

Escenario Caravanserai 4

Lucha bajo la parra

Descripción del Escenario

Siria 1140: Unur, jefe del gobierno de Damasco, concierta una alianza con el Rey Fulk para liberar a Paneas, que había sido capturado por las tropas de Atabeg Zinki. Este acuerdo al más alto nivel no resulta del agrado de todos sus seguidores. Varios Cruzados que han llegado recientemente a tierra santa, se habían unido al Rey para formar parte de la expedición, pero se apartan de los Sirios. Una tarde durante un descanso, estos Cruzados están sentados bajo la parra de la posada cuando Hassan llegado desde Damasco parece burlarse de sus rudos modales. La lucha no tarda en comenzar. Durante la refriega, Hassan huye por la estrecha calle del caravanserai ayudado por unos pocos fieles. Los Cruzados juran darle caza y cortarle la garganta.

Despliegue del mapa y posiciones iniciales



- > 3 caballeros se sitúan sobre la azotea de la posada, bajo la parra. Los demás hombres de armas en el patio principal.
- > Hassan se coloca en el pequeño patio superior del caravanserai. Los demás Sirios se colocan en a mitad izquierda del mapa, excepto 4 de ellos que están protegiendo la huida de Hassan y deben situarse en la azotea de la terraza.
- > Coloque una escala en cada edificio con un acceso al tejado. Las trampillas se consideran abiertas.
- > El jugador Cruzado coloca una escala portátil (2

hexes) apoyada contra un muro del patio.

El juego dura 12 turnos. Los Cruzados empiezan el juego.

Las fichas

The Crusaders		The Syrians					
<p>14 10 4</p> <p>Sir Walter</p> <p>Dismounted Knights</p>	<p>Raymond Sir Walter Sgt Baldwin Sgt Guy</p>	<p>6 6 6</p> <p>Renier</p> <p>Shortbows</p>	<p>Renier Simon</p>	<p>12 8 8</p> <p>Hassan</p> <p>Hashishins</p>	<p>Hassan Talat</p>	<p>9 6 6</p> <p>Ashok</p> <p>Dismounted Heavy Syrians</p>	<p>Ashok Mohammad Murda Moonga</p>
<p>6 6 6</p> <p>Hayden</p> <p>Spearmen</p>	<p>Stori Bryn Gareth Arnold Hayden</p>	<p>11 7 6</p> <p>Godric</p> <p>Billmen</p>	<p>Cliff Shawn Godric</p>	<p>4 4 8</p> <p>Jalil</p> <p>Slingers</p>	<p>Jalil Omar</p>	<p>7 7 6</p> <p>Mohammad</p> <p>Seljuk Infantry</p>	<p>Mohammad Shammin</p>
<p>11 7 6</p> <p>Fursa</p> <p>Halberdiers</p>	<p>Fursa</p>	<p>6 5 6</p> <p>Aubrey</p> <p>Crossbows</p>	<p>Aubrey Bernard</p>	<p>8 6 8</p> <p>Husseyin</p> <p>Syrian Infantry</p>	<p>Husseyin Baysan</p>	<p>8 5 8</p> <p>Jellal</p> <p>Sudanese Shortbows</p>	<p>Osewl Jellal</p>
<p>6</p> <p>Ladders</p>	<p>6 ladders</p>						

Reglas especiales

- > Use las reglas concernientes a las azoteas y a la capacidad para subir y bajar de ellas.
- > Hassan no puede abandonar el Caravanserai saltando de una azotea o ventana. Otros personajes sin armadura pueden saltar y volver a entrar a través de la puerta de Alep mientras permanezca abierta. Use las reglas de salto publicadas en MONTJOIE (§ 1.2.4: Saltos desde un árbol).
- > Las escalas empleadas para subir a las azoteas pueden ser retiradas y colocarse donde se desee. Esta acción le ocupará un turno completo a un personaje.

Condiciones de Victoria

Los Cruzados deben capturar o matar a Hassan para ganar. Cualquier otro resultado es una victoria para los Sirios.