

Guiscard



HISTOIRE & SCÉNARIOS

Histoire

Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle

1 - Le contexte historique

1.1 - L'Italie du Sud et la Sicile au début du XI^e siècle

Byzance avait conquis l'Italie du Sud et la Sicile dans la première moitié du VI^e 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^e 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^e 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

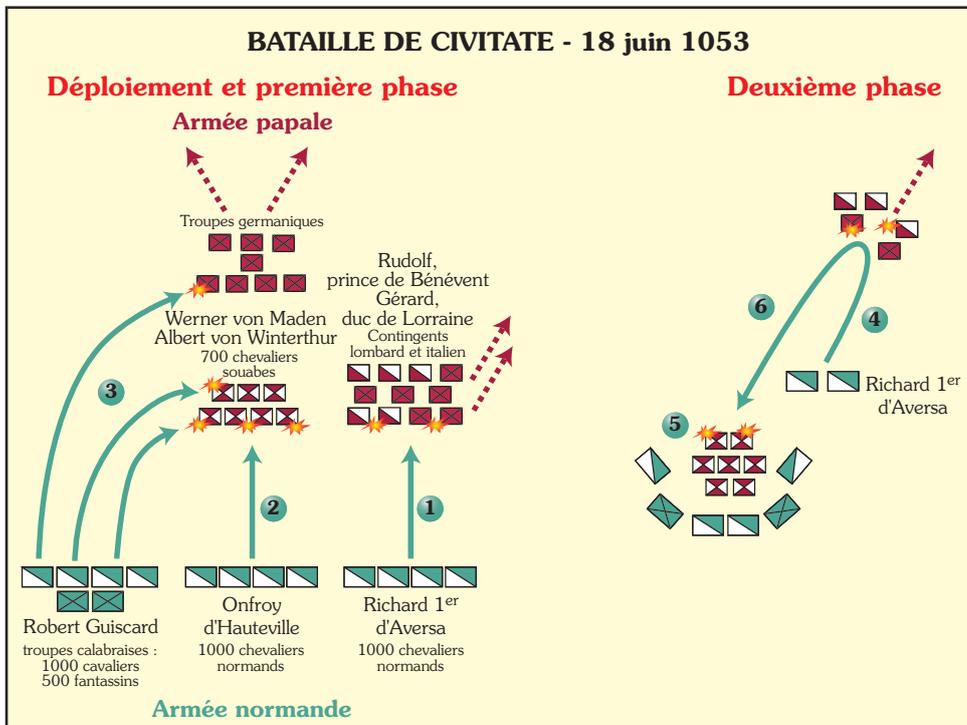
C'est dans ce contexte chaotique qu'apparaissent les premiers groupes de chevaliers normands en 1017. Transitant par Rome, le pape Benoît VIII les engage pour aller dévaster les terres byzantines de Pouille. De retour au pays, ils racontèrent la richesse des villes pillées ce qui suscita bien des vocations 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.



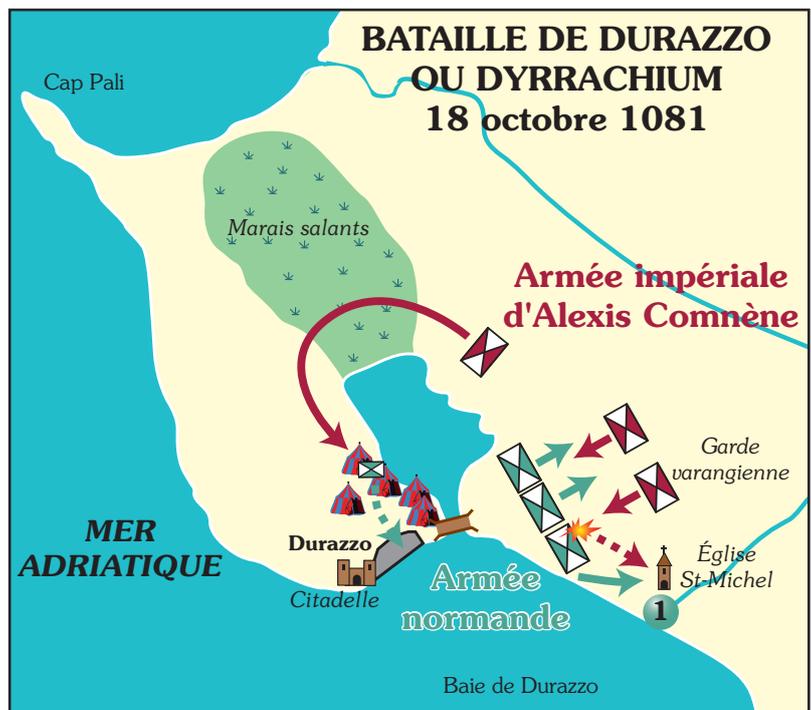
1.4 - Les comtes

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, émir 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, 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'épithète sur sa tombe résume bien le personnage : "**Ci-git Guiscard, la terreur du monde**".



