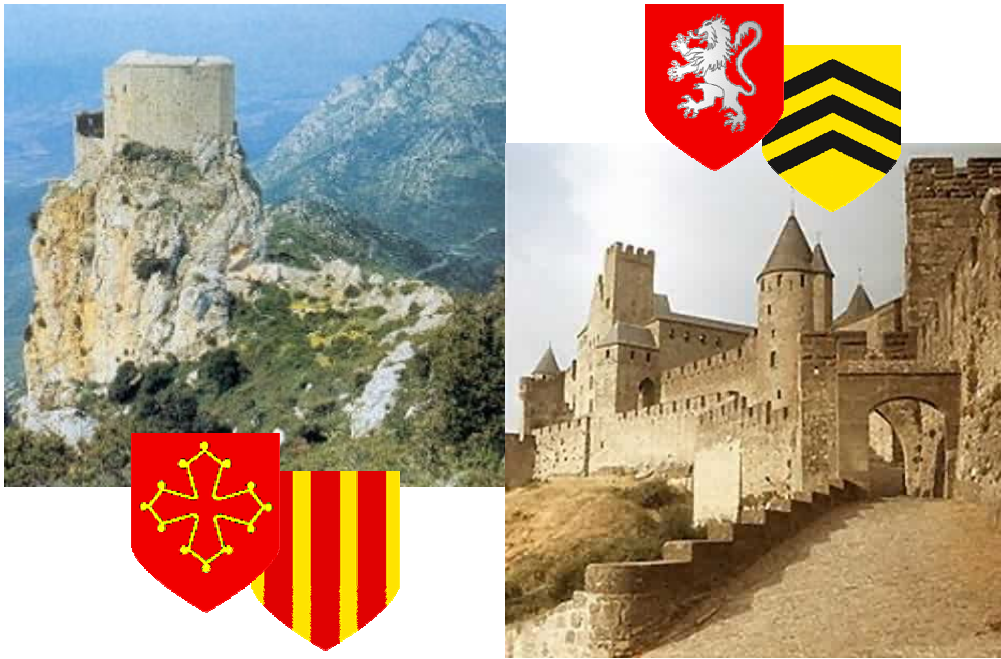


La Croisade Albigeoise

Une extension pour les jeux de la série « Cry Havoc »



*Une extension conçue et écrite par Philippe Gaillard en 1993, parue dans Claymore #4
Revue et corrigée par Eric Bertrand en novembre 2004*

La Croisade Albigeoise

Lutte contre l'hérésie Cathare dans le sud-ouest de la France

1. Table des matières

1. TABLE DES MATIERES	2
2. INTRODUCTION	4
2.1. PRESENTATION.....	4
2.2. MODIFICATIONS APORTEES A LA VERSION ORIGINALE.....	4
2.2.1. Carte stratégique.....	4
2.2.2. Pillage de Béziers.....	4
2.2.3. Massacres de Simon de Montfort.....	4
2.2.4. Intervention du Roi d'Aragon.....	4
2.2.5. Hiver.....	4
2.2.6. Marche forcée.....	4
2.2.7. Assemblage des cartes de bataille.....	4
2.2.8. Renforts.....	4
2.2.9. Sièges.....	4
2.2.10. Captures & rançons.....	4
2.3. SCENARIOS TACTIQUES.....	4
2.4. HISTOIRE : PAR LA CROIX ET L'EPEE.....	5
2.4.1. Les prémices.....	5
2.4.2. L'époque de Simon de Montfort.....	5
2.4.3. L'Inquisition.....	6
2.5. UN BREF COURS DE CATECHISME SUR LES « MECHANTS PETITS CATHARES ».....	6
2.5.1. Quelques aspects de leur doctrine.....	6
2.5.2. Réfutations de la doctrine catholique.....	7
2.5.3. Rites et organisation.....	7
3. SCENARIO DE CAMPAGNE #1 : LA CONQUETE (1209 – 1214)	8
3.1. CONTEXTE HISTORIQUE.....	8
3.2. CARTE STRATEGIQUE.....	8
3.2.1. Zones de fuite.....	8
3.3. LES FORCES EN PRESENCE.....	8
3.3.1. Les armées.....	8
4. REGLES SPECIFIQUES	10
4.1. DEBUT DE LA PARTIE.....	10
4.1.1. Partie à 2 ou trois joueurs.....	10
4.1.2. Partie à 4 joueurs.....	10
4.1.3. Le siège de Béziers.....	10
4.2. REVOLTES.....	10
4.3. INTERVENTION DU ROI D'ARAGON.....	10
4.4. MASSACRES DE SIMON DE MONTFORT.....	11
4.5. FIN DU JEU.....	11
4.6. NOTES :.....	11

4.7.	MATERIEL NECESSAIRE.....	11
5.	MODIFICATIONS DES REGLES STRATEGIQUES	12
5.1.	2.21: ORGANISATION DU TOUR DE JEU STRATEGIQUE – SCHEMA GENERAL (P.40)	12
5.2.	2.41: MOUVEMENTS TERRESTRES – NOUVEAUX COUTS DE DEPLACEMENT (P.43).....	12
5.2.1.	La Garonne	12
5.2.2.	L'hiver	12
5.2.3.	Mouvements minimums.....	12
5.2.4.	Marche forcée	12
5.3.	2.51 : INITIATIVE EN BATAILLE (P.46)	13
5.4.	2.52 : SELECTION ET ASSEMBLAGE DES CARTES TACTIQUES (P.46 ET AIDE DE JEU N°2).....	13
5.5.	2.55 : RENFORTS (P. 48)	13
5.6.	2.6 : SIEGES	13
5.6.1.	2.61 : Garnisons (p. 51)	13
5.6.2.	2.64 : Déroulement d'un siège (p.52)	14
5.6.3.	2.67 : Reddition (p.55)	14
5.6.4.	Engins de siège en défense	14
5.7.	2.7 : RAVITAILLEMENT (P.56)	14
5.7.1.	La Garonne, ravitaillement fluvial	14
5.7.2.	Désert.....	14
5.7.3.	Hiver.....	14
5.8.	3.1-3.66 : JEU DE ROLES (P.67).....	14
5.9.	3.7 : SYSTEME ECONOMIQUE	15
5.9.1.	3.71 : Tableau des revenus (p.99).....	15
5.9.2.	Saisons et revenus	15
5.9.3.	3.73 : Augmentation des revenus de 50% (p. 100)	15
6.	REGLES OPTIONNELLES.....	16
6.1.	CAPTURE & RANÇONS	16
6.2.	PRISONNIERS CATHARES	16

2. Introduction

2.1. Présentation

Le numéro entier du magazine #4 de Claymore, édité en 1993, a été consacré à une extension pour « Croisades », « Cry Havoc » et « Siège », traitant la croisade des Albigeois contre les Cathares qui a eu lieu dans le sud-ouest de la France pendant la première moitié du 13^{ème} siècle.

