

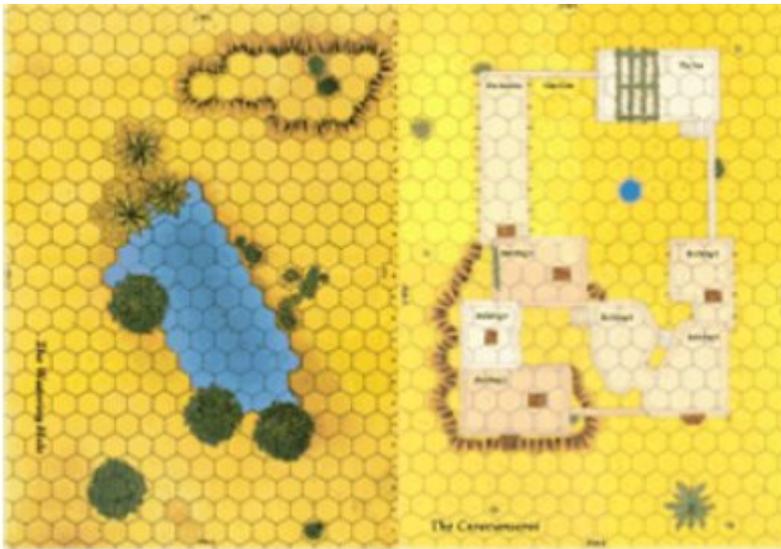
Escenario Caravanserai 1

La nube de polvo

Descripción del Escenario

1178: El ejército de Saladino está arrasando Galilea y matando a quien se les resista. Un pequeño grupo de Caballeros Hospitalarios se dirigen hacia el Castillo de Belvoir cuando la noche y la fatiga les obligan a detenerse en un Caravanserai cercano. A la mañana siguientes se dan cuenta de que su lugar de descanso es ahora el último recinto Cristiano en una llanura llena de enojados Sarracenos listos para atacar.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



* Los caballeros Hospitalarios y su séquito se instalan en cualquier lugar dentro Caravanserai. Sus caballos se colocan en los establos. La puerta de Alep está cerrada.

* Los Sarracenos se despliegan en cualquier lugar del mapa de la charca.

* El juego se desarrolla en 15 turnos.

* Los Sarracenos juegan primero.

Las fichas

The Defenders		The Attackers			
<p>Templars</p>	Sir Roger Sir Balian Sir Raoul Sir Gerard	<p>Sudan Bows</p>	<p>Light Seljuk</p>	<p>Arghun</p>	<p>Horse Archers</p>
<p>Turcoples</p>	Kamal Merton Mosul Tamara	<p>Syrian Inf.</p>	<p>Light Mameluk</p>	<p>Baha</p>	<p>Syrian Heavy Cavalry</p>
<p>Shortbow</p>	Ansel Robert Hugh Simon	<p>Fatimid</p>			
<p>Crossbow</p>	Jordan George Bernard Adam				

Los Sarracenos pueden usar 4 escalas.

Reglas Especiales

* La puerta es vieja y se encuentra en malas condiciones, se derrumbará si los Sarracenos intentan echarla abajo. La puerta tiene un valor defensivo de 5. Se romperá con cualquier resultado de E ó F en la tabla de combate contra oponentes a pie.

* Después del turno 5, el jugador Cristiano tira 1D10; con un resultado de 10, todos los contendientes pueden ver una polvareda formada por la caballería pesada de los Cristianos que viene directa al Caravanserai para ayudar a sus hermanos de armas. Después del turno 10, un resultado de 9 ó 10 traerá al equipo de rescate.

El equipo de rescate está compuesto por las siguientes fuerzas:

The Rescue Party					
 Hospitaliers	Sir Amalric Sir Dreux Sir Mathew Sir Michael	 Mounted Sergeants	Baldwin Guy	 Turcoples	Arnulf Tamara

El equipo de rescate entra por el lado 3 del mapa de Caravanserai.

Condiciones de Victoria

Los Sarracenos solo dejarán de atacar el Caravanserai cuando todos los defensores estén muertos o hayan sido capturados. Los Hospitalarios simplemente deben resistir hasta que una fuerza de rescate llegue procedente del castillo de Belvoir.

Al finalizar el turno 15, los Sarracenos ganan si todos los hospitalarios que empezaron el juego en el Caravanserai han muerto o se han rendido. De lo contrario, es una victoria de los Caballeros Hospitalarios.