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'épithète sur sa tombe résume bien le personnage : "**Ci-git 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
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

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^e 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^e 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^e 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^e et XIII^e 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 cote 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 cote de mailles (*alusedôton*) 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 cote 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 - 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.



2.2.5 - Les skutatoi (Bim)

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



2.2.6 - 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.



2.2.7 - 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.



2.2.8 - 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.



2.2.9 - 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 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 conquirent 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^e 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 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.



2.4.8 - 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.



2.4.9 - Lanceurs de javelot (Aij)

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

2.4.10 - 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^e 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.



2.6 - Les Slaves (ou Sclavons) (Sil)

Des populations slaves avaient émigré en Italie du Sud depuis le VII^e 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 à 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 - 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.

3.1.4 - Mini-carte La Jetée

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

3.1.5 - 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.

3.1.6 - La Ferme Lombarde

Cette forme à découper représente une ferme 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.

3.1.7 - La Chapelle Byzantine

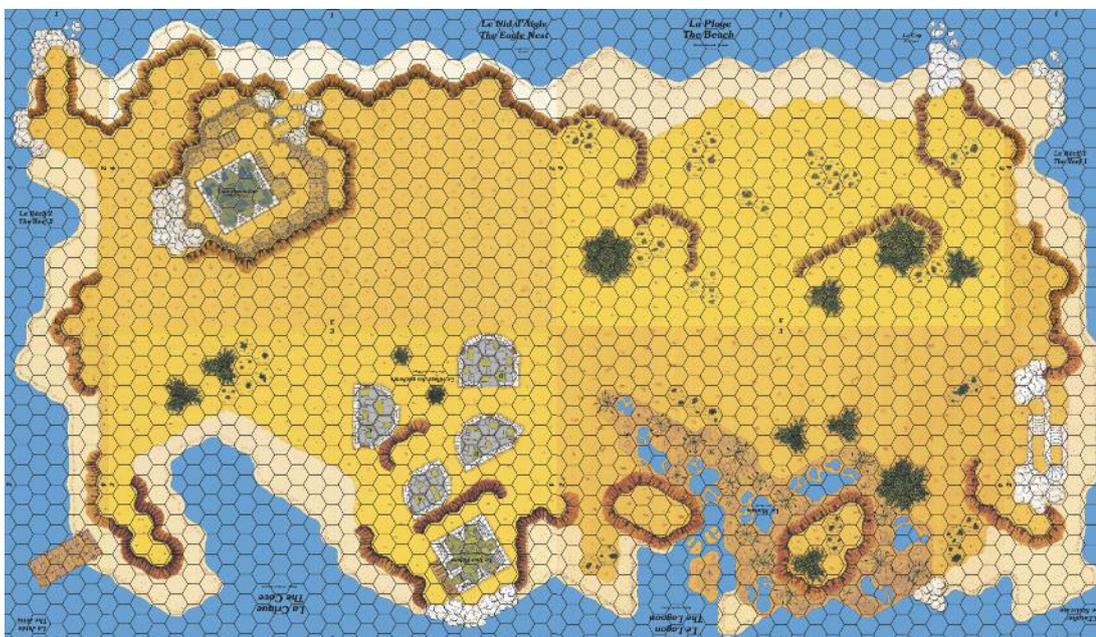
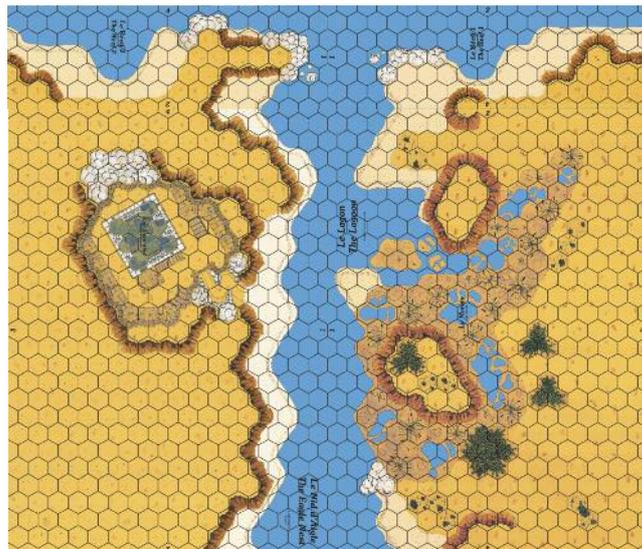
Cette forme à découper représente une chapelle byzantine avec ses 4 rotondes caractéristiques, précédée d'un vestibule. Notez que seules les 4 cases de front font partie du vestibule. Les 2 cases en retrait de part et d'autre font partie de la rotonde adjacente. Les fenêtres sont en forme de croix et sont jouables comme des archères. Compte tenu de l'escalier d'entrée, le sol de la chapelle est au niveau 1.

3.1.8 - 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.

3.1.9 - 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".



