

## Hattin 2

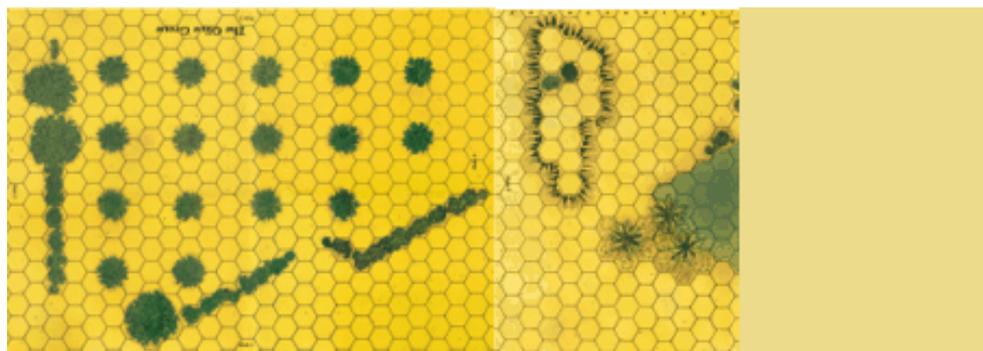
### L'histoire

La bataille d'Hattin fait rage. Saladin, nerveux, comprend que rien n'est joué. En espérant briser le moral des chrétiens, il charge Monsouras et sa cavalerie d'élite de prendre la Vraie Croix (sur laquelle fut crucifié le Christ et qui accompagne toujours les armées croisées) portée par l'évêque d'Acre, Ruffin. Le choc est effroyable entre les mamelouks et les templiers sous une chaleur écrasante.

### Le scénario

Dans la mêlée, un groupe de cavaliers sarrasins parvient à se rapprocher de la Vraie Croix. C'est alors une bataille dans la bataille pour la possession du saint Bois.

### Assemblage des cartes et positions de départ



Les chrétiens se déploient n'importe où sur la carte « oliveraie ».

Les musulmans entrent par le côté ouest de la demie carte « Point d'eau ».

### Règles spéciales

Le potentiel de mouvement des chrétiens est réduit de un point,

La partie se joue en sept tours,

Sir Raymond représente l'évêque Ruffin portant la Croix.

### Pions

Les Musulmans	Les Chrétiens
 <p><b>Les mamelouks :</b> Al-Kamil, Maarat, Hakim, Abaga et El-Arish.</p> <p><b>Les mamelouks légers :</b> Baha, Taki, Yaghi, Faïz, Vezelay et Rachid.</p> <p><b>Les sept archers à cheval :</b> Fakr, Qutur, Usamah, Ayub, Imab, Mongka et Rashid.</p>	 <p>Sir Raymond (Ruffin)</p> <p><b>Les templiers :</b> Sir Roger, Sir Raoul, Sir Balan et Sir Almaric</p> <p><b>Les turcoples</b> Kamal et Arnulf</p> <p><b>Les arbalétriers</b> Bernard et Adam</p> <p><b>Quatre sergents</b> (prendre les sergents à cheval à pied avec + 1 au mouvement)</p> <p><b>L'hallebardier</b> Fursa</p> <p><b>Les vougiers</b> Shawn et Cliff</p> <p><b>Le piquier</b> Gareth</p>

## **Scénario Journal du Stratège N° spécial scénario décembre 1989**

### ***Conditions de victoire***

Le camp qui a la Vraie Croix marque 20 points. Pour s'en emparer éventuellement, il suffit de faire passer un personnage par la case où se trouve le porteur de la Croix quand celui-ci est assommé ou mort. Un fantassin s'en empare immédiatement ; un cavalier doit lancer un dé et obtenir le résultat de 1 à 6 sur un dé 10.

Les autres points sont marqués comme dans le scénario Hattin 1 par élimination des personnages adverses :

- > Pour chaque chevalier ou mamelouk éliminé : 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***

Après une charge furieuse, Monsouras est tué par un turcopole. La lutte est violente. Mais les porteurs de la Vraie Croix se coupent un moment du reste de l'armée. Rapidement encerclés, les derniers défenseurs tombent. Ruffin est tué... La Croix est prise.

### ***Epilogue historique***

Après la perte de la Vraie Croix, les rangs chrétiens se mettent à flotter. Des milliers de croisés assoiffés se rendent. Les autres sont massacrés. L'armée franque est taillée en pièce. Trois mois plus tard, après avoir reconquis toute la Palestine, Saladin entre le 2 octobre dans Jérusalem.

---