

## Escenario Caravanserai 5

### Secuestro en el Caravanserai

#### Descripción del Escenario

Rendición de Antioquia, 1119: Blodwin, la esposa del Señor de Turbessel ha sido capturada por Il-Ghazi, Emir Turco de Mardin, después del desastre del Campo de las lágrimas. Ella es escoltada hacia Aleppo donde le espera únicamente la esclavitud o la reclusión en el harén, a juzgar por las costumbres de su guardián. Su marido, Balian de Turbessel, está decidido a recuperarla y está listo para una rápida acción nocturna ya que los secuestradores se han detenido en un caravanserai a descansar. Su hermano Dreux y él se han vestido con ropajes árabes para intentar penetrar en los edificios y pasar desapercibidos.

#### Despliegue del mapa y posiciones iniciales



- > Todos los Turcos están durmiendo (lado de aturcidos) a excepción de 3 centinelas.
- > Los caballos y camellos de los Turcos se encuentran en los establos y en el patio grande.
- > La puerta de Aleppo está cerrada.
- > Coloque una escalera en cada edificio con un acceso a una azotea. Las trampillas se consideran abiertas.

- > Blodwin está situada en un edificio de la Medina al azar, determinado por la tirada de 1D6.
- > Balian y Dreux entran en el mapa de acuerdo con el resultado de la tirada de 1D6: 1-2: lado 1; 3: lado 2; 4-5 lado 3 ; 6 : lado 4 .Cada uno de ellos está equipado con un garfio.
- > Los Templarios esperan a que se dé la alarma y entran en el mapa al turno siguiente por el lado 2.

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

#### Las fichas

| The Crusaders         |                                  | The Turks               |                     |
|-----------------------|----------------------------------|-------------------------|---------------------|
| <br><b>Hashishins</b> | Hassan (Balian)<br>Talat (Dreux) | <br><b>Templars</b>     | <br><b>Officers</b> |
| <br><b>Civilians</b>  | Blodwin                          | <br><b>Camel Riders</b> | <br><b>Mamluks</b>  |
| <br><b>Ladders</b>    | 6 ladders                        | <br><b>Grapples</b>     | <br><b>Seljuks</b>  |

## **Reglas especiales**

- > Use las reglas concernientes a la noche, las azoteas, la habilidad para subir o bajar de ellas con escalas o con un garfio, y el salto desde una terraza (ver las reglas de las extensiones de Montjoie y Caravanserai).
- > Las escaleras empleadas para subir a las azoteas pueden ser retiradas y colocadas donde se desee. Esta acción le ocupa un turno completo a un personaje.
- > Ningún personaje en el caravanserai podrá mover hasta que se de la alarma. La alarma se da cuando cualquier personaje del bando contrario es detectado, o cuando un personaje amigo es atacado y no resulta aturdido o muerto.
- > Una vez que se ha dado la alarma, los Turcos necesitan 2 turnos para ponerse la armadura y tomar las armas. En ese intervalo de tiempo, su factor de ataque es de 2 y el de defensa es 1 como si estuvieran aturdidos.
- > Una vez que se ha dado la alarma, Balian y Dreux pueden quitarse sus ropas de Árabe (un turno completo sin mover o combatir) o quedarse con ellas puestas. Si ellos deciden quitarselas, no podrán volver a ponérselas. Ellos no pueden llevar puesta sus armaduras para escalar los muros.
- > Blodwin es una prisionera y no puede mover. Ella podrá moverse libremente tan pronto como un personaje amigo esté en un hex adyacente.

## **Condiciones de Victoria**

Los Cruzados deben liberar a Blodwin y escapar por cualquier lado del mapa para ganar. Si Hassan (Balian) muere, la victoria solo será marginal. Cualquier otro resultado es una victoria de los Turcos.