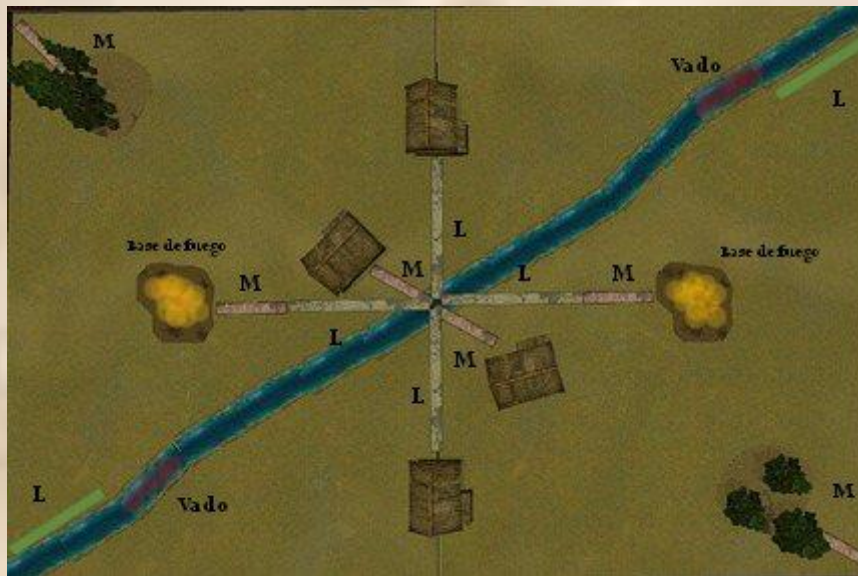




Batalla de los campamentos (203 AC) (Escenario 2)

Asdrúbal Giscón, general en jefe, reclutó una gran fuerza junto con a sus aliados númidas a las órdenes de Sifax, avanzaron hacia el enemigo obligando a Escipión a abandonar el asedio de Útica y retirarse. Acamparon entre Útica y Cartago, al otro lado del río Bagradas. Escipión se enfrentó a ellos con astucia, con a unas falsas conversaciones de paz celebradas en el campamento púnico pudo conocer cómo eran los campamentos enemigos por dentro y así realizó un ataque nocturno quemando los campamentos y masacrando a los soldados que huían de las llamas. Caerás en la trampa de Escipión o cerrará este la pinza sobre los cartagineses.



1.-Escenografía: Los elementos de escenografía se sitúan según el gráfico adjunto.

- Un río a M que divide la mesa en 2 en diagonal.
- 4 tiendas de campaña 2 cada lado del río: a M del punto medio de la mesa en dirección a las diagonales y a L desde el punto medio de la mesa hacia los lados largos.
- 2 Bases de hogueras ardiendo, una a cada lado del río. A L+M del punto medio de la mesa hacia los lados cortos.
- 2 bases de bosque a M de cada esquina no ocupada por el río.
- 2 vados a L de las esquinas.

2.-Escenario base

Lucha alrededor del fuego.

Para condiciones de victoria, despliegue y reglas especiales (ebrios).

Página 74 Libro de Invasiones.

3.-Objetivos secundarios:

Romano:

Objetivo individual secreto. Basados en los desafíos del libro de batallas página 23.

Cartaginés:

Objetivo individual secreto. Basados en los desafíos del libro de batallas página 23.

4-Reglas especiales:

- Las tiendas de campaña: Se consideran terreno impasable y alto (quitan línea de visión)
- Las bases con fuegos ardiendo, son terrenos peligrosos. Pág. 35 Reglamento saga.
- Río: tirar por las reglas de río. Libro de batallas pág. 17.
- Combate nocturno: Libro de batallas página 14.

