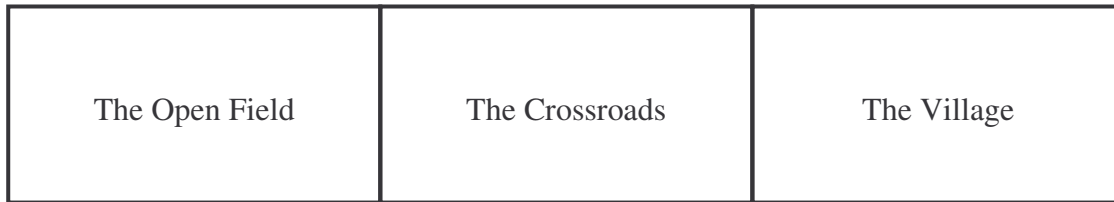


ESCENARIO 1: EL TORNEO DE BRAINES SOBRE VESLE 1175

Disposición del mapa



La historia

En el siglo XII, el torneo es un juego bélico donde las confrontaciones de caballeros y soldados de a pie son batallas reales donde la meta es capturar al mayor número de caballeros enemigos posible. En 1175, el Conde de Hainault, Baudouin V, se enfrentó a una tropa de franceses y hombres de Champagne. Ellos se negaron a luchar prudentemente y esperaron en el pueblo de Braines. Durante la noche, el Conde y sus hombres se cansaron y empezaron a abandonar el área en desorden. Ese fue el momento que los franceses y los hombres de Champagne escogieron para atacar.

Los campamentos involucrados:

Baudouin V:

Caballeros: Sir Richard, Sir Roland, Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Jaques;

Sargentos: Sgt. Tyler, Sgt. Wood, Sgt. Arnim, Sgt. Martin;

Piqueros: Bertin, Crispin, Hal, Odo, Ben, Mark, Perkin, Wat;

Peones: Tybalt, Robin, Rees, Gay, Jean.

Franceses y hombres de Champagne:

Caballeros: Sir Gilbert, Sir Gaston, Sir Roger, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William, Sir Alain, Sir John, Sir Piers, Sir James.

Posiciones de salida e inicio de la acción

1. Los franceses y hombres de Champagne se despliegan primero en las calles y patios del pueblo.
2. Baudouin V y sus hombres se colocan en el mapa "The Crossroads"; los caballeros están dentro de un máximo de 5 hexes del lado adyacente al mapa del pueblo, y los soldados dentro de un máximo de 10 hexes de ese mismo lado.
3. Por 3 turnos la infantería se dirige usando sus máximos puntos de movimiento hacia el más lejano borde del mapa "The Open Field". Los caballeros no pueden mover antes del 5º turno.
4. En el 4º turno, los franceses y los hombres de Champagne pueden mover empezando ellos el turno.

Condiciones de Victoria:

Cada campamento debe capturar al máximo de caballeros posible. Un caballero muerto no anota ningún punto. Para las reglas de rendición, vea el folleto de reglas de Cry Havoc (pág. 10).

Epilogo:

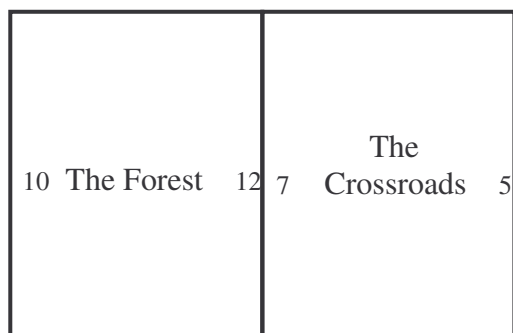
Baudouin fue sorprendido por el ataque enemigo pero resistió, volvió a llamar a su infantería y la llevó al combate.