Cette extension se compose d'une campagne stratégique, d'une nouvelle carte stratégique, de deux nouvelles cartes tactiques (Montségur et La Bastide), plus l'historique. Tous ont été écrits ou conçus par Philippe Gaillard (v1.0, en 1993) et réécrits et complétés par Eric Bertrand (v1.1, en janvier 2005). La carte tactique « La Bastide » a été créée par Eric Bertrand.

2.2. Modifications apportées à la version originale

Cette dernière version de la Campagne Albigeoise a reçu quelques modifications de mon cru par rapport à celle créée par Philippe Gaillard. En voici le détail, pour les puristes :

2.2.1. Carte stratégique

- ❖ Une route a été tracée entre Gaillac et Lavaur, une autre entre Toulouse et Auch
- ❖ 8 hex de collines ont été ajoutés aux environs de Minerve, au sud de la Montagne Noire
- ❖ La Garonne a été placée sur des bords d'hexagones au lieu des centres d'hex, ce qui simplifie la règle de mouvement avec le fleuve

2.2.2. Pillage de Béziers

Au premier tour de jeu de la Campagne, le joueur Croisé peut choisir de ne pas perpétrer le massacre de Béziers. Dans ce cas, la ville rapporte 40 £ par an à son propriétaire, mais le siège doit être entrepris normalement (les habitants ne sortent pas au premier jour de siège et les portes sont fermées).

2.2.3. Massacres de Simon de Montfort

Une règle a été ajoutée pour simuler les massacres et pillages des villes de la région perpétrés par les armées croisées.

2.2.4. Intervention du Roi d'Aragon

Une règle a été ajoutée pour tenir compte de l'aide que le roi Pierre II d'Aragon peut apporter aux Cathares.

2.2.5. Hiver

Ajout de règles de mouvement et de ravitaillement durant les tours stratégiques d'hiver.

2.2.6. Marche forcée

Ajout de règles pour la marche forcée (augmentation du mouvement) et les déplacements dans des hex dont le coût est trop élevé pour le groupe en mouvement.

2.2.7. Assemblage des cartes de bataille

Modification de la table d'assemblage des cartes de batailles (le Temple a été retiré et le Campement est utilisé).

2.2.8. Renforts

Modification de la règle de déploiement des renforts en bataille

2.2.9. Sièges

Modification de la règle d'Assaut contre les châteaux de montagne et ajout d'engins en défense.

2.2.10. Captures & rançons

Ajout d'une règle de « mort en cellule » et précisions sur les règles de capture et de rançon.

2.3. Scénarios tactiques

Les scénarios tactiques supplémentaires suivants, se déroulant pendant la Croisade albigeoise, ont été édités dans des magazines français. Ils sont disponibles dans les numéros suivants :

1. Le guet-apens, 1210 (Claymore #4) : Scénario de siège

2. La bataille de Muret, 1213 (Claymore #4 + Le Journal du Stratège #73) : Scénario de tournoi
3. Le siège de Beaucaire [en Provence], 1216 (Claymore #4) : Scénario de campagne de siège
4. La chute des lions [Toulouse], 1218 (Claymore #8) : Scénario de ville
5. Mort aux Cathares ! 1240 (Casus Belli #34) : Scénario de campagne de siège
6. Le siège de Montségur, 1243-1244 (Claymore #4) : Scénario de campagne de siège.

Ils sont également disponibles sur le site Cry Havoc Fan, à l'adresse suivante :

<http://www.cryhavocfan.org/fr/ressourc/claymore/contenu1.htm>

2.4. Histoire : Par la croix et l'épée

2.4.1. Les prémices

Nous sommes en janvier 1208. Un homme se trouve au milieu de la rue de Saint-Gilles, et n'importe qui concluerait facilement qu'il est mort. L'occasion, dans ces périodes préoccupées, aurait passé inaperçue sauf qu'il s'avère justement être Pierre de Castelnaud, un légat envoyé par le pape au combat contre l'hérésie Cathare qui s'étend dans le Languedoc. L'homme mort, tenant encore des deux mains l'épée qui l'a transpercé de part en part, ne saura jamais que sa mort baignera la région entière dans le sang, et que les pires atrocités seront commises au nom du Dieu duquel il était un domestique fidèle.

Mais remontons un peu dans le temps. Le puissant Pape Innocent III, exaspéré par le progrès du Catharisme et de l'impunité avec lequel « les purs » vivent dans les terres du comte Raymond VI de Toulouse, est décidé à employer les méthodes fortes. Ainsi il a envoyé Pierre de Castelnaud non seulement pour chasser l'hérésie mais également pour reprendre le contrôle du Languedoc « mal tenu par un comte qui est une honte à son titre ». En cette froide journée de janvier, un homme dans l'entourage de Raymond a mis un terme définitif à la difficile tâche du légat...

En réponse à cette action déshonorante, le pape a prêché une croisade contre les hérétiques, alors qu'auparavant il avait excommunié Raymond VI de Toulouse. Une horde de chevaliers venus essentiellement du Nord, ayant décidé qu'ils ont tout à gagner dans ce combat au nom de Dieu afin de se faire pardonner leurs dettes et leurs péchés sans être obligés de faire le long voyage jusqu'à Jérusalem, s'assemble. Ainsi dans l'ensemble de la France, l'appel du pape a été reçu avec joie.

2.4.2. L'époque de Simon de Montfort

La croisade commence en 1209 avec la capture de Béziers. Une foule de « biterrois », sortie de la ville pour voir les croisés, fut massacrée. La ville fut rapidement prise et la légende prétend qu'Arnaud-Amaury, le légat du pape accompagnant la Croisade, répondit par ces mots à celui qui lui demanda comment différencier un bon croyant d'un hérétique : « Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens ! ». Au milieu des maisons pillées et des églises profanées, entre 20 000 et 30 000 habitants furent massacrés sur les 40 000 que comptait la cité. Les pillards, les pèlerins et les chevaliers repartirent de la ville en flammes, les poches pleines et le sourire aux lèvres. La croisade avait très bien commencé.

En août les croisés assiègent Carcassonne. Dans la ville, qui manque rapidement d'eau, les habitants tombent comme des mouches alors que ces insectes volent autour des cadavres en décomposition du bétail mort de soif. Le gouverneur de la ville, Raymond-Roger de Trencavel, se rend auprès des assiégeants pour négocier la reddition de la ville. Capturé malgré le pavillon de trêve, il ne reverra jamais la chaude lumière du soleil du Languedoc le long des remparts de sa ville.