Les scénarios

Nous vous proposons 14 scénarios de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de **Guiscard**. Les 3 derniers scénarios font appel à des éléments de jeu disponible dans l'Échoppe de Cry Havoc Fan, notamment le Port (Saxon) Fortifié et le Beffroi. 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 pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

Table des matières

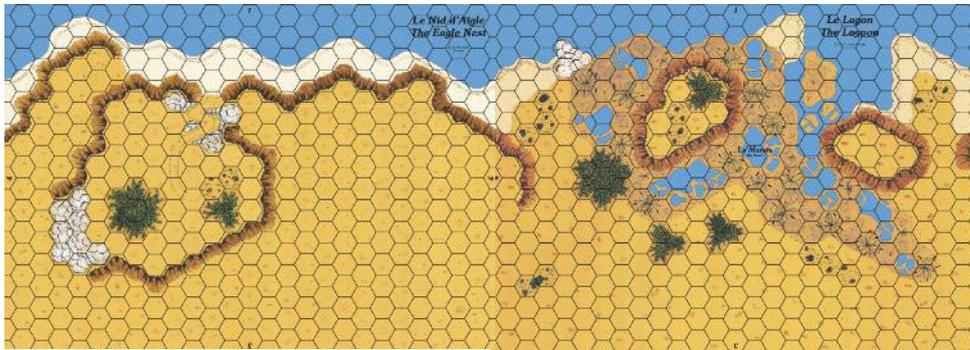
Scénario 1 : Le soir de Civitate	8
Scénario 2 : "Stairway to Heaven"	9
Scénario 3 : Plus qu'une rivière à traverser !	10
Scénario 4 : La forêt de piques	11
Scénario 5 : Qui va à la chasse...	12
Scénario 6 : Le pieux Normand	13
Scénario 7 : Le butin de Bohémond	14
Scénario 8 : L'habit ne fait pas le moine	16
Scénario 9 : Les faveurs de l'empereur	16
Scénario 10 : Querelle de famille	18
Scénario 11 : Le dernier refuge du catépan	19
Scénario 12 : À l'ombre du donjon normand	21
Scénario 13 : Tenaille sicilienne	22
Scénario 14 : Le siège de Bari	23
Table d'achats	25

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.

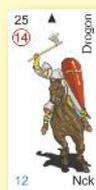
Les Normands sont ensuite placés sur la carte Nid d'Aigle. Ils peuvent être au contact des Souabes.

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		
 <p>Chevaliers souabes</p>	<p>Leopold Otto Hermann Manfred Hadmar Rudolf</p>	 <p>Ministeriales</p>	<p>Hugo Dietrich Konrad</p>	
		 <p>Chevaliers</p>	<p>Arechis Bertoldo Gisulfo Arnolfo Romualdo</p>	
			 <p>Milices urbaines</p>	<p>Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero</p>
Les Normands				
 <p>Comtes</p>	<p>Robert</p>	 <p>Chevaliers</p>	<p>Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon</p>	
		 <p>Sclavons</p>	<p>Goran Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko</p>	

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.

La partie se joue en 12 tours. Les Arabes jouent en premier.

Les pions

Les Lombards		Les Arabes					
 10 7 6 Carlo Lim	Carlo	 9 7 6 Amadeo Lij	Niccolo Amadeo	 11 9 6 Bashir Acm	Bashir	 10 7 6 Abbas Aih	Farid Abbas Sayyid
Porte-étendard		Infanterie napolitaine		Khurasanis à pied		Infanterie lourde	
 9 7 6 Ilario Lucio	Ilario Ercolo Lucio	 5 6 8 Callisto Lia	Ettore Callisto	 9 6 8 Jawhar Ahmad	Jawhar Haroun Ahmad	 8 6 8 Adama Enomedjou	Adama Dadsoul Enomedjou
Milices urbaines		Archers		Infanterie moyenne		Infanterie nubienne	
 5 4 8 Edigio Raniero	Edigio Raniero			 7 5 8 Zahir Kamaal Qadir	Zahir Kamaal Qadir	 6 5 6 Tarik Youssef	Tarik Hamid Youssef
Frondeurs				Infanterie légère		Archers	

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.

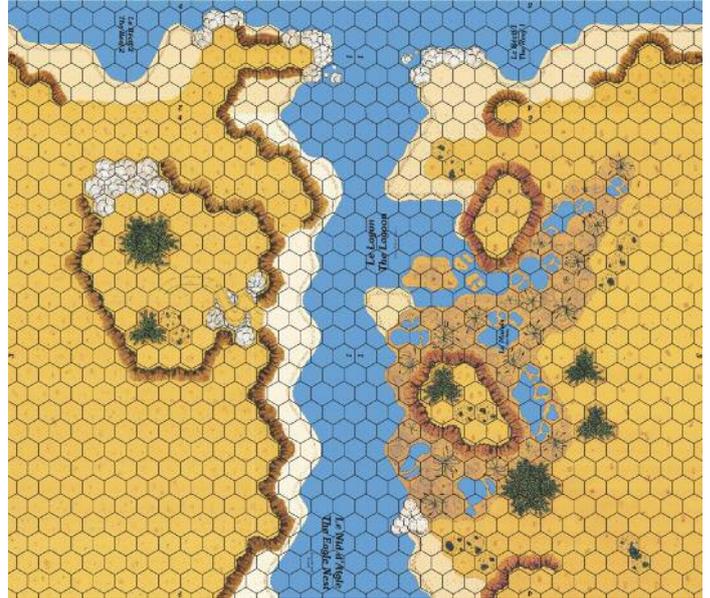
Scénario 3 : Plus qu'une rivière à traverser !