Fuente :

C. Gaier, *A la recherche d'une escrime décisive de la lance chevaleresque*, in *Armes et combats dans l'univers médiéval*, Brussels, 1995

ESCENARIO 2: BOURGTHEROULDE, 26 de Marzo de 1124

Disposición del mapa



La historia

En el año 1124, Normandía experimentó nuevos problemas. Un ejército realista Anglo-normando dirigido por Raoul [o Ralph] de Bayeux recibió la orden de interceptar a una pequeña fuerza rebelde mandada por Galeran [o Waleran], Conde de Mellent y Elbeuf. Raoul decidió ofrecer batalla cerca del pueblo de Bourgtheroulde [también deletreado Bourg Théroulde].

Los bandos

Los Rebeldes

Galeran de Mellent: Sir William;

Caballeros: Sir Alain, Sir James, Sir Gunter, Sir John, Sir Thomas, Sir Peter, Sir Jaques, Sir Roger;

Sargentos: Sgt Martin;

Piqueros: Bertin, Mark, Wat.

Los Anglo-Normandos

Raoul de Bayeux: Sir Richard;

Caballeros: Sir Roland, Sir Gilbert, Sir Gaston, Sir Conrad;

Sargentos: Sgt Tyler, Sgt Arnim;

Arqueros: Aylward, Bowyer, Fletcher, Mathias, Engerrand, Chretien;

Peones: Tybalt, Rees, Robin, Guy.

Posiciones de salida e inicio de la acción:

Los Anglo-normandos se colocan primero en el mapa "The Crossroads". Los Rebeldes entran entonces a través de Lado 10 del mapa "The Forest".

Condiciones de Victoria:

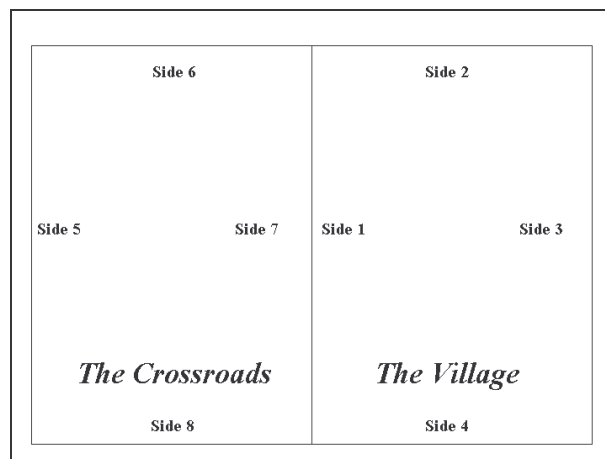
Galeran Conde de Mellent debe dejar el tablero de juego a través de Lado 5 del mapa "The Crossroads". Los Anglo-normandos deben capturar o deben matar a todos los caballeros rebeldes.

Epílogo:

Cuando las tropas de Galeran cargaron, los arqueros Anglo-normandos lanzaron varias descargas de flechas que hirieron a muchos caballos y jinetes. Entonces los Anglo-normandos contraatacaron lo que les permitió capturar a Galeran así como a los otros caballeros rebeldes.

ESCENARIO 3: EL CABALLERO ANDANTE

Disposición del mapa



Tiempo aproximado de juego: 1 ^{1/2} a 2 horas.

La historia

Una Compañía de soldados mercenarios ha estado aterrorizando el pueblo, amenazando a sus habitantes con horribles castigos si ellos no los pagan en dinero y bienes. Un caballero errante, Sir Richard, ha animado el pueblo para ponerse en pie contra los extorsionistas, y ellos han desafiado a los mercenarios. Arnim, el líder de la banda mercenaria, ha decidido enseñar una lección al pueblo.

Los bandos

Sir Richard

Caballeros a pie

Sir Richard
Sir Gunter

Caballos

de Sir Richard
de Sir Gunter

Campesinos

Baker
Cedric
Carpenter
Farmer
Gam
Giles
Gobin
Radult
Salter
Smith
Wulf

Civiles

Audrey
Edith

Los Mercenarios

Sargentos

Arnim
A'Wood

Alabarderos

Frederick
Tom
Watkin
Wynken

Spears

Bertin
Crispin
Hal
Odo
Perkin