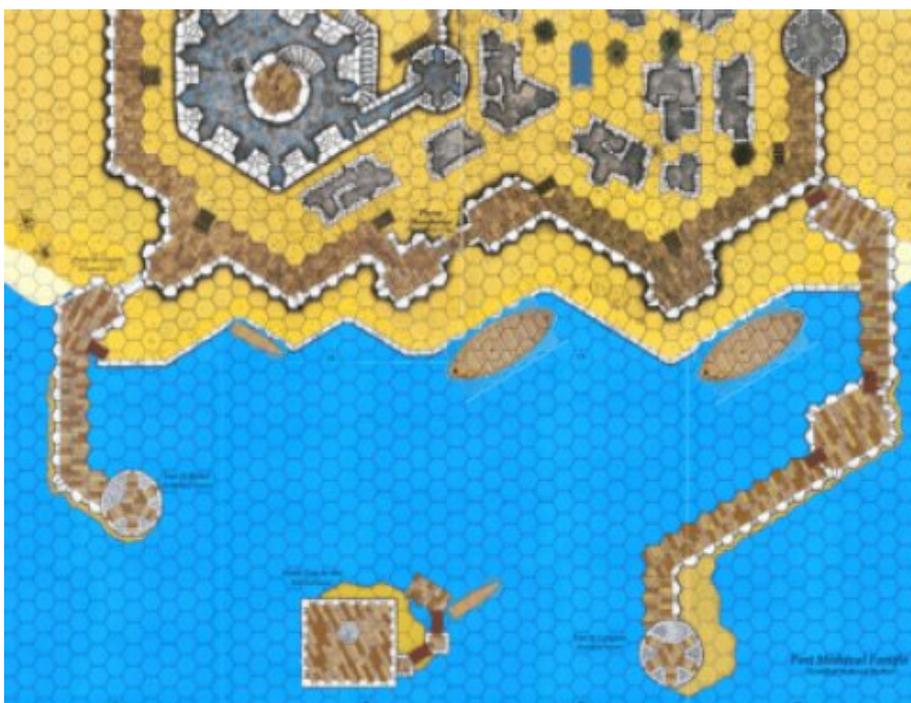


LA PRISIÓN DE AL-KATRAS

Descripción del Escenario

1250 – Sir Raymond y otros caballeros han sido capturados por los sarracenos durante la retirada de Mansura. Mientras esperan el pago de su rescate, los prisioneros han sido confinados en la horrible torre de Al-Katras. Esta prisión está localizada en una isla diminuta a la entrada de una pequeña Bahía Egipcia. Los comerciantes Armenios de la ciudad, han contratado a un grupo de mercenarios para liberarlos cuando sea de noche. Ellos saben por una fuente de confianza que el Emir quiere decapitarlos al amanecer porque el rescate está tardando mucho en llegar.



Use solo los dos mapas de más al sur de la ciudad medieval con la Bahía fortificada. Dos barcos Anglosajones y un bote a remos están atracados como muestra el dibujo de la izquierda.

Otro bote de remos está maniobrando para atracar en el embarcadero de la torre de

Al-Katras. Los guardias musulmanes están desplegados en los muros de la ciudad y los muelles. Cuatro guardias están situados en la prisión de Al-Katras.

Los prisioneros están localizados en las celdas (mismo nivel que la puerta). Ellos no pueden moverse hasta que un miembro del comando los libere.

El comando Armenio se coloca en la ciudad. Ellos juegan primero.

Las Fichas

Todas las fichas son originarias de CROISADES/OUTREMER.

The Prisoners	The commando	The Muslim Guards	
 Holy Knights Sir Balian Sir Dreux Sir Gerard	 Turcoples Kamal Merton Mosul Tamara Arnulf Mosul	 Seljuk infantry Ageel Farhad Shammin Mohammad	 Syrian Inf. Tossaun Mesuf Baysan Ali Husseyin Abdul
 Baron Sir Raymond	 Longbows Myrlin Mathew Gwyn Aylwin	 Seljuk infantry Osewl Jellal Mustafa Sadik	 Light Mamluk Baha Rashid Vezelay Fa'iz Yaghi Taki
	 Grapples X 4		

Reglas Especiales

1. El intento de rescate tiene lugar de noche. Por favor use las reglas nocturnas de la extensión Montjoie para combates y disparos de proyectiles.
2. Emplee las reglas de garfios de Montjoie para escalar los muros.
3. Use las reglas de Barcos de Vikings.
4. Ningún musulmán puede moverse hasta que se haya dado la alarma. La alarma se dará cuando cualquier miembro del comando sea detectado, o cuando un musulmán sea atacado y no resulte aturdido o muerto al primer intento.
5. Los prisioneros tienen un factor de ataque de 2 y su valor normal de defensa, (llevan una cota de malla pero no están armados). Un prisionero es liberado tan pronto como un miembro del comando permanezca adyacente a él durante un turno completo y no realice ninguna otra acción. Para recuperar la totalidad de su factor de combate, un prisionero debe gastar un turno completo adyacente a un guardia muerto y no realizar ninguna otra acción.

Condiciones de Victoria

El comando debe liberar a los prisioneros y escapar a través del lado D1 de la ciudad medieval. La victoria se basa en el número de caballeros evacuados:

- * 4 Victoria brillante Cristiana
- * 3 Victoria decisiva Cristiana
- * 2 Victoria limitada Cristiana
- * 1 Victoria decisiva Musulmana
- * 0 Victoria brillante Musulmana

Fuentes

El escenario es pura fantasía. El nombre de la torre es un tributo a otra prisión situada en una isla en medio de una famosa bahía.