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.
La partie se joue en 15 tours. Le joueur Normand joue en premier.



Les pions

Les Normands		Les Arabes	
<p>Roger</p> <p>Comtes</p>	<p>Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon</p> <p>Chevaliers</p>	<p>Jabbar Qadir Anwar Sharif</p> <p>Lourds Nord-Africains</p>	<p>Bashir Mukhtar Khaled Shakil</p> <p>Khurasanis</p>
<p>Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo</p> <p>Chevaliers</p>	<p>Merin Husayn Jahmal Riyaad</p> <p>Cavalerie légère berbère</p>	<p>Samir Omar Tarik</p> <p>Archers</p>	
	<p>Yanni</p> <p>Javelots</p>	<p>Imran Anouar</p>	<p>Farid Abbas Sayyid Yacoub Nasser</p> <p>Infanterie lourde</p>

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 : 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 2.

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

La partie se joue en 15 tours. Les Normands jouent en premier.



Les pions

Les Normands



Chevaliers

Guillaume
Arthur
Tancrede
Tristan
Odon
Onfroy
Sarlon
Rainulf
Drogon



Chevaliers lombards

Arechis
Bertoldo
Teobaldo
Gisulfo
Arnolfo
Romualdo



Infanterie normande

Gauvin
Romaric
Nizier
Angilbert
Etienne
Pierrick



Sclavons

Goran
Miroslav
Vukadin
Branimir
Radoje
Vlatko



Javelots

Gontrand
Gildas
Sigisbert
Audomar
Alcuin
Landry



Archers

Philibert
Alphonse
Merlin
Sigismond
Alaric
Olivier



Infanterie napolitaine

Niccolo
Amadeo

Les Byzantins



Cataphractes

Nikephoros
Kosmas
Ioannis
Demetrios
Manasses
Theodoros



Archers à cheval

Jason
Murad
Takis
Salih
Hamza
Timon



Skutatoi

Argyris
Diogenes
Milo
Damian
Manueles



Psiloi

Agamedes
Stephanos
Aegidios
Androkles
Petros



Koursors

Theophilos
Stelios
Perikles



Hoplites

Stavros
Eukleides
Georgios
Helios
Evangelos
Kephalos
Nikolaos
Okeanos
Palaimon



Peltastoi

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 5 : 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.

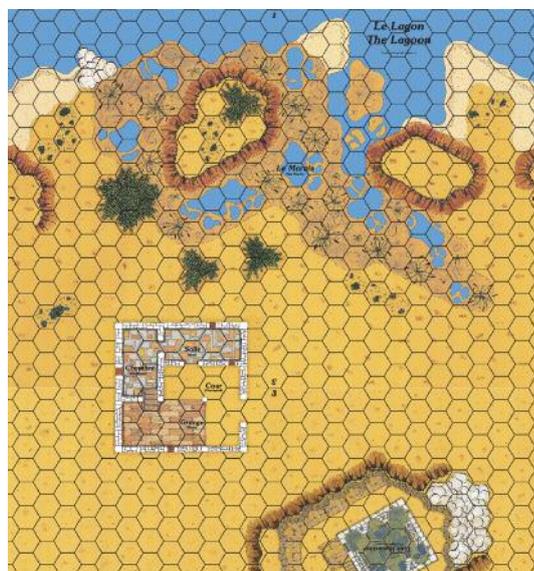
Assemblage des cartes & positions de départ

Installez l'overlay Ferme à cheval sur les 2 cartes comme indiqué ci-contre. On n'utilise que la moitié de la carte Nid D'Aigle. Notez que les cases du château ne sont pas accessibles pour ce scénario.

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 sud 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 Lagon.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands

	Guillaume Tristan Odon Sarlon Drogon		Gontrand Alcuin Landry		Romarc Etienne Pierrick Gauvin		Jacques Renaud Roland
Chevaliers		Javelots		Infanterie normande		Infanterie française	

Les Lombards de l'entrepôt

	Pandolfo		Fabio Gaetano		Ettore		Anselmo
Nobles à pied		Milices urbaines		Archers		Frondeurs	
	Amadeo		Duccio Rosmunda Sichelgaite		4 moutons		3 pions
Infanterie napolitaine		Civils		Moutons		Sacs de provisions	

Guaimario et sa suite

 Nobles	Atenolfo Guaimario	 Chevaliers	Gisulfo Arnolfo	 Milices urbaines	Ilario Sandro Ercole Remigio	 Porte-étendard	Carlo
 Infanterie napolitaine	Dante Niccolo	 Chiens	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 6 : 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

