

# Campagne Croisade des Albigeois 1

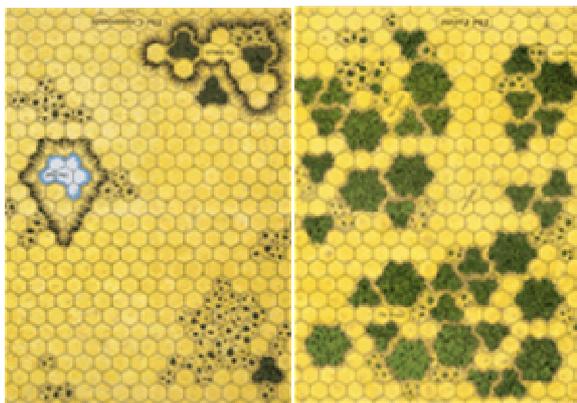
## Embuscade (1210)

### L'histoire

1210 - Un convoi croisé chargé de nourriture et de machines de siège quitte Carcassonne pour aller soutenir Simon de Montfort qui assiège le château de Termes. Avertis par des espions, les seigneurs « cathares » tentent de détruire le convoi pour briser le moral des croisés. Mais du haut des remparts de Carcassonne, la tentative de pillage a été repérée. Guillaume de Contres, commandant de la place forte envoie une partie de la garnison pour éviter le massacre.

### Assemblage des cartes & positions de départ

*entrée des croisés et des renforts*



*entrée des Cathares*

Les Croisés entrent en premier. L'entrée se fait en « convoi », c'est à dire que tous les personnages et le matériel doivent être adjacents. Imaginez un convoi quoi !

Les Cathares entrent en second et peuvent subir un tir défensif du croisé.

Les renforts Croisés entrent au 9ème tour par le même côté que les croisés.

Temps de jeu : 13 tours

### Les pions

Les Croisés		Les Cathares		Renforts Croisés		
 22 ▲ 11 Sir Alain 12 Chevaliers	Alain Jacques	 4 (tirés par des chevaux) Cart Chariots	 28 ▲ 12 Sir Gilbert 12 Chevaliers	Gilbert Gunther Roger Roland Wulfric Clarence Clugney Fitzwaren	 27 ▲ 14 Sir Lacy 12 Chevaliers	Lacy Hughes John Richard Thomas
 5 4 8 Engerrand Archers courts	3	 4 (sur les chariots) Trebuchet Trébuchets	 3 2 4 Chretien Archers courts	1	 8 6 8 Carpin Piquiers	10
 11 7 6 Fursa Hallebardiers	3	 1 6 Mule 4 Mules	 5 4 3 Ben Hallebardiers	5		
 11 9 6 Sgr. Llewellyn Sergents	1		 5 4 3 Sgr. a Wood Sergents	1		
 6 4 8 Giles Paysans	10		 6 5 8 Gaston Arbalétrier	3		

# Campagne Croisade des Albigeois 1

## *Règles spéciales*

Cry Havoc et Siège pour les incendies des chariots et flèches enflammées.

## *Conditions de victoire*

Le calcul est fait en fonction des dégâts causés par le joueur cathare.

- > Mule tuée : 1 pt
- > Mule capturée ou adjacente SEULEMENT à un cathare au 13<sup>e</sup> tour : 3 pts
- > Trébuchet brûlé pendant 2 tours : 2 pts
- > Trébuchet détruit : 5 pts.

Niveau de victoire :

- > De 0 à 5 points : Victoire décisive des Croisés
- > De 5 à 10 points : Victoire substantielle des Croisés
- > De 10 à 14 points : Match nul. La victoire relative d'un camp est déterminée par le nombre de chevaliers tués
- > De 14 à 18 points : Victoire substantielle des Cathares
- > Plus de 18 points : Victoire décisive des Cathares.

## *Bibliographie*

« La Chanson de la Croisade Albigeoise » - Livre de Poche, coll. Lettres Gothiques.