Celle-ci, sans guide, a ouvert ses portes aux croisés, dont les actes de pillage sont, cette fois, moins meurtriers mais plus précis. Après discussion entre les barons, les titres de vicomte de Béziers et Carcassonne sont attribués à Simon de Montfort, comte de Leicester et propriétaire de terres en Ile de France. À peine installé dans son nouveau rôle, Montfort assiste impuissant au départ des croisés, ayant fini leurs quarante jours de service. Avec seulement 26 chevaliers il allait devoir résister à la population hostile en faisant régner la terreur...

Aux premiers beaux jours de l'été de 1210, l'arrivée de renforts a permis la capture des châteaux de Termes et de Lastours. A Minerve, le premier bûcher de la croisade a accueilli 140 Cathares qui refusèrent d'abjurer leur religion. Les garnisons de quelques châteaux ont été exécutées, comme celle de Bram : les lèvres et les nez ont été coupés et des yeux arrachés. Un unique soldat fut laissé borgne pour mener ses camarades au château de Lastours qui leur offrit accueil. Avec le rythme des arrivées et des départs de l'ost, Montfort a capturé et repris tous les bastions. Lavar (400 Cathares brûlés), Cassés (60 brûlés)...

Raymond VI, en dépit des appels de la papauté, continue de refuser de chasser les hérétiques et a pris refuge à Toulouse. Il a même rejeté les exhortations de l'évêque local Foulques, un prédicateur fanatique et partisan des bûchers massifs. En mai 1211, Simon de Montfort a commencé à assiéger Toulouse, mais la ville ne s'est pas rendue. Exaspéré, Montfort élimine place après place, d'Agen à Auterive, de Cahors à Montgey, villes qu'il retire des cartes comme si elles n'avaient jamais existées.

Raymond, isolé au milieu de nouveaux fiefs croisés, a lancé un appel à l'aide de Pierre II d'Aragon. L'alliance est de courte durée et a comme conséquence la mort du roi d'Aragon à la bataille de Muret le 12 septembre 1213 (voir le scénario tactique #2).

De 1213 à 1215, Montfort se rend maître du pays du Languedoc à la Provence. En six ans de combat, « il est allé de victoire en victoire avec une constance presque ennuyeuse » (Z. Oldenbourg). Seule Toulouse tient toujours, jusqu'au début du Conseil de Latran : à la fin d'un jugement injuste qui lui est imposé, Raymond VI est dépossédé de ses terres et condamné à

l'exil. L'assemblée des vénérables ecclésiastiques s'est instaurée en tant que juges suprêmes. Avec indifférence, ils ont affranchi les abominations commises par les croisés. Montfort et d'autres fanatiques peuvent se reposer confortablement et célébrer l'idée des massacres à venir, puisque les représentants de Dieu sur terre se sont portés garants pour leurs péchés...

En 1216 Montfort, maintenant comte de Toulouse, a pris possession de son capital. Comme mesure de prudence, il a abattu tous les remparts. Toulouse est devenue « une ville ouverte »... à tous les types d'extorsion. Montfort se rend alors à Paris, où le roi confirme ses titres. Sur son passage les foules acclamèrent le « nouveau Saint George qui a écrasé le dragon Cathare ».

Mais à leur retour d'exil en Italie, Raymond VI et son fils avaient été également acclamés par les seigneurs fidèles en Provence. Le comte a pris la route d'Espagne tandis que son fils assiège Beaucaire. Montfort n'arrive pas à soulager la ville et est forcé de faire montre d'humilité, sa capitale Toulouse étant en révolte. Les habitants se sont levés comme un seul homme et ont repoussé tous les assauts ! Le déloyal évêque Foulques obtint une trêve et Montfort en profita pour désarmer les citadins et abattre les quartiers fortifiés de la ville.

A court d'argent et menacé de tous les côtés, Montfort a dû défendre ses conquêtes loin de Toulouse. Montfort parti, Raymond VI reprit sa capitale à la tête d'une forte armée en septembre 1217. Le chef des croisés revint à nouveau, mais en attendant les habitants construisirent des barricades, des barbacanes et des catapultes. Du domestique au vieil homme, tous les habitants furent mobilisés ! Les combats furent sans pitié. Les pierres « tombèrent comme pluie » sur le camp des croisés aussi bien que sur les maisons. Un jour de juin 1218, Montfort accourt pour aider son frère blessé à la bataille lorsqu'il est heurté par une pierre qui lui arracha la tête. C'est la croisade entière qui est décapitée...

2.4.3. L'Inquisition

Entre 1218 et 1224, de nouvelles générations voient le jour. Raymond VII, le fils du comte, et Amaury de Montfort, le fils de Simon, assurent la conduite des armées. Renforcé par sa popularité, Raymond a repris toutes les villes des croisés. Amaury et ses quelques alliés ont fini par abandonner le Sud du pays, qu'ils ne pouvaient plus tenir (Narbonne, Agde, etc.).

En 1225, le pape a relancé l'idée d'une croisade avec le prince Louis (futur Louis VIII) à sa tête. Les châteaux et les villes changèrent à nouveau de main. Cette nouvelle guerre n'a plus pour but la conquête mais la destruction. Les campagnes sont ravagées, la famine menace, les renforts des croisés arrivent incessamment, et Raymond VII cherche la paix pour ses sujets. Par le Traité de Meaux, le comte de Toulouse renonce à plus ou moins toute sa puissance, et accepte de chasser les hérétiques. Ce Traité a également marqué le début « de la période de l'Inquisition ».

Dès 1233 les inquisiteurs arrivent. Utilisant pinces et tenailles plutôt que l'eau bénite, ils interrogent, torturent et brûlent avec enthousiasme... Cependant, les hérétiques n'ont jamais été très nombreux. Les évêques, les diacres et les « parfaits » ont prêché et donnent le « consolamentum » (bénédiction marquant l'entrée dans la foi Cathare) jusqu'à la dernière minute (avant d'être brûlés au bûcher). La révolte gronde à nouveau, marquée par la reconquête de Raymond Trencavel (1240) et de Raymond VII (1242).

Durant l'année 1242, sept hommes habillés de longues robes de moines sont massacrés dans une maison d'Avignonet, et les soldats qui les avaient soigneusement envoyés à la boucherie étaient sûrs qu'ils étaient bel et bien morts. Ces deux inquisiteurs et leurs acolytes ne sauront jamais que leurs décès allait faire couler le sang une dernière fois. Leurs assassins étaient descendus du dernier bastion des Cathares, le château de Montségur.

Pour venger la mort des inquisiteurs, le château est assiégé par les croisés de juin 1243 à février 1244. Les 150 hommes de la garnison réussissent à résister aux assauts des milliers d'hommes d'armes qui ont juré leur mort. Encerclés, serrés ensemble dans la minuscule cour du château, des hommes, des femmes, des enfants, les malades et les blessés se rendent dans la soirée du 1er mars 1244. Inébranlables dans leur foi, 210 à 215 entre eux choisissent la mort sur le dernier grand bûcher Cathare.

