte par le côté de son choix. Cependant, pour revenir ensuite sur le terrain il doit attendre le second tour suivant sa sortie s'il revient par le bord par lequel il est parti et le troisième tour s'il revient par un des deux autres bords. Cette règle s'applique aussi en cas de recul. Un cavalier arabe obligé de sortir de la carte sur un résultat de combat n'est donc pas blessé.

### Règle optionnelle 1.1

Même s'ils servaient le même maître, Normands, Varangiens et autres Byzantins ne s'entendaient pas forcément. Pour simuler cela, pour pouvoir profiter d'un bonus lors d'une attaque groupée, les assaillants doivent tous être de même origine ; Normands (Nck, Nia et Nim), Grecs (Bcm, Bim, Bia et Bil) ou Varangiens (Bik et Biv).

Par contre, les joueurs assiégeants ne peuvent pas se combattre ou se tirer dessus.

### Règle optionnelle niveau 1.2

À la règle optionnelle niveau 1, on ajoute le fait que les Normands, les gardes varangiens et les Grecs sont joués chacun par un joueur différent qui se trouve en concurrence avec les deux autres joueurs assiégeants. En ce cas, il existe des conditions de victoire entre joueurs assiégeants (voir ci-dessous).

### Règle optionnelle 2

Pour équilibrer la partie en faveur des Arabes, on peut ajouter les pions suivants aux cavaliers : Bashir, Mukhtar, Khaled (Acm)

### Conditions de victoire

Dans le cadre d'une partie à deux ou trois joueurs, le joueur assiégeant gagne la partie si, à l'issue des quinze tours, les assaillants ont réussi à chasser la garnison arabe de la palissade et de la cour, et qu'il lui reste au moins un garde varangien indemne. Si un personnage assiégeant parvient à pénétrer dans la tour, la partie s'arrête sur une victoire immédiate des assiégeants.

La garnison arabe gagne la partie si, à l'issue des quinze tours, il lui reste au moins deux personnages indemnes dans la cour ou sur les remparts et que moins de 2 personnages assiégeants indemnes sont présents sur les remparts ou dans la cour.

La cavalerie arabe gagne la partie si, à l'issue des quinze tours, tous les gardes varangiens sont morts ou blessés et qu'au moins un des cavaliers arabes présents sur la carte est vivant.

Dans le cadre d'une partie à quatre ou cinq joueurs (un ou deux arabes et trois assiégeants), un personnage garde varangien, normand ou byzantin qui parvient à pénétrer dans la tour, donne une victoire immédiate au joueur qui le contrôle.

À quatre ou cinq joueurs, si aucun joueur arabe ou assiégeant ne remplit ses conditions de victoire, le joueur assiégeant qui a réussi à placer en premier un pion sur le chemin de ronde ou dans la cour du Nid d'Aigle remporte une victoire mineure sur les autres assiégeants (mais pas sur le ou les joueurs arabes).

Il est donc tout à fait possible que ce combat n'ait aucun vainqueur !

## Scénario 14 : Querelle de famille

### L'histoire

Automne 1073 - Abélard, le fils d'Onfroy de Hauteville et dépossédé par Robert Guiscard, est en constante rébellion. Il s'est enfermé dans Santa Severina en Calabre, au nord de Crotone. Robert Guiscard et Roger, son frère, décident de mettre le siège devant son repaire et de donner l'assaut sans attendre.

### Assemblage des cartes & positions de départ

Placez les mini-cartes La Jetée et Le Récif 2 en prolongement des cartes Nid d'Aigle et Lagon comme montré ci-contre.

Les troupes d'Abélard sont déployées dans le château.

Les troupes de Robert et Roger sont placées sur la carte Lagon.

Les assaillants jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.



