

Hattin 1

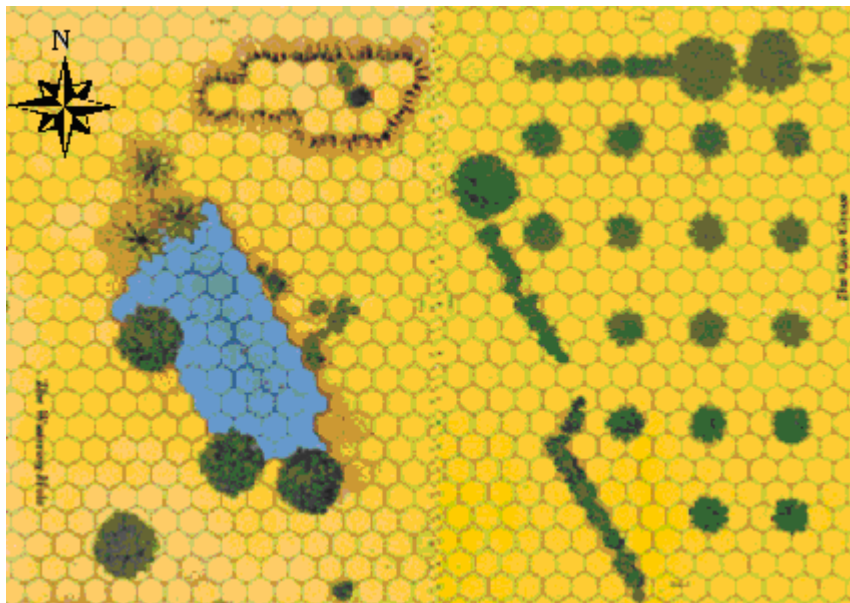
L'histoire

En 1187, le sultan d'Egypte et de Syrie, Saladin proclame le 'Djihad' contre tous les chrétiens de Palestine. Le 1^{er} juillet, en passant le Jourdain avec la plus formidable armée arabe jamais rassemblée, il franchit la frontière du Royaume chrétien de Jérusalem. Mal commandée par Guy de Lusignan, l'armée franque au grand complet est prise au piège près du lac de Tibériade. Encerclée sous une chaleur écrasante, privée de ravitaillement et d'eau, les chrétiens commencent le 4 juillet, à Hattin, une bataille, dans des conditions très difficiles.

Le scénario

Pour tenter de briser l'encerclement, la chevalerie franque charge vers les lacs de Tibériade, sous un soleil de plomb. Un groupe avancé de chrétiens a percé le front musulman ! Ils sont près de passer... Mais entre le salut et la mort : la dernière ligne de défense arabe.

Assemblage des cartes et positions de départ



- Les musulmans se déploient n'importe où sur les cartes à plus de 7 hexagones du bord Sud.
- Les cavaliers chrétiens entrent au tour 1 par le Sud.
- Les fantassins chrétiens entrent au tour 2 par le Sud

Règles spéciales

- Potentiel mouvement des chrétiens réduit d'un point,
- La partie se joue en 7 tours.

Pions

Les Musulmans		Les Chrétiens	
	Six cavaliers syriens : Mohammed, Kukburi, Suejac, Nassin, Mooga et Ashak.		Sir Raymond Sir Walter Murda Deux sergents à cheval Balwin et Guy
	Six fantassins syriens : Ali, Abdul, Husseyin, Toussam, Mesot et Baysan.		Les turcoples Arnulf, Kamal, Merton et Reuben
	Trois frondeurs : Mustaq, Jalil et Omar		Sergents Llewellyn et Pugh
	Six cavaliers Seldjoukides : Kilij, As-Salih, Yesugai, Ruik, Bar et Arghun.		L'hallebardier Fursa
	Six fantassins Seldjoukides : Mohammed, Farhad, Ageel, Shammin.		Les vougiers : Shawn et Cliff
			Les piquiers : Aki, Arnold, Stori, Hayden, Gareth et Bryn
			Les arbalétriers Bernard et Adam

Scénario Journal du Stratège N° spécial scénario Décembre 1989

Conditions de victoire

Le camp qui occupe la hauteur dominant le champ de bataille (les Cornes d'Hattin), soit plus de la moitié des 16 hexagones qui la composent marque 20 points. Dans le cas où les deux camps occuperaient la moitié de la hauteur, ils marquent 10 points.

Chaque camp marque ses autres points en éliminant des personnages adverses selon le barème suivant :

- > Pour chaque chevalier éliminé (Murda compris) : 6 points,
- > Pour chaque cavalier lourd éliminé (avec armure) : 4 points,
- > Pour chaque cavalier léger éliminé (sans armure) : 3 points,
- > Pour chaque soldat en armure éliminé : 2 points,
- > Pour chaque soldat sans armure : 1 point.

Le camp qui marque le plus de points est déclaré vainqueur.

- > Si la différence est supérieure à 25 points, c'est une victoire décisive,
- > Si elle est comprise entre 16 et 24 points c'est une nette victoire,
- > Si elle est comprise entre 5 et 15, c'est une courte victoire,
- > Si elle est inférieure à 5 points, c'est une victoire discutée.

Epilogue

La charge a beaucoup ébranlé les rangs des sarrasins. Mais les hommes à pied ne peuvent plus suivre et les chevaux sont épuisés. Au bout de leur élan, les chevaliers croisés s'arrêtent, se regroupent.

Alors, Saladin lance sa contre-attaque.