Avec ces dernières braises ont été éteints non seulement la dernière lueur d'une religion mourante, mais également l'indépendance d'un peuple entier...

2.5. Un bref cours de catéchisme sur les « méchants petits cathares »

Contrairement à beaucoup d'hérésies, déviations inévitables de tous les dogmes, l'église Cathare s'est établie en vraie rivale de l'église catholique du 12ème siècle. Les Cathares étaient les descendants des Manichéens (6ème siècle) pour qui le principe fondamental était l'opposition du Bien et du Mal, et des Pauliciens (9ème siècle) qui ont prêché « un Manichéisme chrétien ». De ces derniers naquit l'église de Bogomiles en Bulgarie et le Catharisme dans la région française du Midi. Bien que les oppositions au catholicisme soient connues, quelques aspects de la religion « des parfaits chrétiens » demeurent toujours peu clairs.

2.5.1. Quelques aspects de leur doctrine

- ❖ Dieu n'est pas tout-puissant mais combat le diable sur un pied d'égalité
- ❖ La matière (la terre, humanité, etc.) est le travail de Satan ; Dieu a seulement donné à l'homme une âme
- ❖ L'ange Jésus, que Satan fait périr sur la croix, est venu sur terre pour montrer la voie à l'humanité. Mais Satan a trompé les hommes et les mène dans une fausse croyance : l'église catholique, surnommée « la putain de Babylone » par les Cathares
- ❖ La Vierge est également un ange (puisque le Christ n'a aucun corps vrai)

- ❖ Réincarnation, dans un meilleur homme ou dans une bête grossière s'il se conduit mal. On interdit ainsi le meurtre de l'homme ou de la bête : les Cathares étaient plus ou moins végétariens
- ❖ Ils observent des jeûnes très stricts
- ❖ Ils souhaitent que le peuple puisse lire les textes sacrés, dans la langue ordinaire, afin de se rapprocher de Dieu. Dans ce but, ils traduisent ces textes en Langue d'Oc et apprennent à lire à leurs fidèles

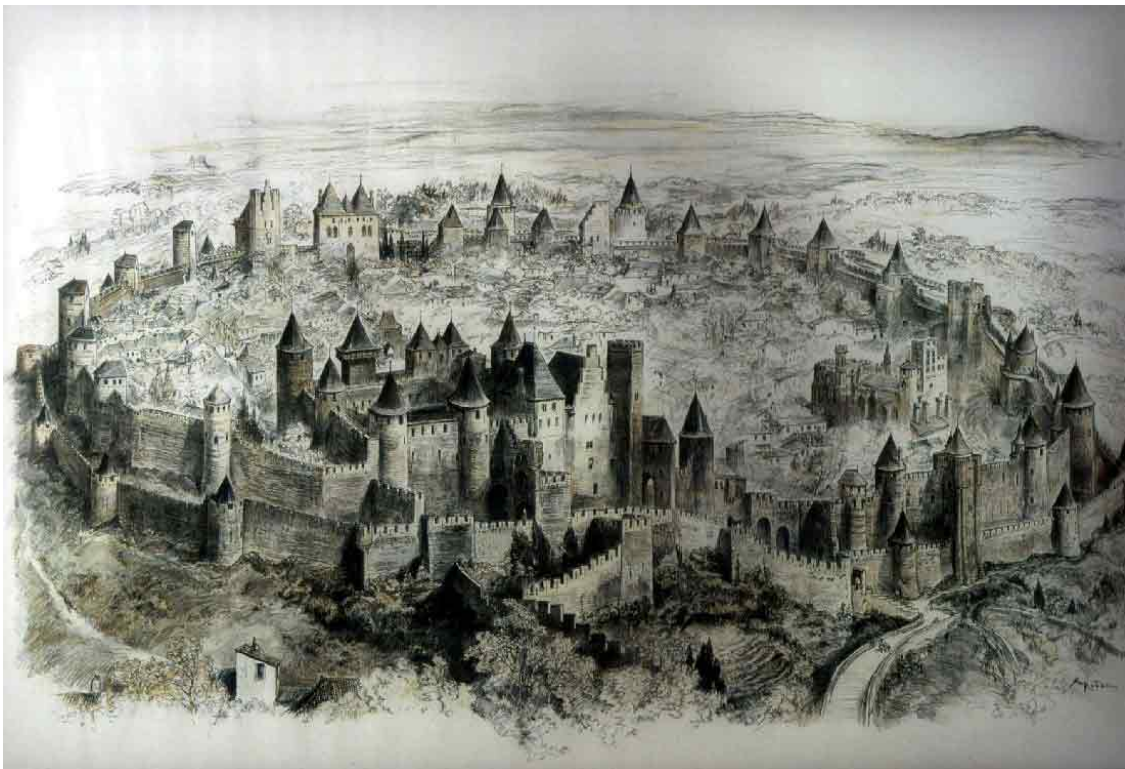
2.5.2. Réfutations de la doctrine catholique

- ❖ Les Saints Sacrements n'ont aucune valeur et sont l'œuvre de Satan. Le mariage n'est qu'un attachement sans intérêt aux choses matérielles et les relations sexuelles n'ont qu'un seul but : la reproduction
- ❖ La croix n'est pas vénérée car elle est l'œuvre de Satan qui a crucifié Jésus
- ❖ Les reliques ne sont que des tas d'ossements et des idoles satanistes
- ❖ Le clergé catholique (ordres militaires, juges, inquisiteurs inclus) sont les ennemis et leur meurtre est permis (de nombreux prêtres et inquisiteurs ont senti directement les effets de cela !)

2.5.3. Rites et organisation

Le « Consolamentum » est l'acte principal de la religion Cathare. Il rassemble le fidèle et l'Esprit Saint par la pose des mains de la part d'un membre du culte. Le fidèle devient alors un « parfait » ou un « bon homme » après une période probatoire.

A la tête de chaque province se trouvait un évêque assisté d'un « fils majeur » et d'un « fils mineur ». A sa mort, l'évêque était remplacé par le « fils majeur », lui même remplacé par le « fils mineur ». Un nouveau « fils mineur » était élu par la communauté. Un diacre et plusieurs « parfaits » étaient responsables des localités et occupaient diverses maisons (quartiers généraux du culte, écoles, hôpitaux, etc.). Contrairement aux moines retranchés dans les monastères et les abbayes, les Cathares vivaient au milieu du peuple « comme le berger au milieu de ses troupeaux » afin de les aider au quotidien dans leur chemin vers Dieu.



La cité de Carcassonne, dessin au crayon de A. Robida

3. Scénario de campagne #1 : la conquête (1209 - 1214)

Cette campagne stratégique est identifiée comme scénario #1 et sous-entend ainsi que d'autres scénarios seront édités. Mais en fait seul un scénario a été édité pour la carte de la Croisade albigeoise.

