

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	
 Hashishins	Hassan (Balian) Talat (Dreux)	 Templars	 Officers
 Civilians	Blodwin	 Camel Riders	 Mamluks
 Ladders	6 ladders	 Grapples	 Seljuks

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.