### Les pions

Les troupes de Robert & Roger		Les troupes d'Abélard	
 Comtes à pied - Nck	Robert Roger	 Chevaliers à pied - Nck	 Chevaliers à pied - Nck
 Javelots - Nij	Gontrand Gildas Sigisbert Audomar Alcuin Landry	 Infanterie normande - Nim	 Drago
 Archers - Nia	Philibert Merlin Alaric	 Sclavons - Sil	 Milices urbaines - Lil
 Perrière	1 perrière	 Grappins	 Frondeurs - Lis
			 Infanterie française - Nim
			 Infanterie napolitaine - Lij
			 Archers - Lia

### Conditions de victoire

La capture d'Abélard est la seule condition de victoire de ce scénario. Robert Guiscard ne souhaitant pas la mort de son neveu, les assaillants doivent donc tout faire pour le capturer vivant. Si à la fin de la partie, Abélard est toujours en vie, le joueur défenseur gagne la partie. Si Abélard meurt, il n'y a pas de vainqueur.

### Règles spéciales

**Capture d'Abélard :** Utiliser les règles de capture du scénario 12.

**Abélard :** Pour éviter que le joueur assiégé ne lance son héros dans des attaques suicides pour obtenir une égalité sur le tapis vert, Abélard ne peut pas engager des combats avec un différentiel inférieur à 16.

### Épilogue

Le siège se prolongea jusqu'à la fin de 1075. Pour faire céder Abélard, Robert fit prisonnier son demi-frère Hermann, et le neveu accepta de rendre les armes contre la libération de son demi-frère.

### Sources

*La terreur du monde* – Huguette Taviani-Carozzi - Pages 302/303.

## Les scénarios de campagne

Ces 6 scénarios utilisent soit la carte des Pouilles ou celle de Sicile. La fiche de jeu Nr 6 indique l'appartenance des différentes villes et châteaux en fonction de l'année du scénario. Les niveaux de ressources et d'hostilité sont également mentionnés. Lorsqu'un changement intervient pendant la partie, notez la nouvelle faction ou valeur dans les cases à droite.

### 1 – L'expédition de Georges Maniakès

#### L'histoire

1038 - Le Basileus décide de profiter de l'anarchie qui règne en Sicile entre les différents émirs arabes pour lancer une expédition de reconquête, menée par le général George Maniakès. Son armée est constituée de la Garde Varangienne commandée par Harald Hardrada, de contingents lombards commandés par Arduin et de 300 mercenaires normands dont les frères aînés de Robert Guiscard. Maniakès a déjà repris Messine, et s'apprête à lancer des raids à travers l'île.

#### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
<b>Byzantins</b>	B1	Demetrios et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	15		5	5	6
	B2	Basil et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	12		6	4	5
	B3	Kosmas et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	18		7	6	7
	B4	Harald et ses Varègues, à Messina (nord-est).	11		9	3	5
<b>Normands</b>	N1	Drogon et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	14		7	4	5
	N2	Guillaume et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	12		8	3	6
<b>Lombards</b>	L1	Guaimario et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	15		4	5	2
	L2	Atenolfo et son groupe de combat, à Messina (nord-est).	14		5	4	3
<b>Arabes</b>	A1	Qadir et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud-est de Patti (nord-est).	14		6	6	3
	A2	Abd-Allah et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Milazzo (nord-est).	18		5	9	4
	A3	Bashir et son groupe de cavalerie, à 1 case au nord-est de Catania (est).	12		7	5	6
	A4	Hassan et son groupe de combat, à 1 case au nord de Taormina (nord-est).	16		5	8	5
	A5	Khaled et son groupe de combat, à 1 case au sud-est de Troina (centre).	15		4	7	3
	A6	Jabbar et son groupe de cavalerie, à 1 case au nord-est de Mistretta (nord).	12		5	6	4
	A7	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Lentini (sud-est).	13		4	6	2
	A8	Groupe de combat, à 1 case au nord-est de Enna (centre).	13		3	5	3
<b>Convois</b>	C1	Un convoi à Syracuse (sud-est), faisant la navette avec Messina (nord-est).	6	5			
	C2	Un convoi à Enna (centre), faisant la navette avec Catania (est).	5	5			
	C3	Un convoi à Mistretta (nord), faisant la navette avec Messina (sud-est).	7	5			
	C4	Un convoi à Centuripe (centre), faisant la navette avec Syracuse (sud-est).	5	4			

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Sicile.

Le terrain de jeu est délimité par les cases situées à l'est d'Enna.

L'armée de Georges Maniakès (composée de Byzantins, Lombards et mercenaires normands) joue la première.

#### Conditions de victoire

Les troupes de Georges Maniakès doivent conquérir le plus grand nombre de châteaux et cités tenus par les Arabes. La victoire dépend du nombre d'agglomérations conquises :

- > Moins de 3 - Victoire arabe éclatante : L'expédition a échoué piteusement et le Basileus rappelle George Maniakès à Constantinople pour s'expliquer de son échec.
- > De 3 à 6 - Victoire arabe marginale : Malgré quelques pertes, Georges Maniakès n'a pas encore une emprise suffisante pour espérer rester durablement en Sicile.
- > De 7 à 10 - Victoire byzantine marginale : Il reste encore beaucoup à faire, mais une bonne partie de la Sicile est maintenant entre les mains de Georges Maniakès.
- > Plus de 10 - Victoire byzantine éclatante : Le prestige que Georges Maniakès va tirer de ce succès devrait servir ses ambitions dévorantes, et pourquoi pas lui permettre de revendiquer bientôt le titre de Basileus ?

## Épilogue

Malgré des succès initiaux, l'expédition souffre de dissensions liées à l'autoritarisme de Georges Maniakès et des querelles explosent liées au partage du butin. Les mercenaires normands quittent l'armée pour retourner en Italie du Sud. Guillaume de Hauteville y gagne son surnom de Bras-de-Fer après avoir embroché l'émir de Syracuse à l'issue d'une violente charge.

## Sources

Pierre Aubé, *Les empires normands d'Orient*, p. 40-42.

## 2 – Les mercenaires

### L'histoire

Printemps 1042 - Le général George Maniakès, revenu en grâce à Byzance, est chargé par le Basileus de réprimer la rébellion des cités lombardes et d'écraser les mercenaires Normands employés par Aténolf de Bénévent et conduits par Argyros, le propre fils de Mélès. La campagne qui s'annonce est une occasion pour les Normands avides de richesses de se tailler des fiefs, ou tout au moins de piller allègrement.

### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
Normands	N1	Guillaume et sa troupe, à 1 case au nord-est d'Ascoli.	10		7	6	5
	N2	Odon et sa troupe, à 1 case au sud-est de Melfi.	8		6	5	4
	N3	Roger et sa troupe, à 1 case au nord-est de Venosa.	10		8	5	4
Mercenaires	M1	Groupe de combat, à 1 case au nord de Potenza.	6		8	1	2
	M2	Groupe de combat, à 1 case au nord de Venosa.	7		9	2	3
	M3	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Foggia.	8		7	1	2
	M4	Groupe de combat, à 1 case au nord-est de Troia.	6		6	2	4
Lombards	L1	Bertoldo et sa troupe, à 1 case au sud de Venosa.	6		5	7	4
	L2	Arechis et sa troupe, à 1 case au sud de Minervino.	8		6	6	5
Byzantins	B1	Nikephoros et sa troupe, à 1 case au sud-ouest de Corato.	12		8	7	9
	B2	Kosmas et sa troupe, à 1 case au nord-ouest de Canosa.	10		7	5	6
	B3	Demetrios et sa troupe, au sud de Molfetta.	9		8	4	7
	B4	Harald et ses varègues, à 1 case au sud-ouest de Bari.	10		9	5	8
	B5	Basil et sa troupe, au nord de Montepeloso.	8		8	6	4
	B6	Groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Conversano.	9		7	4	2
	B7	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Trani.	8		6	5	3
Convois	C1	Un convoi à Lucera (nord-ouest), faisant la navette avec Conversano (nord-est).	4	5			
	C2	Un convoi à Barletta (nord), faisant la navette avec Potenza (centre).	3	4			
	C3	Un convoi à Troia (nord-ouest), faisant la navette avec Castellaneta (nord-est).	4	5			

La partie se joue en 15 jours sur la carte des Pouilles.

Le terrain de jeu est délimité par les cases situées au nord de Potenza.

Les Normands jouent les premiers.

### Règles spéciales

Utilisez les règles de capitulation (voir § 15.2) pour accélérer la résolution des sièges.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent amasser des ressources et conquérir le plus grand nombre de châteaux et cités. La victoire dépend du nombre d'agglomérations conquises :

- > Moins de 2 - Victoire byzantine éclatante : Les tentatives des Normands ont été contrées et les quelques ressources prises seront vite reconquises.
- > De 2 à 5 - Victoire byzantine marginale : Les Normands ne sont pas assez nombreux pour garder ces prises et une campagne rapide devrait permettre aux Byzantins de les reprendre.
- > De 6 à 9 - Victoire normande marginale : Ces conquêtes seront un bon point de départ pour de futures tentatives d'expansion, mais les pillages n'ont pas satisfait la cupidité des Normands.
- > 10 et plus - Victoire normande éclatante : Les Normands vont se retrouver à Melfi pour se partager toutes ces conquêtes.

Les Normands peuvent aussi l'emporter s'ils ont réussi à accumuler 50 points de ressources.

## Épilogue

Suite à l'avènement de Constantin Monomaque, George Maniakès se rebelle et se fait proclamer empereur par ses troupes. Le nouveau Basileus propose alors à Argyros de devenir le nouveau catépan, ce qu'il accepte. Les Normands se détournent alors de lui et nomment un chef issu de leurs rangs : Guillaume de Hauteville, dit Bras-de-Fer et frère aîné de Robert Guiscard. En Septembre, les terres conquises par les Normands sont partagées à Melfi.

## Sources

Huguette Taviani-Carrozi, *La terreur du monde*, pp. 160-165.

## 3 - En finir avec les Grecs

### L'histoire

1060 - Robert Guiscard est décidé à chasser les Grecs d'Italie. Aidé de ses frères Mauger et Roger, il s'empare successivement de Tarente et Brindisi mais les Byzantins résistent et vont même assiéger Melfi. Les cités de Pouilles résistent, plus pour conserver leurs privilèges et autonomie reconnus par les capétans successifs, que par attachement à Byzance. Le port de Bari, où siège le capétan, est la ville qu'il faut prendre pour que les Pouilles tombent aux mains de Robert Guiscard. Pendant qu'il mène le siège de la ville, il envoie des petits groupes pour s'assurer de la soumission des dernières cités encore aux mains des Byzantins.

### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
<b>Normands</b>	N1	Robert et son groupe de combat, à Bari.	16		6	10	9
	N2	Roger et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud de Bisceglie (nord).	6		9	3	6
	N3	Drogon et son groupe de combat, à 1 case au sud-est de Corato (nord).	10		7	6	7
	N4	Odon et son groupe de cavalerie, à 1 case au nord de Genzano (centre).	7		8	4	5
	N5	Guy et son groupe de cavalerie, à 1 case au nord de Matera (centre est).	8		9	3	7
	N6	Guillaume et son groupe de combat, à 1 case au nord-ouest de Castellaneta (est).	14		7	5	6
	N7	Groupe de combat, à 1 case au sud-est d'Ascerenza (centre).	12		6	4	4
<b>Byzantins</b>	B1	Basil et son groupe de combat, à 1 case au nord-ouest de Conversano.	12		6	6	4
	B2	Demetrios et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Canosa.	15		7	7	5
	B3	Nikephoros et son groupe de cavalerie, à 2 cases au sud de Conversano (nord-est).	11		6	6	6
	B4	Harald et ses varègues, à 2 cases au sud-est de Montescaglioso.	10		8	4	7
<b>Convois</b>	C1	Un convoi à Canosa (nord-ouest), faisant la navette avec Conversano (nord-est) en contournant Bari par le sud.	6	5			
	C2	Un convoi à Molfetta (nord), faisant la navette avec Potenza (centre).	4	4			
	C3	Un convoi à Venosa (centre) faisant la navette avec Castellaneta (nord-est).	4	5			

La partie se joue en 20 jours sur la carte des Pouilles.

Le terrain de jeu est délimité par les cases situées à l'est de Melfi.

Les Normands jouent les premiers.