3.1. Contexte historique

1209 - l'armée qui a marché sur le Languedoc a pris la croix non seulement pour exterminer les Cathares mais mettre également un terme à la puissance arrogante du comte de Toulouse, Raymond VI.

1214 - La croisade s'est arrêtée après la capture de Toulouse par Simon de Montfort.

Pendant ces six années de lutte, les deux côtés avaient commis les pires atrocités. Massacres de tous les types : hommes et femmes jetés d'ici ou là sur des roches ou dans des fleuves; châteaux s'émiettant sous les pierres des catapultes et sur leurs garnisons; crépitements des bûchers remplis de Cathares; la tête et les bras ici, le corps et les jambes là... En bref, une horreur...

3.2. Carte stratégique

Pour raisons de jeu, la terre de Comminges a été incluse dans celle de Foix : les terres du comte de Foix étaient situées au sud-ouest (dans la partie où se trouve le compteur de tours). Pour la même raison, les terres du comte de Toulouse se prolongent au-delà du reste de la carte.

3.2.1. Zones de fuite

La « Zone de fuite des croisés » peut servir de refuge aux croisés poursuivis... les Cathares ne peuvent y entrer.

Elle comprend toute la région hors jeu située au nord-est de la carte (où se trouvent les tables de terrain et de mouvement). On ne peut toutefois y accéder que par les hex compris entre la route de Mazamet (à l'est) et le bord nord de la carte. Les hex situés à l'est de Béziers (bord est de la carte) ne peuvent être utilisés pour fuir (la région n'y était pas assez sûre pour servir de refuge).

Les Cathares peuvent fuir en Espagne (par le bord Sud de la carte). Ils peuvent quitter la carte par n'importe quel hexagone situé à l'est du compteur de tours, ou par la route au Sud de St. Bertrand.

Les groupes fuyant la carte de cette manière sont temporairement retirés du jeu. Ils ne peuvent pas revenir en jeu avant 5 tours stratégiques. A partir du 5^{ème} tour de jeu, ils peuvent entrer sur la carte par n'importe quel hex donnant sur leur zone de fuite.

3.3. Les forces en présence

3.3.1. Les armées

Camp	Forces au début du jeu	Nombre de joueurs		
		2	3	4
Croisés	Armée «de l'Est»	2000 points	2000 points	1500 points
	Armée «de l'Ouest»	-	-	600 points
Cathares	Comte de Toulouse	550 points	300 points	300 points
	Comte de Foix	-	250 points	250 points

3.3.1.1. Les commandants en chef

L'armée « de l'Est » croisée doit contenir le pion du Roi Philippe II, qui représentera le commandant de la Croisade (Simon de Montfort).

L'armée « de l'Ouest » doit contenir Sir Richard (de « Cry Havoc »), qui représentera Guy de Levis, maréchal de la Foi.

L'armée du comté de Toulouse doit contenir le pion Sir Raymond, qui représente le comte de Toulouse.

L'armée du comté de Foix doit contenir au moins un baron, que le joueur désigne avant le début de la partie, et qui représente le Comte de Foix.

Ces quatre pions sont les commandants en chef des armées, pour les règles de commandement et pour déterminer l'initiative lors des batailles.

3.3.1.2. Limites de pions

Les arcs longs ne sont pas utilisés durant cette campagne. Les pions « Arc long sans armure » peuvent être utilisés, mais uniquement pour représenter des archers à arc court.

Les pions « Archers en armure » et « Arbalétriers en armure » de « Croisades » ne sont pas utilisés.

Les pions « Templiers » de « Croisades » ne sont également pas utilisés.

Chaque pion ne peut être utilisé qu'une seule fois par chaque camp, à moins que tous les pions de cette catégorie ne soient déjà achetés par ce camp.

4. Règles spécifiques

4.1. Début de la partie

4.1.1. Partie à 2 ou trois joueurs

Le joueur Croisé commence le jeu en faisant entrer son groupe par la route à l'Est de Béziers (marquée par le blason de Simon de Montfort) et doit placer Béziers en état de siège.

Le(s) joueur(s) Cathare(s) place(nt) leurs armées dans leurs capitales (Toulouse et Foix, marquées par leurs blasons).

4.1.2. Partie à 4 joueurs

L'armée de l'Est débute de la même manière. L'armée de l'Ouest entre par la route de Marmande (marquée par le blason de Guy de Levis).

Les joueurs Cathares placent leurs armées dans leurs capitales (Toulouse et Foix).

4.1.3. Le siège de Béziers

L'armée croisée peut choisir d'attaquer immédiatement la ville au tour 1. Dans ce cas, les portes de la cité sont ouvertes et le restent toute la durée du combat. La moitié des civils doit être placée à l'extérieur des murs au début de l'assaut, devant les portes. Le combat ne se termine qu'après l'extermination de TOUTE la garnison et des civils et compte comme trois jours de siège (1 tour de jeu stratégique). Durant le reste de la campagne, Béziers ne rapporte aucun impôt.

Si le joueur croisé choisi de ne pas lancer d'assaut au tour 1 (s'il est particulièrement gentil ou cupide) ou lors de tout siège de la ville par la suite de la campagne, les règles normales de siège s'appliquent.

Si Béziers n'est pas pillée au premier tour de jeu, elle rapporte 40 Livres de revenu annuel pendant le reste de la campagne.

4.2. Révoltes

Lorsque qu'un village, une ville ou un château est attaqué par les Croisés, les habitants aident spontanément la garnison (les pions civils sont ajoutés normalement aux soldats). A l'inverse, lorsqu'une armée Cathare assiège une localité, la population peut se retourner contre l'envahisseur croisé et aider les assiégés.

D10	Comportement des civils durant l'assaut
1 - 2	Les civils combattent contre la garnison
3 - 4	La population reste neutre (dans les maisons), à moins qu'un civil ne soit tué par un Cathare / Croisé (utilisez la règle optionnelle de tir « L'erreur est humaine »)
5 - 10	La population combat aux côtés de la garnison

Si une localité subit son troisième siège ou plus (c'est-à-dire qu'elle a déjà changé de mains au moins deux fois), la population épuisée combat toujours aux côtés du défenseur contre le nouvel assaillant.

4.3. Intervention du Roi d'Aragon

Les joueurs Cathares peuvent, s'ils sont en difficulté, demander l'aide du Roi Pierre II d'Aragon. Pour cela, au moins un des deux commandants en chef doit être vivant.

