

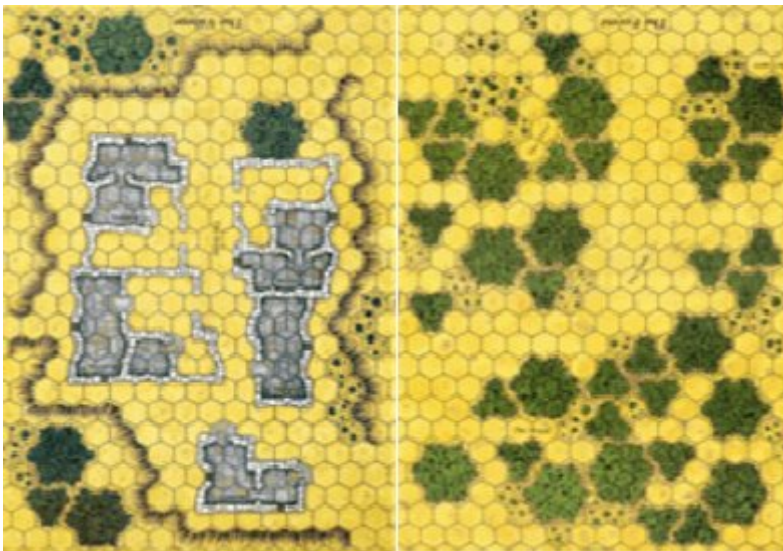
Escenario Basileus 1

La aldea abandonada

Descripción del Escenario

Sur de Italia 1043. Desde su guarida de Scribla, Robert Guiscard saquea las aldeas de los alrededores para sobrevivir. Su última correría ha sido un éxito; ahora está de regreso con muchas mulas cargadas con comida y mercancías robadas. Scribla todavía está demasiado lejos, y Robert pasa la noche con su pequeña tropa en una aldea que ha quedado desierta en cuanto sus habitantes divisaron a su partida dirigiéndose hacia el pueblo. La aldea está situada al final de un profundo cañón que impide cualquier fuga en el caso de que sean atacados por sus enemigos. Los Bizantinos deciden perseguirlos para poner fin a sus saqueos de una vez para siempre. ¿Bastarán unas pocas estacas afiladas para detener las cargas de caballería y salvar a Robert una vez más?

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



Los Normandos se colocan en el mapa de la aldea. Todos los caballeros están a pie y sus caballos se sitúan en los diferentes patios de las casas.

Las estacas se colocan con el fin de bloquear cualquier acceso a la aldea.

Los Bizantinos se colocan en el mapa del bosque.

Las fichas

Byzantines		Normans		
 Kataphraktoi	Liparit Georges Kedrenos Bardas Theokristos Aaron	 Skutatoi	Mathieu Skylitzes Thadeos Petros Nicolas Katakalon	
		 Peltastoi	Maurice Aristakes Melias Alexandre Midas Diogene	
		 Psiloi	Theophilos Germain Etienne Alyatte Basile Stephane Isaac	
			 Knights	Robert Roussel Eustache Tancrede Onfroy Sarlon
			 Archers	Bowyer Aylward Chretien Engerrand Mathias Fletcher
			 Peasants	Gam Baker Smith Salter Giles
			 Stakes	11 épieux
			 Mules	4 mules

Reglas Especiales

Use las reglas tácticas de Montjoie (Árboles, estacas, cortadores de tendones), excepto la de muros bajos y azoteas.

Los arqueros solo tienen 20 flechas en sus carcajs. Los Peltastoi solo pueden llevar 3 jabalinas.

Condiciones de Victoria

Robert Guiscard debe escapar de esta trampa lo antes posible, pero el camino a Scribla atraviesa un bosque plagado de enemigos. Cada Normando que pueda salir por cualquiera de los lados del mapa del bosque proporciona 1 VP. Una mula proporciona 3 VP's.

Robert gana si consigue al menos 20 puntos, o si los Bizantinos abandonan el campo de batalla. La muerte de Robert equivale a una inmediata victoria de los Bizantinos.