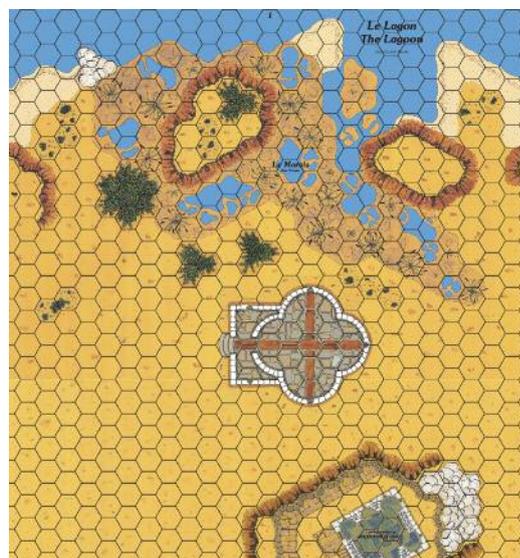
Installez l'overlay Chapelle à cheval sur les cartes Lagon et Nid d'Aigle comme indiqué ci-contre. On n'utilise que la moitié de la carte Nid D'Aigle.

Notez que tout personnage placé dans le château ne pourra pas le quitter. 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 un sur les marches d'entrée.

La partie se joue en 15 tours.

Les Normands jouent les premiers.



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	
 <p>Robert Roger</p> <p>Comtes</p>	 <p>Gontrand Gildas Sigisbert Audomar Alcuin Landry</p> <p>Javelots</p>	 <p>Nikephoros Kosmas Ioannis Demetrios Manasses Theodoros</p> <p>Cataphractes</p>	 <p>Argyris Diogenes Milo Damian Manueles</p> <p>Skutatoi</p>
 <p>Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon</p> <p>Chevaliers</p>	 <p>Gauvain Romaric Nizier Angilbert Etienne Pierrick</p> <p>Infanterie normande</p>	 <p>Theophilos Stelios Perikles</p> <p>Koursors</p>	 <p>Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon</p> <p>Peltastoi</p>
 <p>Arechis Bertoldo Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo</p> <p>Chevaliers lombards</p>	 <p>3 sacs 2 trésors</p>  <p>Butin</p>	 <p>Jason Murad Takis Salih Hamza Timon</p> <p>Archers à cheval</p>	 <p>Agamedes Stephanos Aegidios Androkles Petros Thadeos</p> <p>Psiloi</p>

Règles spéciales

Intervention de la cavalerie normande : A 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 8 : 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...

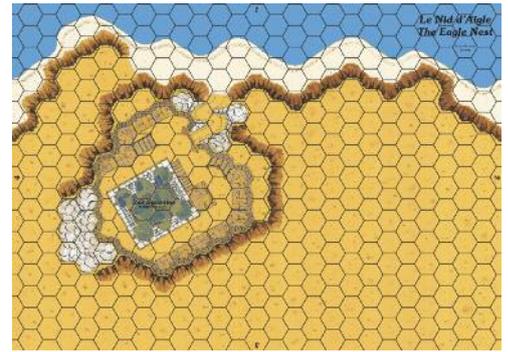
Assemblage des cartes & positions de départ

Installez les Normands dans la cour du château.

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

La porte du château est fermée.

La partie se joue en 12 tours. Les Normands jouent en premier.



Les pions

Les Normands		Les Lombards	
	Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon		Teobaldo Gisulfo Arnolfo Romualdo
	Robert		Angelo Callisto
			Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero
			Dante Niccolo
			Drago Carlo

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 9 : 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>Gisulfo (Datto)</p> <p>Chevalier lombard à pied</p>	<p>Arthur Onfroy Rainulf</p> <p>Chevaliers normands à pied</p>	<p>Theophilus Stelios Perikles</p> <p>Koursoures</p>	<p>Jason Takis Timon</p> <p>Archers à cheval</p>
<p>Sigisbert Audomar Landry</p> <p>Javelots</p>	<p>Gauvin Nizier Angilbert</p> <p>Infanterie normande</p>	<p>Argyris Diogenes Milo Damian Manueles</p> <p>Skutatou</p>	<p>Alexio Dorian Filippo Patroclus Philemon</p> <p>Peltastoi</p>
<p>Philibert Merlin Alaric</p> <p>Archers</p>	<p>Roland Thomas</p> <p>Infanterie française</p>	<p>Stephanos Petros Thadeos</p> <p>Psiloi</p>	<p>Ilario Sandro Gaetano Ercole Remigio Lucio Fabio</p> <p>Milices urbaines</p>
		<p>2 échelles</p> <p>Échelles</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 10 : 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.

La partie se joue en 15 tours. Les assaillants jouent les premiers.