Pour ce faire, le commandant en chef doit faire fuir un groupe comprenant au moins un baron vers l'Espagne. Un seul groupe peut ainsi être envoyé à la fois. Au bout des 5 tours durant lesquels ce groupe doit rester hors carte, le joueur Cathare lance le D10, qu'il modifie comme suit :

- ❖ Si Toulouse ou Foix est capturée par les croisés : +5 (ou +10 si les deux sont capturées)
- ❖ Si Toulouse ou Foix est assiégée par les croisés : +3 (ou +6 si les deux sont assiégées)
- ❖ Par ville importante capturée : +2
- ❖ Par ville moyenne capturée : +1
- ❖ Si le joueur Croisé a perpétré des massacres (voir §4.4 ci-après) : +5
- ❖ Année durant laquelle le jet est fait :
 - 1209 ou 1210 : -5
 - 1211 : -10 (le Roi prépare une campagne contre les Maures en Espagne)
 - 1212 : Jet impossible (l'armée d'Aragon combat les Maures, elle remportera une victoire importante)
 - 1213 : +10 (de retour victorieux, le Roi est bien disposé à intervenir)
 - 1214 : +5

Si le résultat modifié du D10 est supérieur ou égal à 25, le Roi interviendra. Dans ce cas, durant n'importe quel tour d'été suivant le jet, le joueur Cathare peut faire entrer une armée de 800 points par la route de St. Bernard ou celle de Tarascon. Cette armée reste sous son contrôle jusqu'à la fin de l'été. Elle ne peut pas être mélangée aux autres groupes (elle a son propre pion pour la représenter) et ne peut pas être divisée, mais peut combattre aux côtés d'autres groupes Cathares. Au premier tour d'hiver suivant, l'armée est retirée du jeu. Le joueur cathare ne pourra plus y faire appel durant la fin de la campagne.

Si le résultat du D10 est inférieur à 25, le Roi n'est pas enclin à intervenir. Le groupe ayant demandé l'aide doit retourner auprès de son Commandant en chef, puis les joueurs Cathares peuvent envoyer un nouveau groupe en ambassade pour essayer d'obtenir l'aide du Roi.

4.4. Massacres de Simon de Montfort

Durant l'année 1210 principalement, alors que Toulouse résistait toujours au siège, Simon de Montfort lança son armée en représailles pour piller et dévaster le pays. Cette option est offerte au joueur croisé uniquement, durant les années 1209 à 1212 (après, la fureur meurtrière des armées croisées s'était un peu calmée).

Pour piller une localité, le joueur croisé doit en avoir le contrôle (soit il la tient déjà, soit il vient de gagner un siège). Le joueur annonce alors son intention de pillage. Les effets sont les suivants :

- ❖ Il gagne immédiatement 2 fois le revenu annuel de la ville, qu'il pourra dépenser lors du premier tour d'été suivant ou pour « racheter » des pions devant quitter la carte (aux tours 5 et 10) et les garder ainsi en jeu jusqu'à la fin de l'été (les butins de ces pillages attireraient en effet nombre de seigneurs cupides du Nord !)
- ❖ La ville ne produit plus aucun revenu jusqu'à la fin de la campagne (même si le joueur Cathare la reprend)
- ❖ Elle ne fournit plus non plus de ravitaillement aux armées

De plus, si le joueur croisé pille une ville importante ou deux villes moyennes ou quatre villages / châteaux, les effets suivants s'appliquent immédiatement et jusqu'à la fin de la campagne :

- ❖ Le joueur croisé a un malus de -1 sur le jet de reddition des places fortes Cathares
- ❖ Il a un malus de -2 sur la table de rébellion, et les civils feront toujours un jet sur cette table (quel que soit le nombre de sièges que la localité a subit)
- ❖ Le joueur Cathare a un bonus de +5 pour le jet d'appel à l'aide au Roi d'Aragon

4.5. Fin du jeu

La partie se termine si, au début de n'importe quel premier tour de l'été, un des camps tient toutes les villes (même s'il est assiégé dans certaines d'entre elles).

Après six campagnes (6 étés et 5 hivers), et si les croisés n'ont pas obtenu de victoire, les Cathares sont déclarés vainqueurs.

4.6. Notes :

- ❖ Il n'est pas expliqué quel rôle devrait être joué par le secteur neutre contenant la ville d'Auch (qui fait partie du comté d'Armagnac). Le plus simple est de supposer qu'un itinéraire d'approvisionnement s'étend d'Auch à l'un ou l'autre camp (ou aux deux) s'ils peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à sa frontière.
- ❖ Le comté de Foix inclut St. Lizier, Saverdun, Mirepoix et Montségur ; le comté de Comminges inclut le secteur à l'Ouest de Foix. La frontière entre ces deux comtés et celui de Toulouse peut être représentée par une ligne passant par Auch (qui ne fait pas partie de ces comtés mais de celui d'Armagnac), Muret, Saverdun, Mirepoix, et Montségur (puis qui se prolonge jusqu'au bord Sud de la carte. Auterive fait partie du comté de Toulouse.
- ❖ Le comté de Toulouse inclut également le comté de Quercy au Nord-Ouest et les deux Vicomtés de Carcassonne (et Béziers), et Narbonne à l'Est.

4.7. Matériel nécessaire

Cette extension nécessite les jeux suivants de la série : « Cry Havoc », « Siège », « Croisades », « Le Krak des templiers » et « La cité médiévale fortifiée ».

5. Modifications des règles stratégiques

Les références se rapportent aux chapitres correspondants des règles stratégiques de « Croisades ».

5.1. 2.21: Organisation du tour de jeu stratégique – Schéma général (p.40)

Le mouvement naval est ignoré. Voir la section 2.7 pour le ravitaillement uniquement.

5.2. 2.41: Mouvements terrestres – Nouveaux coûts de déplacement (p.43)

Référez-vous aux tables du Terrain et des Mouvements sur la carte.

Potentiels de mouvement		Coût des mouvements (en Points de Mouvement)	
Catégorie de personnages	PM	Type de terrain de l'hexagone	Coût
Animaux de trait et chariots, Hommes à pied blessés	2	Route en plaine	1/2
Hommes à pied en bonne forme, Cavaliers blessés	3	Plaine Route en forêts et collines	1
Cavalerie lourde et mules	5	Forêts ou collines Route de montagne ou traversant la Garonne	2
Cavalerie légère	6	Montagnes	3

5.2.1. La Garonne

La Garonne est située le long des hexs. Elle ne peut être traversée que dans les cases contenant une route (entre St. Martory et Salies par exemple) ou une localité (Muret, Toulouse, Castel Sarrazin, Moissac et Agen).

Dans tous les autres hexagones, le fleuve est infranchissable.

Les lignes de ravitaillement ne peuvent traverser le fleuve qu'aux points de passage mentionnés ci-dessus, mais reportez-vous au point 2.7 pour le ravitaillement des unités adjacentes à la Garonne.

5.2.2. L'hiver

Au Moyen-Age, les routes et sentes étaient en règle générale en assez mauvais état. Les anciennes voies romaines constituaient les artères principales de déplacement (comme la via Aquitania entre Narbonne et Toulouse), mais les autres routes étaient rapidement impraticables lorsque le temps devenait mauvais.

