

Retour de Hattin




Temps de jeu et nombre de joueurs

1 heure ½ et + / 2 joueurs

L'histoire

Syrie, 3 juillet 1187, alors que le soleil se couche lentement au dessus des cadavres de l'armée franque, une partie de l'arrière-garde commence sa retraite. Des poursuivants ne sont pas loin...

Forces en présence

Les Francs			Les Musulmans
 <p>33 19 Sir Amalric 12</p> <p>Templiers</p>	<p>Gerard Dreux Amalric Roger Balian Raoul</p>	 <p>18 10 Arnulf 15</p> <p>Turcoples</p>	<p>Kamal Reuben Merton Arnulf Tamara</p>
		 <p>20 8 Sir Baldwin 12</p> <p>Sergents à cheval</p>	<p>Baldwin Guy</p>
			<p>Selon règle 4</p>

Disposition des cartes

1- Ce scénario se joue sur un terrain déroulant : Au début de la partie, le joueur Franc lance 1D10 pour déterminer quelles cartes sont à utiliser (2 lancers sont nécessaires au premier tour car le tapis de jeu s'étend sur 2 cartes). Ajouter +1 au dé toutes les 4 cartes découvertes.

Lancer de dé	Carte
1-3	Oliveraie
4-7	Croisée des chemins
8-9	Oasis
10	Village (voir point 7)
11+	Château

Note : si disponible, vous pouvez remplacer la carte Croisée des chemins par la carte La Plaine et la carte Village par la carte Caravansérail

2- Il n'y a que 2 cartes en jeu à tout moment. Elles doivent être accolées par leurs petits bords (le joueur Franc décide de l'orientation des cartes).

3- Chaque fois que le joueur Franc atteint le bout du « couloir », il lance le dé pour tirer une nouvelle carte et la place afin de continuer le couloir. Si la carte tirée est déjà utilisée, lancer le dé à nouveau.

4- A chaque tour, le joueur Musulman lance 1D10 pour savoir s'il a des troupes disponibles en fonction de la table ci-dessous :

1	Force importante
2-6	Force limitée
7-10	Rien

5- Si le résultat fait apparaître une force, lancer immédiatement le dé pour connaître leur point d'entrée (voir ci-dessous) Si un changement de carte oblige une force musulmane à rester sur une troisième carte, cette force a perdu le contact et est retirée du jeu.

1-2	Carte de gauche – bord du bas
3-4	Carte de gauche – bord du haut
5-6	Carte de droite – bord du bas
7-8	Carte de droite – bord du haut
9-10	Carte de droite – petit côté droit

6- Une force importante peut contenir jusqu'à 15 personnages de n'importe quel type (à l'exception des arbalétriers). Pour déterminer le nombre, lancer 1D10 et ajouter 5.

Une force limitée peut contenir jusqu'à 6 personnages, dont pas plus de 2 ne peuvent avoir une valeur de défense supérieure à 11. Pour déterminer le nombre, lancer 1D6.

Livret II – Scénario 21 pour Croisades

7- Si la carte Village (ou Caravansérail) est tirée, lancer 1D10 et consulter la table ci-dessous :

1-3	Village musulman
2-6	Village chrétien
7-10	Rien

Si le résultat indique un village musulman, le joueur musulman lance 1D10 et choisit alors un nombre équivalent de piquiers, javeliniers, frondeurs et archers.

Si le résultat indique un village chrétien, le joueur Franc suit la même procédure mais il choisit des paysans et des archers courts à la place.

Positions de départ

- > Lancer 2 dés pour déterminer les 2 premières cartes. Le joueur Franc commence en entrant par le bord sud du couloir.
- > Le joueur musulman se déploie selon la règle 4
- > Si des villageois sont tirés au dé, ils doivent être installés à l'intérieur des bâtiments et cours.

Conditions de victoire

L'objectif des Francs est de se réfugier au château (.

- > Si le joueur Franc réussit à faire entrer 3 chevaliers ou plus dans le château, il gagne immédiatement ;
- > Si moins de 3 chevaliers entrent dans le château, il bénéficie d'une victoire tactique ;
- > Si aucun chevalier ne réussit mais que d'autres personnages y parviennent, c'est une victoire marginale.

Les musulmans doivent tuer tous les Francs pour gagner.

Note : la carte château apparaît par tirage au sort selon la règle 1. Avec le modificateur de +1 au dé toutes les 4 cartes, on peut espérer que vos chevaliers n'erreront pas dans les plaines de Galilée trop longtemps !