Les pions

Les troupes de Robert & Roger		Les troupes d'Abélard		
<p>Comtes à pied</p>	<p>Robert Roger</p>	<p>Chevaliers à pied</p>	<p>Guillaume Arthur Tancrede Tristan Onfroy Rainulf</p>	
<p>Javelots</p>	<p>Gontrand Gildas Sigisbert Audomar Alcuin Landry</p>	<p>Infanterie normande</p>	<p>Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne Pierrick</p>	
<p>Archers</p>	<p>Philibert Merlin Alaric</p>	<p>Sclavons</p>	<p>Goran Miroslav Vukadin Branimir Radoje Vlatko</p>	
<p>Perrière</p>	<p>1 perrière</p>	<p>Grappins</p>	<p>2 grappins</p>	
			<p>Chevaliers à pied</p>	<p>Odon (Abélard) Sarlon Drogon</p>
			<p>Porte-étendard</p>	<p>Drago</p>
			<p>Milices urbaines</p>	<p>Ilario Sandro Remigio Lucio</p>
			<p>Frondeurs</p>	<p>Anselmo Edigio</p>
			<p>Infanterie française</p>	<p>Jacques Eustache Renaud Roland Thibaut</p>
			<p>Infanterie napolitaine</p>	<p>Dante Livio</p>
			<p>Archers</p>	<p>Angelo Callisto</p>

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 9.

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.

Scénario 11 : Le dernier refuge du catépan

L'histoire

Septembre 1041 : Le Lombard Atenolfo, épaulé par 300 mercenaires normands, a forcé le catépan Boioannès à se réfugier dans un château près de Montpeloso. Prendre le gouverneur byzantin serait une excellente prise de guerre, mais la forteresse ne manque pas de ressources pour se défendre, dont le terrible feu grégeois.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez les mini-cartes Le Récif 1 et Le Récif 2 en prolongement des cartes Nid d'Aigle et Lagon comme montré ci-contre.

Les Byzantins sont placés dans le château.

Les Italo-Normands sont déployés à au moins 6 cases du château.

La partie se joue en 15 tours. Les assaillants jouent les premiers.



Les pions

Les Byzantins



Nikephoros
Kosmas
Ioannis

Cataphractes
à pied



Stavros
Eukleides
Evangelos

Hoplites



Jason
Murad
Salih
Timon

Archers à pied



Argyris
Diogenes
Manueles

Skutatoi

Les Italo-Normands



Tancrede
Tristan
Drogon

Chevaliers



Alcuin
Audomar
Landry

Javelots



Atenolfo

Nobles



Gauvin
Romaric
Etienne
Angilbert
Pierrick

Infanterie
normande

 <p>Peltastoi</p>	<p>Dorian Philemon Filippo Patroclus</p>	 <p>Psiloi</p>	<p>Stephanos Androkles</p>	 <p>Chevaliers</p>	<p>Gisulfo Arnolfo</p>	 <p>Chevaliers à pied</p>	<p>Arthur Odon Rainulf</p>
Les Byzantins				Les Italo-Normands			
 <p>Civil</p>	<p>Isaac (Boioannès)</p>	 <p>Feu grégeois</p>	<p>1 feu</p>	 <p>Milices urbaines</p>	<p>Fabio Remigio Lucio Ruggiero Ilario Sandro Ercole</p>	 <p>Archers</p>	<p>Angelo Ettore Callisto</p>
				 <p>Perrière</p>	<p>2 perrières</p>		

Règles spéciales

Capture du catépan : Utiliser les règles de capture du scénario 9.

Boioannès : Le catépan est un dignitaire plus habitué aux intrigues de palais qu'au champ de bataille. Il ne peut pas engager de combat avec des personnages ayant un potentiel de défense supérieur à 2.

Conditions de victoire

Les Italo-Normands doivent prendre le château et si possible s'emparer de Boioannès. Si à l'issue des 15 tours :

- > Les assaillants ont réussi à pénétrer dans la cour du château et sont plus nombreux que les Byzantins à l'intérieur de l'enceinte, et Boioannès est prisonnier, c'est une victoire décisive pour les troupes d'Aténolf.
- > Les assaillants ont réussi à pénétrer dans la cour du château et sont plus nombreux que les Byzantins à l'intérieur de l'enceinte ou Boioannès est prisonnier, c'est une victoire marginale pour les troupes d'Aténolf.
- > Les assaillants ont réussi à pénétrer dans la cour du château mais sont inférieurs en nombre aux Byzantins à l'intérieur de l'enceinte, c'est une victoire marginale pour le catépan.
- > Les assaillants n'ont pas réussi à pénétrer dans la cour du château, c'est une victoire décisive pour le catépan.

Épilogue

Boioannès fut capturé et amené à Melfi enchaîné, marchant devant le cheval d'Aténolf. Il fut libéré contre une forte rançon.

Sources

La terreur du monde – Huguette Taviani-Carozzi - Page 160.

Scénario 12 : À l'ombre du donjon normand

L'histoire

1058 - Fidèles à leur habitude, les Normands avaient fait construire un château à l'intérieur des murs de la cité de Nicastro en Calabre pour s'assurer le contrôle de la cité lombarde, ce que les habitants voyaient d'un très mauvais œil. Ils sont décidés à se soulever contre les conquérants.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les 4 cartes du Port (Saxon) Fortifié (en vente sur le site cryhavocfan.org ou chez un de nos revendeurs).

Placez les Normands dans le donjon au centre de la ville et sur les remparts. Il ne peut y avoir plus de 5 Normands dans le donjon.

Les Lombards sont déployés dans la ville.

La partie se joue en 15 tours. Les Lombards jouent en premier.