Pour simuler ce fait, durant les tours de jeu 19 à 27 (inclus), le coût de tous les mouvements est doublé.

5.2.3. Mouvements minimums

Dans tous les cas, un groupe peut se déplacer d'au moins un hex même s'il n'a pas assez de PM pour y entrer. Par exemple, un groupe avec des chariots (capacité de mouvement : 2 PM) peut entrer dans une case de montagnes sans route (coût : 3PM).

Mais dans ce cas, tous les pions dépassant leur capacité de mouvement doivent faire un jet de fatigue dans la table ci-dessous :

Saison	Résultat du Jet du D10 modifié		
	Pion éliminé	Chariot, Animaux de trait : éliminés Autres pions : Blessés (éliminé si déjà blessé)	Pion indemne
Eté (tours 1-15)	1	2 – 3	4 – 10
Hiver (tours 16-30)	1 – 2	3 – 5	6 – 10

Modificateurs : Chariot : -1, Cavalerie en bonne forme : +1, Marche forcée (§ suivant) : +1

Tous les pions du groupe doivent faire le jet, même s'ils auraient, seuls, la capacité de mouvement nécessaire pour entrer dans la case (on considère que les pions les plus rapides aident les autres à se déplacer et souffrent donc également).

5.2.4. Marche forcée

S'il le désire, un joueur peut augmenter temporairement la capacité de mouvement d'un de ses groupes (ou de plusieurs) en leur faisant effectuer une marche forcée.

Cette annonce doit être faite avant que le groupe commence à bouger. Le groupe bénéficie alors de 50% de capacité de mouvement en plus (on arrondi pas la valeur, c'est-à-dire que les hommes à pied en bonne forme on 4 1/2 PM par exemple).

En revanche, à la fin de son mouvement, tous les pions du groupe doivent faire un jet de Fatigue (dans la table ci-dessus), même si le groupe n'a finalement pas utilisé ses PM en plus. Tous les pions bénéficient d'un bonus de +1 au dé pour ce jet (cumulatif avec les autres modificateurs).

5.3. 2.51 : Initiative en bataille (p.46)

Le modificateur d'initiative est déterminé comme suit :

- ❖ +1 point si le groupe est commandé par un chevalier
- ❖ +3 points si le groupe est commandé par un baron
- ❖ +6 points si le groupe est commandé par un des Commandants en chef de la Croisade ou par les Comtes de Toulouse ou de Foix.

5.4. 2.52 : Sélection et assemblage des cartes tactiques (p.46 et aide de jeu n°2)

La Table de composition des champs de bataille est modifiée. Un nouveau terrain est ajouté (les collines) et la carte Temple n'est plus utilisée.

Type de case où a lieu la bataille	Sélection des cartes suivant le résultat du dé			Cartes utilisées pour la retraite
	1 ou moins	2 à 4	5 ou 6	
Plaine	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Croisée des chemins Oliveraie
	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Oliveraie	
	Croisée des chemins	Oliveraie	Village	
	Village	Forêt	Forêt	
Collines	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Croisée des chemins Forêt
	Croisée des chemins	Oliveraie	Forêt	
	Forêt	Forêt	Campement (2)	
	Point d'eau	Campement (1)	Oliveraie	
Montagnes	Croisée des chemins	Croisée des chemins	Forêt	Croisée des chemins Campement (2)
	Village	Oliveraie	Forêt	
	Forêt	Forêt	Forêt	
	Forêt	Campement (2)	Campement (2)	

Si une route traverse la case, on soustrait 2 au résultat du dé.

- (1) Les cases de tranchées sont ignorées, les tentes sont considérées comme des broussailles
- (2) Les cases de tranchées sont ignorées, les tentes sont considérées comme des arbres

5.5. 2.55 : Renforts (p. 48)

Les groupes amenés en renfort entrent à partir du 5^{ème} tour de bataille, même s'ils entrent par le même côté que le groupe principal.

Note : Cette modification a pour but d'éviter qu'un joueur divise son armée en plusieurs groupes lors du mouvement pour ne pas être pénalisé par les jets de fatigue et la regroupe pour la bataille.

5.6. 2.6 : Sièges

5.6.1. 2.61 : Garnisons (p. 51)

Dans les campagnes albigeoises, il y a une cinquième catégorie de garnison : les villages

On utilise la carte « Bastide » pour représenter le terrain (ou la carte « Village »).

Catégorie	Composition de la garnison		Points de ravit.	Mules & chariots	Barils d'huile	Balistes
	Soldats	Civils				
Village	180 points	24 (Cry Havoc & Croisades)	-	-	-	-

Les règles de siège contre un village sont identiques aux règles de siège normales, mais les cases de murs sont détruites par un seul impact d'engin de siège. Il n'y a pas de reddition, le village est toujours ravitaillé et doit obligatoirement être pris d'assaut.

5.6.2. 2.64 : Déroutement d'un siège (p.52)

Les châteaux situés sur des cases de montagne étaient de véritables nids d'aigle dans cette région, perchés au sommet de pics rocheux abrupts ! Ils étaient pour ainsi dire imprenables (et n'ont d'ailleurs pratiquement jamais été pris par la force, mais se sont toujours rendus après des sièges durant généralement plusieurs mois !).

Pour le plaisir du jeu, les cartes de châteaux normales sont utilisées lors de ces sièges, mais avec une modification de règle lors des assauts :

- ❖ **Les assaillants ne peuvent utiliser que des échelles** (ni tour de siège, ni bélier, ni écran, ni fascine). Les engins de siège (mangonneaux et trébuchets) peuvent être utilisés normalement pour pilonner le château.
- ❖ **Toutes les cases situées à l'extérieur des remparts sont considérées comme un terrain défavorable** pour la résolution des tirs et combats. Le coût des déplacements reste inchangé. De plus, ces cases sont interdites aux personnages à cheval.

A l'exception de ces règles, le siège se déroule normalement. Bon courage !

5.6.3. 2.67 : Reddition (p.55)

Ajouter à la table de reddition (sur l'aide de jeu n°2) :

- ❖ +/-1: Présence d'un commandant en chef de la Croisade ou des Comtes de Toulouse ou Foix
- ❖ -1: Ville majeure

5.6.4. Engins de siège en défense

Durant les tours de jeu stratégiques, les joueurs peuvent renforcer leurs garnisons avec des engins de siège (tours de siège, mangonneaux, trébuchets ou balistes). Ces engins doivent être construits ou amenés dans l'hex selon les règles normales avant le siège. Une fois le siège commencé, ils ne peuvent plus être construits.

Contre-bombardement : Durant les jours de pilonnage, les défenseurs peuvent utiliser leurs engins de siège contre les engins des assaillants. Le défenseur choisit un engin de siège assaillant et on résout le tir normalement, avec un malus de 1 au dé. Le défenseur peut choisir de diviser ses tirs contre plusieurs engins assiégeants, chaque tir étant résolu séparément. Seuls les béliers et mangonneaux peuvent être visés par ces tirs.

