

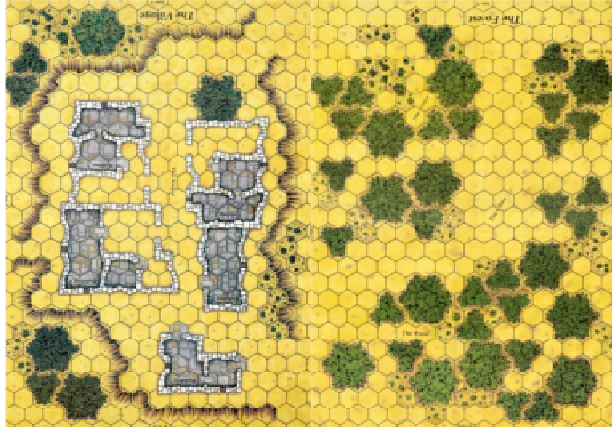
Scénario Basileus 1

Le village abandonné

L'histoire

Calabre, 1043. Depuis son repaire de Scribla, Robert Guiscard vit de rapines et brigandages pour subsister. Son dernier raid a été fructueux : il rentre avec un convoi de mules chargées de victuailles et biens volés. Scribla étant encore loin, il passe la nuit avec sa petite troupe dans un village abandonné à la hâte pas ses habitants en voyant arriver la bande de pillards. Sa situation au fond d'une gorge profonde ne facilitera pas la fuite si par malheur des ennemis les surprenaient. Pourtant, les byzantins à ses trousses sont bien décidés à le mettre enfin hors d'état de nuire. Les quelques épieux plantés pour éviter les charges de la cavalerie suffiront-ils à sauver encore une fois Robert ?

Assemblage des cartes et positions de départ



Les normands s'installent sur la carte Le Village. Les chevaliers sont tous démontés et leurs chevaux sont placés dans les différentes cours des masures. Les épieux sont disposés de telle sorte à barrer les accès du village.

Les byzantins sont placés sur la carte La Forêt.

Règles spéciales

On utilisera les différentes règles tactiques de l'extension Montjoie (tireur dans les arbres, épieux, coupe-jarrets), à l'exception des murets et des terrasses.

Les archers n'emportent que 20 flèches avec eux. Les Peltastoi munis d'un javelot ne peuvent en tirer que 3.

Pions

Les byzantins		Les normands		
<p>Kataphraktoi</p>	Liparit Georges Kedrenos Bardas Theokristos Aaron	<p>Skutatoi</p>	Mathieu Skylitzes Thadeos Petros Nicolas Katakalon	
		<p>Peltastoi</p>	Maurice Aristakes Melias Alexandre Midas Diogene	
<p>Psiloi</p>	Theophilos Germain Etienne Alyatte Basile Stephane Isaac			
			<p>Chevaliers à pied</p>	Robert Roussel Eustache Tancrede Onfroy Sarlon
			<p>Archers</p>	Bowyer Aylward Chretien Engerrand Mathias Fletcher
			<p>Paysans</p>	Gam Baker Smith Salter Giles
			<p>Epieux</p>	11 épieux
			<p>Mules</p>	4 mules

Conditions de victoire

Robert Guiscard doit s'échapper de cette nasse au plus tôt, mais la route de Scribla doit forcément passer par cette forêt qui grouille d'ennemis. Chaque normand qui réussit à sortir par une des faces de la carte La Forêt marque 1 point. Une mule compte pour 3 points.

Robert gagne s'il marque au moins 20 points ou si les byzantins quittent le champ de bataille. La mort de Robert entraîne la victoire immédiate des Byzantins.