Les pions

Les Normands		Les Lombards	
<p>Chevaliers à pied</p>	<p>Tancrede Tristan Odon</p>	<p>Infanterie française</p>	<p>Eustache Renaud Roland</p>
<p>Javelots</p>	<p>Gontrand Gildas Audomar Alcuin</p>	<p>Infanterie normande</p>	<p>Gauvin Nizier Pierrick</p>
		<p>Archers</p>	<p>Merlin Olivier</p>
			<p>Nobles</p>
			<p>Pandolfo Atenolfo</p>
			<p>Porte-étendard</p>
			<p>Drago</p>
			<p>Chevaliers</p>
			<p>Arechis Arnolfo Romualdo</p>
			<p>Infanterie napolitaine</p>
			<p>Dante Livio</p>
			<p>Archers</p>
			<p>Ilario Fabio Sandro Gaetano Domenico Ercole Remigio Lucio Ruggiero</p>
			<p>Milices urbaines</p>
			<p>Angelo Ettore Callisto</p>
			<p>Frondeurs</p>
			<p>Anselmo Edigio Raniero</p>

Conditions de victoire

Les Lombards doivent tuer un maximum de Normands pour espérer remporter la victoire. À la fin des 15 tours, on compte le nombre de Normands encore en vie :

- > 15 : Victoire normande décisive. Le soulèvement est mâté et la vengeance du duc sera terrible.
- > 10 à 14 : Victoire normande marginale. L'émeute a été contenue, mais le prochain assaut risque d'être fatal aux survivants.
- > 5 à 9 : Victoire lombarde marginale. Les Normands ne sont plus assez nombreux pour tenir la ville et ils seront balayés bientôt.
- > 4 et moins : Victoire lombarde décisive. La ville est libérée du joug des Normands.

Épilogue

La garnison de 60 Normands, destinée à assurer la garde de la place forte, fut décimée en un jour.

Sources

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

Scénario 13 : Tenaille sicilienne

L'histoire

1038 - Un contingent de l'expédition byzantine conduite par le stratège George Maniakès progresse en Sicile. Elle comporte un petit groupe de Normands faisant partie des 300 mercenaires conduits par Guillaume Bras-de-Fer. Les envahisseurs approchent d'un village en bord de mer, défendu par une petite tour. Une troupe envoyée par l'émir de Syracuse s'y repose, mais les assaillants sont bien décidés à les déloger en les prenant en tenaille pour s'emparer du butin entreposé dans le village. Reste à savoir qui des Byzantins ou des Normands aura la plus grosse part du butin ?

Assemblage des cartes & positions de départ

Les cartes additionnelles suivantes sont nécessaires : La Crique, La Plage, La Bergerie et Le Hameau.

Assemblez le tapis de jeu comme montré ci-contre en plaçant en outre l'overlay Ferme sur la carte La Plage.

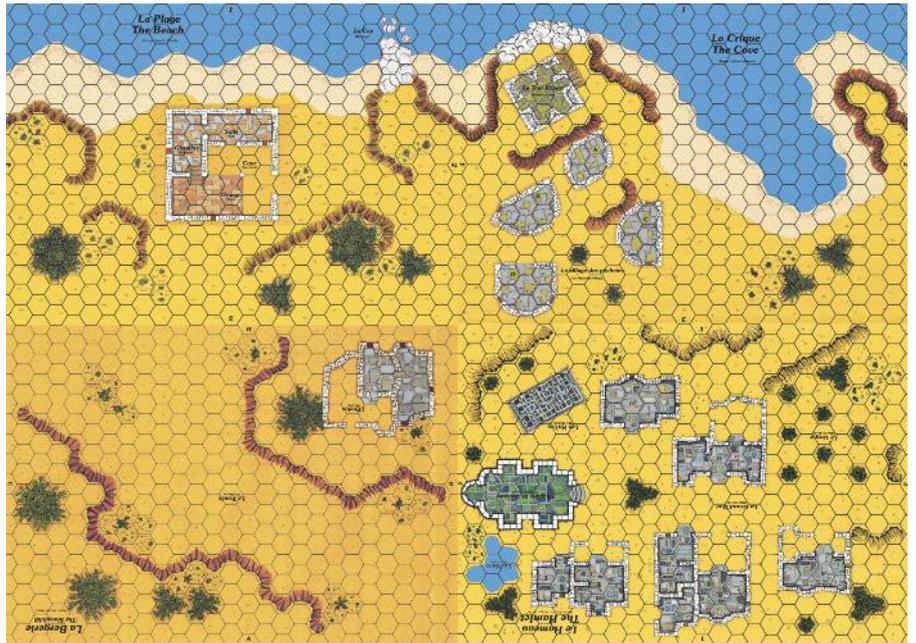
Les Arabes sont placés en premier. Ils doivent tous être dans un bâtiment ou à moins de 2 cases de l'un d'entre eux.

Les pions Nourriture doivent être placés dans des maisons, les pions Trésor dans la ferme, l'église ou la tour. Enfin, les pions moutons doivent être placés dans des cours de maison.