Assaut : Les mangonneaux et trébuchets sont placés sur la carte avec les défenseurs. Leur orientation doit être choisie au moment du placement et ne peut pas être modifiée par la suite. Ils peuvent être manipulés (par un ingénieur et trois hommes à pied) pour lancer une pierre tous les 10 tours dans un angle de 60° face à eux. Ils peuvent tirer par dessus les autres pions et les murs, mais pas par dessus une tour.

Le défenseur choisit l'hex visé (il n'a pas besoin d'être en vue) et lance le D10 :

- ❖ 10 : le tir arrive dans l'hex.
- ❖ 8 ou 9 : il arrive dans un hex adjacent (déterminé aléatoirement)
- ❖ 2 à 7 : tir raté, aucun effet
- ❖ 1 : l'engin est détruit

Tout ce qui se trouve dans l'hex d'arrivée est détruit, les personnages et chevaux sont tués.

Les tours de siège peuvent être placées avec les défenseurs et utilisées selon les règles normales.

5.7. 2.7 : Ravitaillement (p.56)

5.7.1. La Garonne, ravitaillement fluvial

Un groupe commençant son mouvement (sur la carte stratégique) dans un hex adjacent à la Garonne est considéré comme ravitaillé pour ce tour, même s'il ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement vers un château ou une ville amie. Cette règle ne s'applique pas à un groupe assiégé dans un tel hex (le trafic fluvial est alors considéré bloqué pour ce groupe).

5.7.2. Désert

Le point 2.73 (ravitaillement dans le désert) ne s'applique forcément pas !

5.7.3. Hiver

Durant les tours 19 à 27 (inclus), **les lignes de ravitaillement ne peuvent pas entrer, sortir ou traverser les hex de collines ou de montagnes**, sauf si elles suivent le tracé d'une route. Les groupes se trouvant dans de tels hex doivent donc trouver leur ravitaillement dans l'hex même (s'il contient un château, un village ou une ville possédée par ce camp) ou dans des chariots se trouvant dans l'hex.

5.8. 3.1-3.66 : Jeu de rôles (p.67)

Cette section des règles n'est pas utilisée car elle n'a pas encore été adaptée à cette campagne.

5.9. 3.7 : Système économique

5.9.1. 3.71 : Tableau des revenus (p.99)

Case contrôlée contenant	Revenu en livres
Château frontalier / seigneurial	5 / 10
Village	10
Villes moyennes (sauf ci-dessous)	25
Marmande, Castelnaudary et St. Bertrand	35
Villes importantes :	
* Agen	50
* Béziers (si le massacre a eu lieu / premier siège normal)	0 ! / 40
* Carcassonne	100
* Foix	75
* Montauban	40
* Narbonne	40
* Toulouse	150

Note : Ces revenus correspondent à la moitié de ceux de « Croisades ».

Ils ne sont pas perçus tous les 5 tours stratégiques, mais une fois par « année » pour chaque camp (voir ci-dessous).

5.9.2. Saisons et revenus

Durant cette croisade, le principal problème de Simon de Montfort et de ses successeurs était le départ des chevaliers et de leurs hommes au bout de 40 jours de service obligatoire, et le retour de l'intégralité de l'armée dans le Nord de la France à la fin de l'été.

Pour représenter ces difficultés, les tours stratégiques sont divisés en deux saisons : L'été (tours 1 à 15), puis l'hiver (tours 16-30), puis on recommence (été durant les tours 31-45, hivers aux tours 46-60, etc.).

- ❖ **Au premier tour de l'été** (tour 1), l'ost arrive ! Au premier tour de jeu, les joueurs croisés font entrer les armées initiales. Puis, aux premiers tours d'été suivants, ils reçoivent un renfort de 700 points, plus les revenus des places qu'ils contrôlent.
- ❖ **Au cinquième tour de l'été** (tour 5), fin de service de quelques seigneurs. 2 Chevaliers et 6 soldats sont retirés du jeu au début du tour.
- ❖ **Au dixième tour de l'été** (tour 10), fin de service de quelques seigneurs. 2 Barons et 8 soldats sont retirés du jeu au début du tour. Les joueurs Cathares perçoivent leurs revenus. Ils peuvent les dépenser immédiatement pour acheter de nouvelles troupes.
- ❖ **Au premier tour de l'hiver** (tour 16), l'ost croisé repart en France. Les joueurs croisés ne gardent que leurs Commandants en chef (s'ils sont vivants) et 300 points (à répartir entre les armées de l'Est et de l'Ouest lors d'une partie à 4 joueurs !).

5.9.3. 3.73 : Augmentation des revenus de 50% (p. 100)

Cette règle est ignorée durant cette campagne. Les revenus ne peuvent pas être modifiés.

6. Règles optionnelles

6.1. Capture & rançons

(Remplace et annule les règles correspondantes de « Cry Havoc » (p. 10) et « Croisades » (§3.58, p.93).

Les pions peuvent être capturés de deux manières :

- ❖ A la fin d'un siège si la garnison s'est rendue, tous les Barons, Chevaliers et Sergents sont capturés
- ❖ Durant une bataille, un Baron, Chevalier ou Sergent blessé ou complètement encerclé peut demander grâce. Le joueur adverse est dans ce cas libre de l'accepter ou non.

Une fois capturés, les pions sont marqués à l'aide d'un marqueur « Ransom » jusqu'à la fin de la bataille et doivent être gardés par au moins 1 Baron, Chevalier ou Sergent, ou 2 soldats (faute de quoi ils peuvent recouvrer leur liberté). Puis ils sont déplacés sur la carte stratégique avec l'armée qui les a capturés, et peuvent être laissés dans un château ou une ville.

Au moment des revenus, les joueurs peuvent racheter leurs pions capturés par l'adversaire, à la moitié du coût d'achat normal. L'adversaire peut, s'il le désire, diminuer le montant de cette rançon, mais il ne peut pas l'augmenter.

Pour chaque pion dont la rançon n'est pas payée, on lance le D10 :

- ❖ **1 à 4** : Le pion meurt en cellule et est retiré du jeu
- ❖ **5 à 10** : Le pion survit et reste prisonnier

Retirer 1 au dé si le pion est un Sergent, ajouter 1 si c'est un Baron et 2 si c'est un Commandant en chef.

6.2. Prisonniers Cathares

Pour chaque pion cathare capturé, lancez le D10 à la fin du combat ou du siège afin de déterminer son sort :

- ❖ **1 à 6** : Le pion est un Cathare et meurt sur le bûcher ! Il est retiré du jeu
- ❖ **7 à 10** : Le pion n'est pas jugé Cathare et peut être gardé pour rançon.