### Règles spéciales

Le siège de Bari ne fait pas partie des objectifs du scénario. Les troupes de Robert sont des forces d'appoint pour les autres groupes de combat, sachant que Robert ne peut pas quitter le siège de Bari.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent conquérir le plus grand nombre de châteaux et cités tenus par les Byzantins. La victoire dépend du nombre d'agglomérations conquises :

- > Moins de 3 - Victoire byzantine éclatante : Les Byzantins restent solidement implantés en Italie du sud, et des renforts continus peuvent permettre à Bari de tenir indéfiniment.
- > De 3 à 4 - Victoire byzantine marginale : Il reste suffisamment de places fortes aux Byzantins pour lancer des contre-attaques sur l'armée assiégeant Bari.
- > De 5 à 6 - Victoire normande marginale : Les dernières implantations des Byzantins sont désormais isolées et tomberont tôt ou tard.
- > De 7 à 8 - Victoire normande éclatante : Dès que Bari se rendra, la présence byzantine en Italie sera terminée.

## Épilogue

Bari tombe en 1071 au terme de 3 ans d'un siège par terre et par mer. Les Pouilles aux mains de Robert Guiscard, il va pouvoir maintenant tourner son regard vers la Sicile.

## Sources

Huguette Taviani-Carrozi, *La terreur du monde*, pp. 259-264.

## 4 – Cerami

### L'histoire

Été 1063, Roger de Hauteville est à Troina. Les populations grecques se sont révoltées l'hiver dernier, ce qui incite les musulmans à demander des secours en Afrique. Deux flottes accostent bientôt à Palerme et Girgenti et se dirigent vers Troina. Roger envoie des détachements dans toutes les directions pour intercepter les escadrons arabes avant qu'ils ne se rassemblent pour porter l'assaut final.

### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
Normands	N1	Roger et son groupe de combat à Troina (centre).	12		7	7	8
	N2	Sarlon et son groupe de cavalerie à 1 case au nord de Enna (centre).	12		8	6	7
	N3	Guillaume et son groupe de combat à 1 case au nord de Caltanissetta (centre).	18		6	8	6
	N4	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Nicosia (centre).	15		5	7	3
	N5	Drogon et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Petralia (nord).	12		7	6	4
	N6	Guy et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud de Caltavuturo (nord).	10		8	5	5
	N7	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Geraci (nord).	15		6	6	2
Arabes	A1	Bashir et son groupe de combat, à Caccamo (nord-ouest).	14		7	7	5
	A2	Qadir et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud-ouest de Termini (nord-ouest).	10		8	6	6
	A3	Abd-Allah et son groupe de combat, à 2 cases au sud de Geraci (centre).	18		6	9	4
	A4	Groupe de combat, à 1 case au sud-est de Geraci (nord).	12		6	6	3
	A5	Hassan et son groupe de combat, à 1 case au nord de Girgenti (sud-ouest).	15		7	7	5
	A6	Khaled et son groupe de combat, à 1 case au sud de Caltanissetta (centre).	12		6	6	6
	A7	Jabbar et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud-est de Sutera (ouest).	8		8	4	5
	A8	Groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Nicosia (centre).	16		5	8	2
Convois	C1	Un convoi à Girgenti (sud-ouest), faisant la navette avec Catania (est).	7	5			
	C2	Un convoi à Collesano (nord), faisant la navette avec Paterno (est).	6	5			
	C3	Un convoi à Caccamo (nord-ouest), faisant la navette avec Girgenti (sud-ouest).	5	4			
	C4	Un convoi à Caltavuturo (nord), faisant la navette avec Enna (centre).	6	5			

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Sicile.

Les Normands jouent les premiers.

### Conditions de victoire

La victoire dépend du nombre de pions arabes neutralisés

- > Moins de 20 - Victoire arabe éclatante : Les Normands n'ont qu'à peine entamé les forces arabes qui convergent vers Troina. Bientôt l'assaut final pour éliminer toute présence normande en Sicile.
- > De 20 à 49 - Victoire arabe marginale : Malgré quelques dommages, les forces arabes sont encore suffisamment nombreuses pour infliger une sévère correction aux Normands rassemblés à Troina.
- > De 50 à 79 - Victoire normande marginale : Les contingents arabes sont suffisamment affaiblis pour que les troupes de Roger réfugiées à Troina n'aient pas à craindre un assaut dévastateur.
- > 80 et plus - Victoire normande éclatante : Les troupes arabes sont défaites avant même d'avoir fait leur jonction. Roger ne fera qu'une bouchée des escadrons restants.

## Épilogue

Les armées ennemis s'affrontèrent à Cerami, à une vingtaine de kilomètres de Troina. Malgré une infériorité numérique flagrante, les chevaliers normands chargèrent et emportèrent la victoire. Cerami est souvent comparée à Montgisard, une autre bataille où une charge de cavalerie décida de la victoire en dépit d'un déséquilibre des forces très important.

## Sources

Huguette Taviani-Carrozi, *La terreur du monde*, pp. 361-363.

## 5 – Terminer le travail

### L'histoire

1072 : Palerme est tombée aux mains de Robert Guiscard mais les Arabes contrôlent encore une grande partie de la Sicile. Il laisse son jeune frère Roger terminer la conquête de l'île.

### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
Normands	N1	Roger et son groupe de combat, dans Nicosia (centre).	20		6	5	6
	N2	Sarlou et son groupe de combat, à 2 cases au sud de Geraci (centre).	18		7	4	7
	N3	Guy et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud de Catania (est).	16		5	5	5
	N4	Drogon et son groupe de combat, à 1 case au sud de Centuripe (est).	16		8	5	6
	N5	Guillaume et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Caccamo (nord-ouest).	14		9	4	5
	N6	Groupe de combat, à 2 cases au sud de Petralia (centre).	15		7	4	4
	N7	Groupe de cavalerie, à 2 cases au sud de Troina (centre).	10		5	6	4
Arabes	A1	Abd-Allah et son groupe de combat, à 1 case au nord-ouest de Syracuse (sud-est).	14		6	5	3
	A2	Bashir et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Enna (centre).	14		9	4	5
	A3	Qadir et son groupe de combat, à 1 case au sud-est de Castronovo (centre-ouest).	15		7	4	4
	A4	Khaled et son groupe de cavalerie, à 2 cases au sud-ouest de Caltanissetta (centre).	14		9	4	5
	A5	Jabbar et son groupe de combat, à 1 case au nord de Girgenti (sud-ouest).	15		7	4	4
Convois	C1	Un convoi à Girgenti (sud-ouest), faisant la navette avec Catania (est).	7	5			
	C2	Un convoi à Collesano (nord), faisant la navette avec Paterno (est).	6	5			
	C3	Un convoi à Caccamo (nord-ouest), faisant la navette avec Girgenti (sud-ouest).	5	4			
	C4	Un convoi à Termini (nord), faisant la navette avec Enna (centre).	6	5			

La partie se joue en 15 jours sur la carte de la Sicile.

Les Normands jouent les premiers.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent conquérir le plus grand nombre de places fortes encore aux mains des Arabes. Comptez le nombre de prises à l'issue des 15 tours :

- > Moins de 2 - Victoire arabe éclatante : Les Arabes tiennent encore fermement leur partie de la Sicile. Les Normands sont encore loin d'avoir conquis l'île.
- > De 2 à 4 - Victoire arabe marginale : Les Arabes ont encore suffisamment de places fortes pour constituer un danger. Les renforts annoncés en provenance d'Ifrayquia vont permettre de repasser à l'offensive.
- > De 5 à 7 - Victoire normande marginale : La campagne a été un succès. Encore quelques coups de boutoir similaires et l'île sera entièrement aux mains des Normands.
- > 8 et plus - Victoire normande éclatante : La présence arabe en Sicile prend fin. Roger de Hauteville est maître de la Sicile.

## Épilogue

La conquête de l'île est une succession de chevauchées et de sièges qui durera 20 ans.

## Sources

Huguette Taviani-Carrozi, *La terreur du monde*, pp. 367-372.

## 6 – Salerne doit tomber

### L'histoire

Avril 1076 : Pour affermir son pouvoir sur l'Italie du Sud, Robert Guiscard, qui contrôle désormais les Pouilles et la Calabre, décide de mettre fin au principat lombard de Salerne pour contrer les ambitions de Richard de Capoue, l'autre prince Normand de la région. Le prince de Salerne, Gisulf, est le propre beau-frère de Robert Guiscard, mais cela ne l'empêche pas de l'attaquer. Les défenses de Salerne sont réputées imprenables, mais Robert est décidé à affamer la population pour forcer Gisulf à se rendre, pendant que d'autres Normands ravagent les campagnes environnantes.

### Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Hostilité	Deniers	Prestige
Normands	N1	Robert et son groupe, à Salerne (sud-ouest).	20		7	10	9
	N2	Guy et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest d'Amalfi (sud-ouest).	15		6	8	6
	N3	Odon et son groupe de combat, à 1 case au sud d'Eboli (sud-ouest).	16		7	7	5
	N4	Roger et son groupe de combat, à 1 case au sud-est de Teggiano (sud).	12		6	5	4
	N5	Drogon et son groupe de cavalerie, à 1 case au sud de Guardia Lombardi (est).	14		5	7	6
	N6	Guillaume et son groupe de combat, à 1 case au sud-ouest de Potenza (centre).	20		9	8	8
Lombards	L1	Arechis et son groupe de combat, à 1 case au sud-est d'Avellino (est).	15		5	7	4
	L2	Atenolfo et son groupe de combat, à 1 case au sud de Conza (sud-ouest).	12		4	5	3
Convois	C1	Un convoi à Nocera (sud-ouest), faisant la navette avec Potenza (centre) par Teggiano.	6	5			
	C2	Un convoi à Benevento (est), faisant la navette avec Teggiano (sud) en contournant Salerne par le nord.	5	5			

La partie se joue en 15 jours sur la carte des Pouilles.

Le terrain de jeu est délimité par les cases situées au sud de Benevento.

Les Normands jouent les premiers.

### Règles spéciales

Le siège de Salerne ne fait pas partie des objectifs du scénario. Les troupes de Robert sont des forces d'appoint pour les autres groupes de combat, sachant que Robert ne peut pas quitter le siège de Salerne.

### Conditions de victoire

Les Normands doivent amasser le plus grand nombre de ressources.

A l'issue des 15 tours, on compte le nombre de ressources et deniers accumulés par les Normands. Si les Normands ont amassé :

- > Moins de 60 ressources et deniers : Victoire lombarde éclatante – Les Normands ne s'attendaient pas à une telle résistance et Robert commence à se demander s'il viendra à bout de Salerne un jour.
- > Entre 60 et 79 ressources et deniers : Victoire lombarde marginale – Malgré les destructions, la Campanie a encore assez de ressources pour tenir tête aux Normands, ce qui redonne du courage aux assiégés de Salerne.
- > Entre 80 et 99 ressources et deniers : Victoire normande marginale – Les destructions sont importantes et affectent fortement le moral des assiégés à Salerne. De plus en plus d'habitants demandent que Gisulf commence les négociations en vue d'une reddition.
- > 100 ressources et deniers et plus : Victoire normande éclatante – La Campanie est ravagée et ne peut plus alimenter les assiégés de Salerne. La ville imprenable ne peut que se rendre.

### Épilogue

Salerne tombe au bout de 8 mois de siège, avec la complicité de quelques assiégés qui ne supportaient plus les pénuries et la famine dans la cité. Le prince Gisulf se réfugie dans un château avec quelques troupes restées fidèles et il faudra encore 4 mois pour qu'il se rende.

### Sources

Huguette Taviani-Carrozi, *La terreur du monde*, pp. 285-294.

## Table d'achats

Cette table vous permet de concevoir vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire Excel sur [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

<b>Coût de base d'un personnage</b>	
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Archer à cheval	2 ATT + 2 DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + ½ DEF <sup>(1)</sup>
Lanceur de javelot	2 ATT
Archer à arc court avec cotte de mailles	2 ATT + 2 DEF
Archer à arc court sans cotte de mailles	2 ATT + DEF
Frondeur	3 ATT + DEF
Clergé, Paysan, Civils	ATT

<sup>(1)</sup> Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

<b>Animaux, matériel et ravitaillement</b>	
Cheval de monte équipé	12
Chien	6
Âne	6
Mouton	2
<b>Équipements de siège</b>	
Grappin	5
Échelle de siège	10
Perrière	30
Feu grégeois	50

**N.B.** : ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense.

# Guiscard 2

## Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI<sup>e</sup> siècle



Dessin de la couverture :  
Massimo PREDONZANI