

Campagne Croisade des Albigeois 4

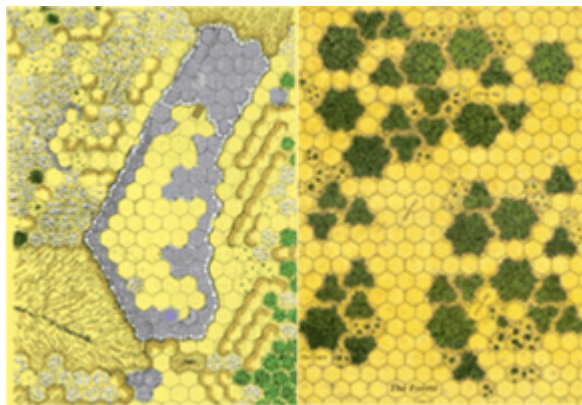
Le siège de Montségur (1243-1244)

L'histoire

1243. Un bourdonnement d'abeilles. L'air fleure bon le foin coupé et les fruits mûrs.

1244. Hurllements de douleur. Une fumée âcre se répand dans la vallée. Entre-temps, un siège, quelques morts et de "parfaits" martyrs.

Assemblage des cartes & positions de départ



Le groupe Croisés 1 entre par le côté 12 de la carte La Forêt. Le groupe Croisés 2 entre par le côté nord-est de la carte Montségur. Le groupe Croisés 3 entre par le côté de la barbacane, au sud de la forteresse.

Les Cathares sont placés sur la ou les cartes (au choix du joueur). Les groupes peuvent tenter de prendre possession des lieux qui permettent la mise en action des machines de siège.

La première journée s'achève si tous les défenseurs sont dans le château et/ou dans la barbacane ou que tous les "commandants" (chevaliers et sergents) soient morts ou enfin que les assiégeants aient évacué les cartes.

A partir du 2e jour le siège se déroule suivant les règles habituelles.

Les pions

Les Croisés		Les Cathares		
 Groupe 1	Le joueur représentant le Croisé dispose de 1300 points pour constituer son armée, qu'il divise en 3 groupes.	 La garnison	Le joueur Cathare dispose de 300 points pour former la garnison	
 Groupe 2		 Paysans	 Chapelains	Claude Engerram Geoffrey Ernest
 Groupe 3		 6 barils d'huile	 Civils	Baldric Dai Jones Leopold Philip

N.B. : Chaque camp peut choisir des chevaliers à pied. En raison d'une carte trop petite, la pierre cathare qui « arrosa » sans trêve les croisés a été supprimée

Terrains

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Rochers	4 Impassable à cheval	Légère	-
 Falaise	Impassable	Aucune	Impossible

Campagne Croisade des Albigeois 4

Règles spéciales

Les règles de Siège sont appliquées *avec les restrictions suivantes*: Le joueur croisé peut construire seulement des mangonneaux, trébuchets, échelles et écrans.

Groupe croisés : Chaque groupe croisé a une tâche particulière et un lieu auquel il est affecté.

- > Le Groupe 1 est affecté à la prise de la carte Forêt, au pilonnage et à *la garde des machines de sièges*.
- > Le Groupe 2 est chargé de prendre le mur de défense
- > Le Groupe 3 doit s'emparer de la barbacane et protéger la ou les machines construites à cet emplacement.

Lors des ASSAULTS SEULEMENT, les 3 groupes peuvent combiner leurs efforts. Pendant les sorties contre les machines, le joueur croisé ne peut pas renforcer un groupe par des hommes venant d'un autre groupe.

A la fin de chaque journée, le croisé peut, par contre, faire passer des personnages d'un groupe à l'autre. Il doit y avoir au moins 1 chevalier par groupe.

Sortie contre les machines : Si le cathare *obtient* l'initiative, il peut attaquer les machines ennemies et leurs gardiens. Le cathare peut envoyer la moitié de ses hommes tandis que le croisé dispose de la moitié des hommes du groupe attaqué.

Ravitaillement : Le ravitaillement est automatique.

Construction de Machines (voir Siège) : La construction peut commencer dès que les cathares ont été expulsés des zones de pilonnage.

Pilonnage : Le joueur croisé ne peut pilonner que les remparts qui font face à ses machines (soit 2 côtés du château maximum). Pour pouvoir pilonner, le croisé doit amener le matériel à proximité du château, c'est à dire sur les cartes. Les deux points de pilonnage sont :

- > L'aire qui forme la Clairière (The Glade) de la carte Forêt
- > Les hexs "terrain plat" proches de la barbacane.

Conditions de victoire

- > Seule la prise du château, en moins de 45 jours assure la victoire au croisé.
- > L'échec du joueur croisé ou la mort de tous les chevaliers croisés assure la victoire au Cathare.

Règle optionnelle : L'or des Cathares

Le joueur cathare dispose d'un trésor qu'il va devoir éloigner du château, à la faveur d'une "sortie contre les machines". Le cathare note (en secret), le nom du porteur et doit tenter de le faire sortir de la carte (carte Forêt par le côté 12 - Montségur pas de restriction).

- > Si le porteur du trésor s'échappe, il ne revient pas en jeu mais le croisé doit prendre le château en moins de 35 jours. (crainte d'arrivée de renforts payés avec l'or du trésor).
- > Si le porteur est tué et le trésor pris, le croisé reçoit 150 points de renfort.