Les Byzantins entrent par le bord gauche au premier tour alors que les mercenaires normands entrent par le côté droit. Ils jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.

Il est recommandé de jouer ce scénario à 3 joueurs.



Les pions

Les Normands



Chevaliers

Guillaume
Arthur
Tancrede
Tristan
Odon
Onfroy
Sarlon
Rainulf
Drogon



Javelots

Gontrand
Gildas
Sigisbert



Infanterie
normande

Gauwin
Romaric
Angilbert
Nizier
Etienne
Pierrick



Archers

Alaric
Olivier

Les Byzantins



Cataphractes

Nikephoros
Kosmas
Demetrios



Coursors

Theophilos
Stelios



Archers à cheval

Jason
Takis



Skutatoi

Argyris
Diogenes
Milo



Peltastoi

Alexio
Dorian
Filippo
Patroclus
Philemon



Psiloi

Stephanos
Petros
Thadeos

Les Arabes

 <p>13 10 Ace</p>	Abd-Allah Hassan	 <p>18 12 Ach</p>	Jabbar Qadir Anwar Sharif	 <p>22 15 Acm</p>	Bashir Mukhtar Khaled Shakil	 <p>14 9 Acl</p>	Merin Husayn Jahmal Riyaad
Émirs		Lourds Nord-Africains		Khurasanis		Cavalerie légère berbère	
 <p>10 7 Aih</p>	Farid Abbas Sayyid Yacoub Nasser	 <p>9 6 Aim</p>	Jawhar Haroun Imran Ahmad Jemal	 <p>8 6 Ain</p>	Adama Mounmo Somom Dadsoul Enomedjou	 <p>7 5 Ail</p>	Zahir Kamaal Qadir Salih Ziyad
Infanterie lourde		Infanterie moyenne		Infanterie nubienne		Infanterie légère	
 <p>5 4 Aji</p>	Imran Faruq Anouar Yani	 <p>6 5 Aia</p>	Samir Omar Tarik Hamid Youssef	 <p>Supply</p>	3	 <p>1 4 Sheep</p>	4
Javelots		Archers		Nourriture		Moutons	
 <p>Treasure</p>	2						
Trésor							

Conditions de victoire

L'objectif des Byzantins et de leurs mercenaires est de s'emparer d'un maximum de butin dans le village au détriment des Arabes, mais un autre objectif caché est de conserver un maximum de butin pour soi afin d'éviter d'avoir à le partager par la suite. Les Byzantins et les Normands sont donc en concurrence pour ramener le plus de butin de leur côté (mais ils ne peuvent pas se combattre). À l'issue des 15 tours, on fait le décompte des pions Mouton/Nourriture/Trésor ramenés par les Byzantins d'une part et les Normands de l'autre, ou conservés par les Arabes. Un pion Butin est considéré comme pris s'il a été déplacé au-delà du bord gauche (byzantin) ou droit (normand) de la carte. Si un pion Butin est toujours sur une des 4 cartes à la fin de la partie et que cette carte est intégralement contrôlée par une des 3 factions, le pion est considéré comme pris par cette faction.

- > La faction ayant le plus de pions Butin à la fin des 15 tours de jeu gagne la partie.
- > En cas d'égalité entre 2 ou 3 factions, on rejoue 5 tours de plus et on fait à nouveau le bilan.

Épilogue

Ce scénario est hypothétique, mais des querelles autour du partage du butin et le paiement de la solde des mercenaires sont bien à l'origine de l'échec de cette expédition.

Scénario 14 : Le siège de Bari

L'histoire

Été 1068 : Robert met le siège devant Bari, principal port des Pouilles et la dernière ville aux mains des Byzantins. Le port est bloqué par mer et par terre. Robert fait construire un beffroi qui attaque les remparts, aidé par deux perrières de part et d'autre.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les cartes suivantes sont nécessaires pour jouer ce scénario :

- > Le Port Saxon Fortifié,
- > Le Lagon,
- > Le Nid d'Aigle (avec l'overlay Point de vue),
- > La Plage (en 2 exemplaires)
- > La Bergerie
- > Le Désert

Vous aurez également besoin de l'overlay Beffroi disponible dans l'Échoppe du site www.cryhavocfan.org ou chez un de nos revendeurs.



Règles spéciales

On utilisera les règles de siège détaillées au chapitre 11 du livret de règles.

Conditions de victoire

Pour considérer la ville conquise, au moins 2/3 des remparts adjacents à des cases de terre doivent être sous le contrôle des troupes de Robert.

Les pions

Les troupes de Robert Guiscard

Tous les Normands

2 perrières

Tous les Lombards

2 échelles

La garnison de Bari

Tous les Byzantins

Épilogue

Le siège dura près de 3 ans. La ville fut finalement prise après l'échec d'une tentative de forçage du blocus par mer.

Sources

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

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 vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

Coût de base d'un personnage	
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 + 1/2 DEF ⁽¹⁾
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

⁽¹⁾ Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Animaux, matériel et ravitaillement	
Cheval de monte équipé	12
Chien	6
Mouton	2
Équipements de siège	
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

Les Normands en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle



Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI