

Le fanzine de l'épopée médiévale.

CLAYMORE

N° Spécial "CROISADE DES ALBIGEOIS"

UNE EXTENSION

pour

croisades,

CRY HAVOC,

siège,

par

Philippe GAILLARD



N°4 : Juillet Décembre 1993
ISSN 1169-4831

Prix en boutique: 20 Fr
Abonnement annuel: 50 Fr

CLAYMORE N°4 n'est pas un simple numéro spécial : il s'agit avant tout d'une véritable extension pour CROISADES, CRY-HAVOC et SIEGE.

Cette nouvelle pierre à la forteresse CRY-HAVOC est l'oeuvre de **Philippe GAILLARD**. Grâce à lui, vous allez pouvoir revivre l'épopée des croisades albigeoises à travers plusieurs scénarii, tactiques et stratégique, s'appuyant sur une carte stratégique et sur une nouvelle carte tactique (Montségur).

A vos dés, beaux Sires! Et n'ayez crainte : Dieu reconnaîtra les siens!

SOMMAIRE

Historique :

- Par la croix et par le glaive p. 3
- Petit catéchisme à l'usage du "vilain petit cathare" p. 6

Règles stratégiques :

- Règles stratégiques pour la croisade des Albigeois p. 7

Cartes :

- Le Sud-Ouest albigeois (carte stratégique) p. 13-20
- Montségur (carte tactique) p. 13-20

Scénario stratégique :

- La conquête (1209-1214) p. 11

Scénarios tactiques :

- Embuscade (1210) p. 21
- La bataille de Muret (1213) p. 23
- Le siège de Beaucaire (1216) p. 25
- Le siège de Montségur (1243-1244) p. 28

Illustration de couverture : Alain ROBET

HISTORIQUE

*
* *

PAR LA CROIX ET PAR LE GLAIVE

Nous sommes en janvier 1208. Un homme est étendu au beau milieu d'une rue de Saint-Gilles et n'importe quel témoin en aurait conclu aisément qu'il était mort. L'événement, en ces temps troublés, serait passé inaperçu s'il ne s'agissait de Pierre de Castelnau, légat mandé par le pape pour lutter contre l'hérésie cathare qui se propage dans le Languedoc.

L'homme étendu, tenant encore de ses deux mains l'épieu qui l'a transpercé, ne saura jamais que sa mort va ensanglanter toute la région et qu'au nom du Dieu dont il se voulait fidèle serviteur, vont se commettre les pires atrocités.

Mais revenons quelque peu en arrière. Le puissant pape Innocent III exaspéré par les progrès du catharisme et l'impunité avec laquelle les "purs" vivent sur les terres du comte de Toulouse, Raymond VI, a décidé d'employer les grands moyens. Il envoie donc Pierre de Castelnau chasser l'Hérétique mais aussi prendre possession du Languedoc "mal tenu par ce comte indigne de son rang". En cette fraîche journée de janvier un homme de l'entourage de Raymond vient de mettre fin à la lourde tâche du légat...

En réponse à cette déshonorante action, le pape prêche la Croisade contre les hérétiques non sans avoir préalablement excommunié Raymond. Une horde de chevaliers juge qu'il y a tout à gagner à se battre au nom de Dieu et voir dettes et pêchés remis, sans être obligé d'aller jusqu'au lointain Orient. Dans toute la France, l'appel du pape est donc accueilli avec joie.

La Croisade débute en 1209 par la prise de Béziers. Une foule de Biterrois sortie pour se moquer des croisés est massacrée et le reste la population subit le même sort. C'est à l'issue de cet effroyable massacre qu'Arnaud-Amaury aurait prêté à Dieu le don de reconnaître les bons et les méchants dans la bouillie des cadavres défigurés gisant au milieu de maisons pillées et d'églises volées... Ribauds, pèlerins et chevaliers quittent la ville en flammes, les poches pleines et le sourire aux lèvres. La croisade commence plutôt bien.

En août, les Croisés assiègent Carcassonne. Dans la cité rapidement privée d'eau, les habitants tombent comme des mouches, tandis que lesdits insectes se repaissent des charognes d'un bétail décimé par la soif. Le commandant, Raymond-Roger de Trencavel tente de négocier la reddition de la ville. Fait prisonnier, il ne devait plus revoir le chaud soleil du Languedoc éclairer les interminables remparts de sa cité.

La ville, sans chef, ouvre ses portes aux croisés, dont les actes de pillage sont, cette fois, moins meurtriers mais plus méticuleux. Après discussion entre barons, le titre de vicomte de Béziers et de Carcassonne est attribué à Simon de Montfort, comte de Leicester et possesseur de fiefs en Ile de France.

A peine installé dans ses nouvelles fonctions, Montfort assiste, impuissant, au départ de l'Ost croisé qui vient d'achever sa quarantaine. Avec seulement 26 chevaliers, il va devoir résister à un peuple hostile en semant la terreur.

Aux premiers beaux jours de l'été 1210, l'arrivée de renforts facilite la prise des châteaux de Termes et de Cabaret. A Minerve, le premier bûcher de la Croisade accueille 140 cathares qui ont refusé d'abjurer leur religion. Les garnisons de certains châteaux sont suppliciées, comme celle de Bram : Lèvres et nez coupés, yeux crevés. Un seul soldat est laissé borgne afin de diriger ses camarades vers le château de Cabaret qui osait résister. Au rythme des arrivées et des départs de l'Ost, Montfort prend et reprend toutes les places fortes. Lavar (400 cathares brûlés), Cassés (60 brûlés)...

Raymond VI, malgré les appels de la papauté, refuse toujours de pourchasser les hérétiques et se retranche dans Toulouse. Il repousse même les injonctions de l'évêque local, Foulques, pourtant prêcheur fanatique et partisan d'une pyromanie à tout va.

En mai 1211, Simon de Montfort vient assiéger Toulouse, mais la ville ne cède pas. De rage, Montfort enlève place sur place, d'Agen à Auterive, de Cahors à Montgey, ville qu'il aurait pu rayer des cartes s'il en avait eu.

Raymond, isolé au milieu des nouveaux fiefs croisés appelle Pierre II d'Aragon à la rescousse. L'alliance est de courte durée et s'achève par la mort du roi aragonais à la bataille de Muret, le 12 septembre 1213 (voir Scénario 2).

En 1215, du Languedoc à la Provence, Montfort est maître du pays. En six ans de lutte, *"il est allé de victoire en victoire avec une constance presque lassante"* (Z. Oldenbourg). Seule Toulouse résiste encore, alors que s'ouvre le Concile de Latran : En conclusion du procès inique qui lui est fait, Raymond VI se voit déposséder de ses terres et condamner à l'exil.

L'assemblée de vénérables "prélats s'érigeait en grands justiciers. En un tour de main, ils lavaient les abominations commises par les croisés... Montfort et autres fanatiques pouvaient être sercins et jubiler à l'idée des massacres à venir, puisque le représentant de Dieu sur terre cautionnait leurs meurtres...

En 1216, Montfort, paré du titre de comte de Toulouse prend possession de sa capitale. Par mesure de prudence, il en fait abattre tous les remparts. Toulouse devient "ville ouverte"... à toutes les exactions. Montfort se rend ensuite à Paris, où le roi lui confirme ses titres. Sur son passage, les foules acclament le nouveau Saint Georges terrassant le dragon cathare.

De retour d'Italie, Raymond VI et son fils sont eux aussi acclamés par leurs fidèles seigneurs provençaux. Le comte prend la route de l'Espagne tandis que son fils assiège Beaucaire. Montfort ne parvient pas dégager la ville et doit gagner à bride abattue, la capitale toulousaine en révolte. Les habitants se dressent comme un seul homme et repousse tous les assauts. Le perfide évêque Foulques obtient une trêve. Montfort en profite pour désarmer les bourgeois et fait raser les quartiers fortifiés.

A court d'argent, menacé de toutes parts, il doit défendre ses conquêtes, loin de Toulouse. Montfort parti, Raymond VI rentre dans sa capitale à la tête d'une forte armée (septembre 1217). Nouveau retour du chef croisé. Entre temps, les habitants ont construit barricades, barbicanes et catapultes. De la servante au vieillard, tout le peuple est en armes. Les combats sont sans merci. Les pierres "pleuvent" sur le camp croisé autant que sur les maisons. Par une journée de juin 1218, Montfort courant au secours de son frère blessé est atteint par une pierre qui lui emporte la tête. C'est toute la Croisade qui est décapitée...

Entre 1218 et 1224, ce sont les nouvelles générations qui s'étripent. Raymond VII, le fils du comte et Amaury de Montfort, le fils de Simon prennent la tête des armées. Fort de sa popularité, Raymond reprend toutes les villes croisées. Amaury et ses rares alliés finissent par renoncer, ils ne tiennent plus que le Sud du pays (Narbonne, Agde...).

Dès 1225, le pape relance l'idée d'une croisade dont le prince Louis (futur VIII) prend la tête. Châteaux et villes changent à nouveau de camp. Cette nouvelle guerre ne vise plus à conquérir mais à détruire. Le pays est ravagé, la famine menace, les renforts croisés arrivent sans cesse. Raymond VII réclame la paix pour son peuple. Par le traité de Meaux, le comte de Toulouse renonce plus ou moins à son pouvoir et accepte de pourchasser des hérétiques.

Ce traité annonce aussi "le temps de l'Inquisition".

Dès 1233, les inquisiteurs arrivent. Maniant mieux la tenaille que le goupillon, ils questionnent, torturent et brûlent avec zèle... Pourtant les hérétiques n'ont jamais été aussi nombreux. Evêques, diacres et parfaits prêchent et apportent le "consolamentum" aux convertis de dernière minute (avant le bûcher). La révolte gronde à nouveau, marquée par les échecs de reconquête de Raymond Trencavel (1240) et de Raymond VII (1242).

En cette même année 1242, sept hommes en robe de bure sont étendus au beau milieu d'une maison d'Avignonet et les soldats qui les ont méticuleusement massacré sont sûrs qu'ils sont bel et bien morts. Les deux inquisiteurs et leurs acolytes ne sauront pas que leurs morts vont faire couler une dernière fois le sang.

Leurs assassins sont descendus, en effet, du dernier bastion cathare, le château de Montségur.

Pour venger la mort des inquisiteurs, le château est assiégé par les Croisés (juin 1243). Jusqu'en février 1244, les 150 hommes de la garnison vont résister aux assauts de milliers d'hommes d'armes qui ont juré leur perte. Encerclés, entassés dans la minuscule cour du château, hommes, femmes, enfants, malades et blessés renoncent au soir du 1er mars 1244. Inébranlables dans leur foi, 210 à 215 d'entre eux choisissent la mort sur le dernier grand bûcher cathare.

Avec les dernières braises s'éteignaient l'ultime élan d'une religion mourante mais aussi l'indépendance de tout un peuple ...

*
* *

PETIT CATHECHISME A L'USAGE
"DU VILAIN PETIT CATHARE"

*
* *

Contrairement aux nombreuses hérésies, déviations inévitables de tous les dogmes, l'église cathare s'érige en véritable rivale de l'église catholique, depuis le XII^e siècle. Les cathares sont les héritiers des Manichéens (VI^e) dont le principe fondamental est l'opposition du Bon et du Mauvais et des Pauliciens (IX^e) qui prêchent un "manichéisme chrétien". De ce noyau paulicien va naître l'église bogomiliste de Bulgarie et le catharisme dans le Midi de la France.

Bien que les oppositions avec le catholicisme soient connues, certains aspects de la religion des "purs" restent dans l'ombre.

Quelques aspects de doctrine -

- Dieu n'est pas tout puissant mais lutte à armes égales avec le Diable.
- La matière (Terre, hommes...) est l'oeuvre de Satan, Dieu n'a apporté à l'homme qu'une âme.
- L'ange Jésus, que Satan fera périr sur la croix pour concurrence, est venu sur terre pour montrer la Voie aux hommes. Mais, Satan les a égaré et conduit vers une fausse croyance : l'Eglise Catholique, surnommée par les cathares "La Prostituée de Babylone".
- La Vierge n'est elle aussi qu'un ange (puisque le Christ n'a pas de corps véritable)
- La METEMPSYCHOSE : l'homme est voué à la réincarnation, dans un homme meilleur ou dans un vulgaire animal s'il s'est mal conduit. Le meurtre d'un homme ou d'une bête est donc interdit (les cathares sont plus ou moins végétaliens).

Les Rejets -

- Les sacrements n'ont aucune valeur et sont l'oeuvre de Satan. Le mariage n'est qu'un attachement, sans intérêt, aux choses terrestres et les rapports sexuels n'ont qu'un but : La reproduction.
- La croix n'a pas être vénérée puisque c'est le Diable qui a crucifié l'ange Jésus.
- Les reliques ne sont que tas d'os et idôles diaboliques
- Le clergé catholique (ordre puissant, juge...) est l'ennemi et leur meurtre n'a rien d'interdit (quelques prêtres et inquisiteurs en feront les frais)

Rites et Organisation -

Les cathares respectent des jeûnes très sévères, étudient l'art oratoire, la médecine et les Ecritures : Ils souhaitent que le peuple puisse lire les textes sacrés - en langue vulgaire - pour se rapprocher de Dieu.

Le "CONSOLAMENTUM" est l'acte principal de la religion. Elle réconcilie le néophyte avec l'Esprit grâce à l'imposition des mains d'un ministre du culte. Le "consolé" peut ensuite devenir "parfait" ou "bon homme", après période probatoire.

A la tête d'une province se trouve un évêque secondé par un "fils majeur" et un "fils mineur". A sa mort, l'évêque est remplacé par le "fils majeur", lui-même remplacé par le "mineur". Un nouveau "fils mineur" est élu par la communauté.

Un diacre et quelques parfaits ont la charge des localités et s'occupent de la maison (lieu de culte, école, hôpital...).

*
* *

REGLES ADDITIVES

POUR LA CROISADE DES ALBIGEOIS

Les règles tactiques sont les mêmes que celles de Croisades.

Cette extension nécessite de posséder la série Cry Havoc (Cry Havoc, Siège, Croisades, la Cité Médiévale et le Château des Templiers)

MODIFICATIONS DES REGLES STRATEGIQUES

Les références permettent de se reporter aux chapitres des règles de Croisades)

2.21 - Schéma général

Les mouvements navals sont ignorés. Voir seulement 2.7
détaillément.

2.41 - Nouveaux coûts de déplacement sur la carte stratégique

Voir carte

2.51 - Initiative des batailles

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 le chef de la Croisade et
le ou les chef(s) albigeois.

2.52 - Sélection et assemblage des cartes tactiques (voir fiche de jeu n°2 de Croisades)

Les cartes sont les mêmes pour les cases stratégiques Plaine et
Montagne.

Type de case	1 ou 2	3 ou 4	5 ou 6	Cartes utilisées pour la retraite
COLLINE	Croisé Ch. Croisé Ch. Forêt Point d'E.	Forêt Croisé Ch. Croisé Ch. Croisé Ch.	Oliveraie Plaine Croisé Ch. Forêt	Forêt Croisé Ch.

2.61 - Garnisons

Dans les campagnes suivantes, apparait une 5è catégorie de
garnison : le VILLAGE (carte The Village)

Catégorie	Garnison		Points de Ravitail.	Mules et chariots	Barils d'huile	Balistes
	Soldats	Civils				
VILLAGE	180	22	-	-	-	-

Les règles du siège sont les mêmes que pour les autres catégories. Cependant, les cases pilonnées sont détruites en un seul coup au but.

Il n'y a pas de reddition, le village est toujours ravitaillé et doit être pris d'assaut.

2.67 - Reddition

A la table de reddition (fiche de jeu N°2) s'ajoute :

+1 - Présence du chef de la Croisade ou des Albigeois

-1 - Ville importante

2.7 - RAVITAILLEMENT

Tout groupe commençant son déplacement (sur la carte stratégique) sur un hex adjacent à la GARONNE est considéré comme ravitaillé pour la tour à venir même s'il ne peut tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à un château ou ville....

2.71 - Les autres restrictions restent les mêmes.

3.1 à 3.66 - Abandonné :

3.7 - SYSTEME ECONOMIQUE

3.71 - Tableau des revenus

Case contrôlée contenant:	Revenus en Livres
Château frontalier	5
Château seigneurial	10
Village	10
Ville Moyenne (sauf :	25
Marmande, Castelnaudary et St Bertrand	35
Villes importantes	
- Béziers	0
- Narbonne	40
- Montauban	40
- Agen	50
- Foix	75
- Carcassonne	100
- Toulouse	150

REVENUS ET SAISONS

Pendant la Croisade des Albigeois, le plus grand problème pour Simon de Montfort et ses successeurs fut le départ morcelé des chevaliers de l'Ost après 40 jours de service obligatoire et le retour en France de toute l'armée pendant la saison hivernale.

Pour respecter ces difficultés, les tours stratégiques se divisent en 2 saisons (Tour 1 à 15 = été; Tour 16 à 30 = hiver; Tour 31 à 45 = été, etc...)

Pratiquement, tous les 5 tours de jeu "d'été", des hommes de l'ost croisé regagnent leurs foyers :

ETE

5^e Tour = 2 chevaliers et 6 soldats sont retirés du jeu
10^e Tour = 2 barons et 8 soldats sont retirés du jeu

EN HIVER

Tour 16 (1er tour d'hiver) Départ de l'ensemble de l'Ost :
Le joueur croisé ne conserve que le chef de la croisade et une armée de 300 points.

ETE

Tour 31 (1er jour de l'été) Retour de l'Ost :
Le joueur croisé reçoit 700 points supplémentaires et peut dépenser les revenus obtenus durant la campagne d'été et l'hiver.

COLLECTE DES REVENUS

Au 10^e Tour de chaque été, le joueur Cathare collecte ses revenus; il peut dépenser ses livres en suivant la table d'achat (p.104 - Règles Croisades).

Le joueur Croisé prélève ses revenus au 1er tour d'été.

NOTE : La règle 3.73 est ignorée.

POUR PLUS DE CLARTE : LE CALENDRIER

TOURS

	1	Début de la partie
	5	1er Départ croisé
ETE	10	2 ^e départ croisé et revenus cathares
	15	Fin été
	16	Départ ost croisé
HIVER	30	Fin hiver
	31	Revenus croisés et retour 700 points ost
	35	1er départ croisé
ETE	40	2 ^e départ croisé et revenus cathares
	45	Fin été

.....

OPTION : Captures, cathares et carnages

Lors d'une bataille ou d'une reddition (siège dans lequel est impliqué un groupe), les chevaliers et les SERGENTS peuvent être capturés (même conditions que Croisades - 3.58)

Pour les prisonniers du parti cathare, jeter un 1d10 :

- 1 à 5 Le personnage est cathare et périt sur le bûcher.
- 6 à 10 Le personnage n'est pas cathare et peut être libéré contre rançon.

2

RANCON : Pour acheter la liberté d'un personnage, le joueur doit donner à son adversaire la moitié du coût d'achat du personnage.

4.1 - LES SCENARII

- Choix des pions

Sir RAYMOND : Pion pouvant représenter le comte de Toulouse (chef du parti toulousain)

KING PHILIPP II : Bien que n'ayant pas participé à la Croisade, le roi peut être pris comme chef de la croisade.

- Les archers à arc long n'ont pas à être utilisés dans ce jeu.



SCENARIO DE CAMPAGNE N°1

LA CONQUETE

1209 - 1214

HISTORIQUE - 1209. L'armée qui marche sur le Languedoc a pris la croix non seulement pour exterminer les cathares mais aussi pour mettre fin à l'arrogante puissance du comte de Toulouse, Raymond VI.

1211. La Croisade s'arrête avec la prise de Toulouse par Simon de Montfort.

Pendant ces six années de lutte, les deux camps ont commis les pires atrocités. Massacres en tout genre; hommes, femmes jetés de ci, de là dans un puits ou une rivière; châteaux croulants sous les pierres des catholiques et sur les garnisons, bûchers grésillants de chair cathare... Tête, bras par-ci, tronc, jambes par-là... Bref, une boucherie...

Je rappelle à nos lecteurs serbes, qu'il s'agit d'un jeu et que c'est très vilain de copier...(N.D.L.A.)

CARTE STRATEGIQUE

Pour des raisons ludiques, la terre de Comminges a été incluse à celle de Foix : Les terres du comte de Foix se trouvent au Sud-Ouest de la ligne marqué par des xxxxx .

Pour les mêmes raisons, les terres du comte de Toulouse s'étendent sur le reste de la carte.

FUITES

La "Zone de fuite des croisés" peut servir de refuge à un groupe croisé poursuivi... Le cathare ne peut y entrer.

Les cathares ont eux la possibilité de fuir en Espagne (Sud de la carte). La zone est bien sûr interdite au joueur croisé.

Les groupes de fuyards sont momentanément retirés du jeu. Ils ne peuvent regagner la zone des combats que 5 tours stratégiques plus tard.

LES FORCES EN PRESENCE

Nombre de joueurs	2	3	4
Forces en présence			
CROISES			
ARMEE DE "L'OUEST"	2000	2000	600
ARMEE DE "L'EST"			1500
CATHARES			
FOIX	550	250	250
TOULOUSE		300	300

DEBUT DU JEU

Pour deux et trois joueurs

Le croisé commence la partie en faisant entrer son groupe par l'est et doit venir mettre le siège devant Béziers.

Pour quatre joueurs

L'armée croisée dite "de l'Ouest" entre sur la carte vers Marmande.

L'armée dite de "l'Est" vient mettre le siège devant Béziers.

Dans ces deux cas, le ou les joueurs cathares placent leur(s) armées sur la ou leurs capitales c'est à dire Toulouse et/ou Foix.

LE SIEGE DE BEZIERS

Conditions de jeu : Les portes de la cité sont ouvertes et le restent pendant tout le combat. La moitié des civils se trouve à l'extérieur des murs devant la porte.

Le combat ne prend fin qu'après l'extermination de TOUTS les biterrois.

Ce combat compte pour trois jours de jeu (soit 1 tour stratégique entier).

CONDITIONS PARTICULIERES DE JEU

Lorsqu'un château, village... est attaqué par les croisés, les habitants (civils) aident logiquement la garnison.

Par contre, après la conquête par les croisés, la population peut se retourner contre l'envahisseur et aider les assiégeants cathares.

TABLE DE REBELLION DES CIVILS (1d10)

- 1, 2 - La population lutte contre la garnison
- 3, 4 - La population reste passive (ne combat pas du tout sauf si un civil est tué par un cathare - on peut jouer ici la règle optionnelle Errare Humanum Est)
- 5 à 10 - La population combat la reconquête cathare.

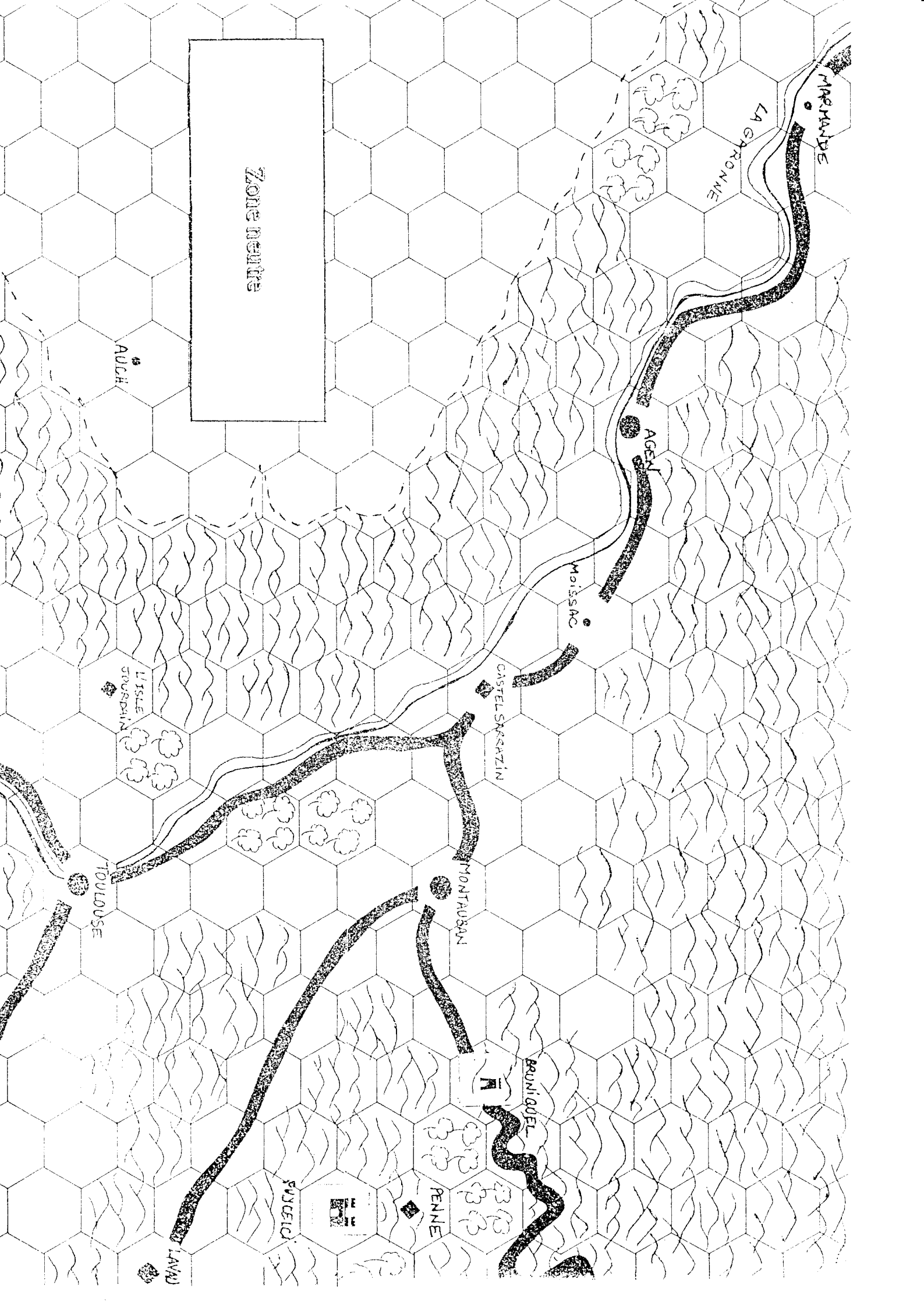
Si un même château,... ou une même ville subit 3 sièges (c'est à dire plus de 2 changements de propriétaire), la population excédée combat tout nouvel assaillant.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête si avant un 1er tour de jeu "d'été" un joueur tient toutes les villes (même assiégées).

Après six campagnes (6 étés et 5 hivers), l'échec du croisé donne la victoire au cathare.

*
* *



MARMADE

LA GARONNE

AGEN

MOISSAC

CASTEL SARRAZIN

MONTAUSAN

BRUNIQUEL

PENNE

SUCCEDA

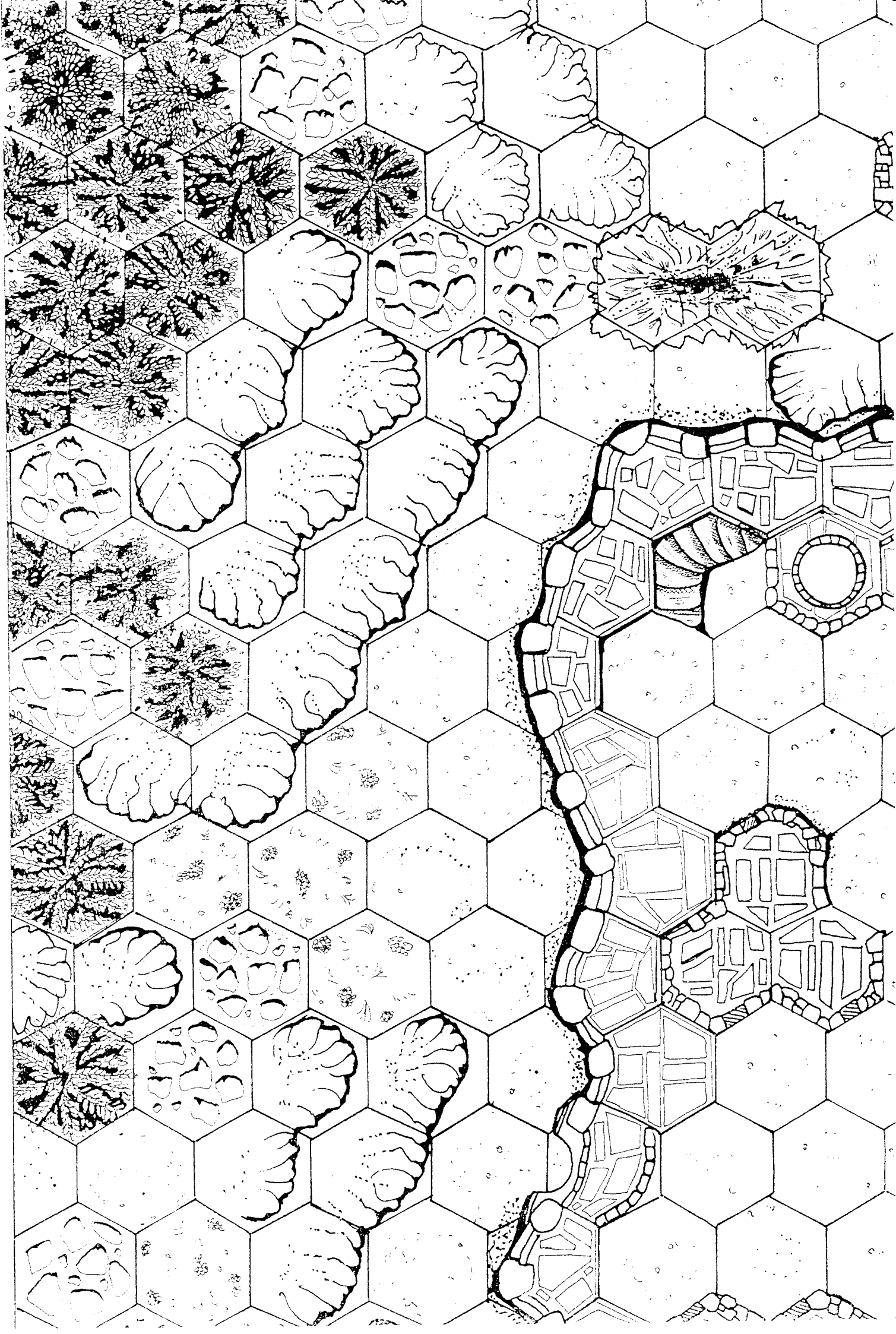
LAVAU

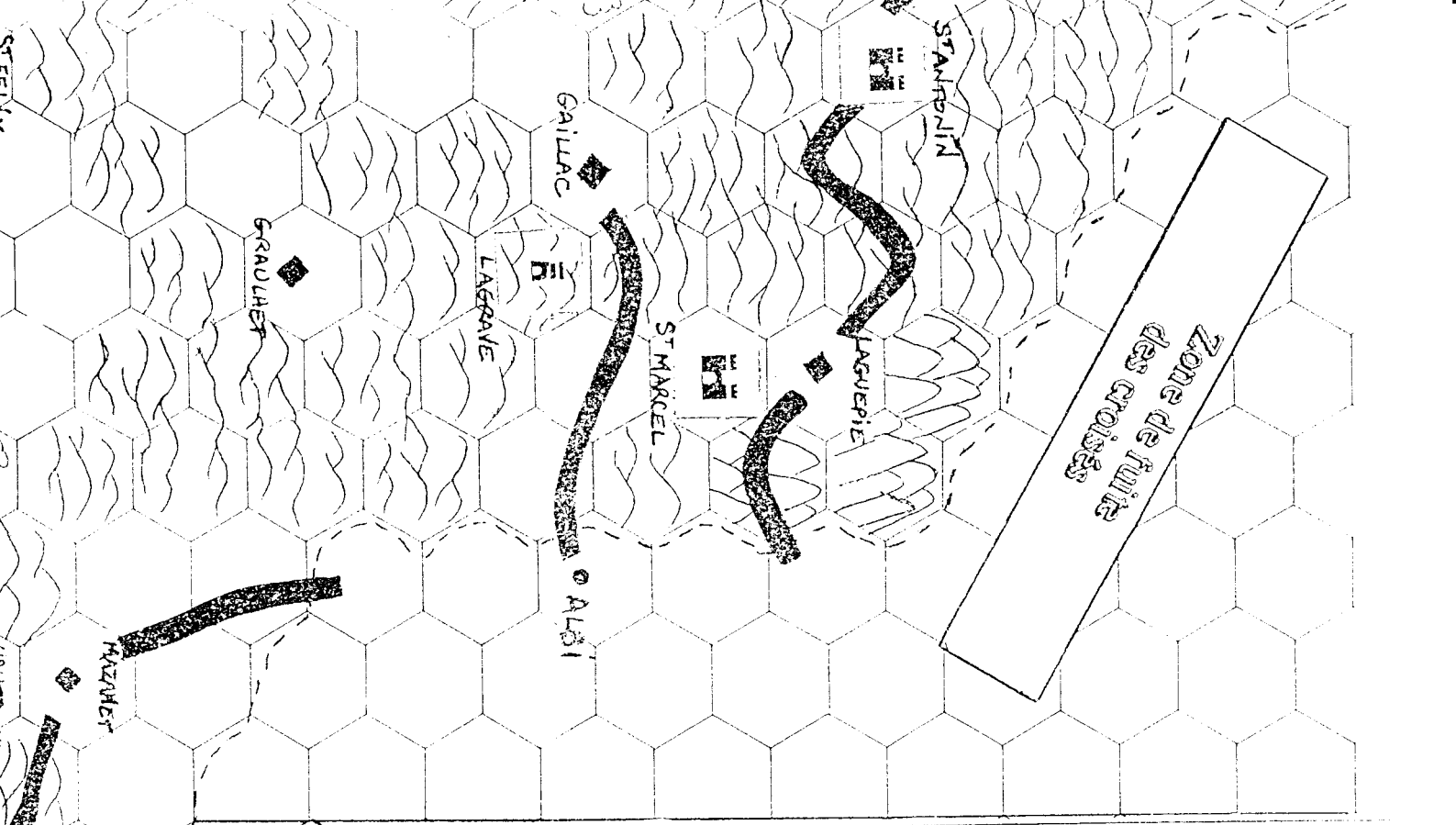
TOULOUSE

LISLE TOUSPAIN

AUCH

Zone neutre



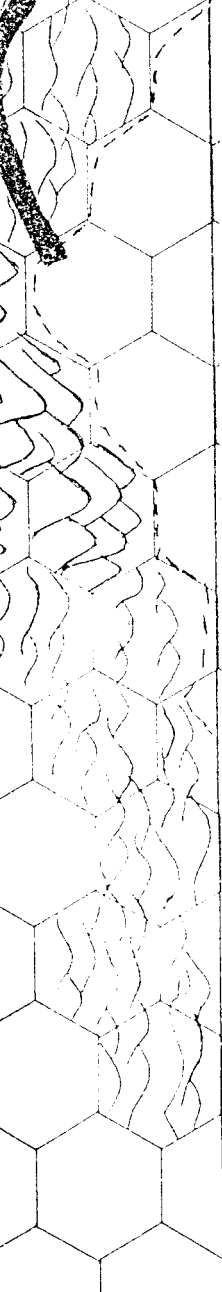


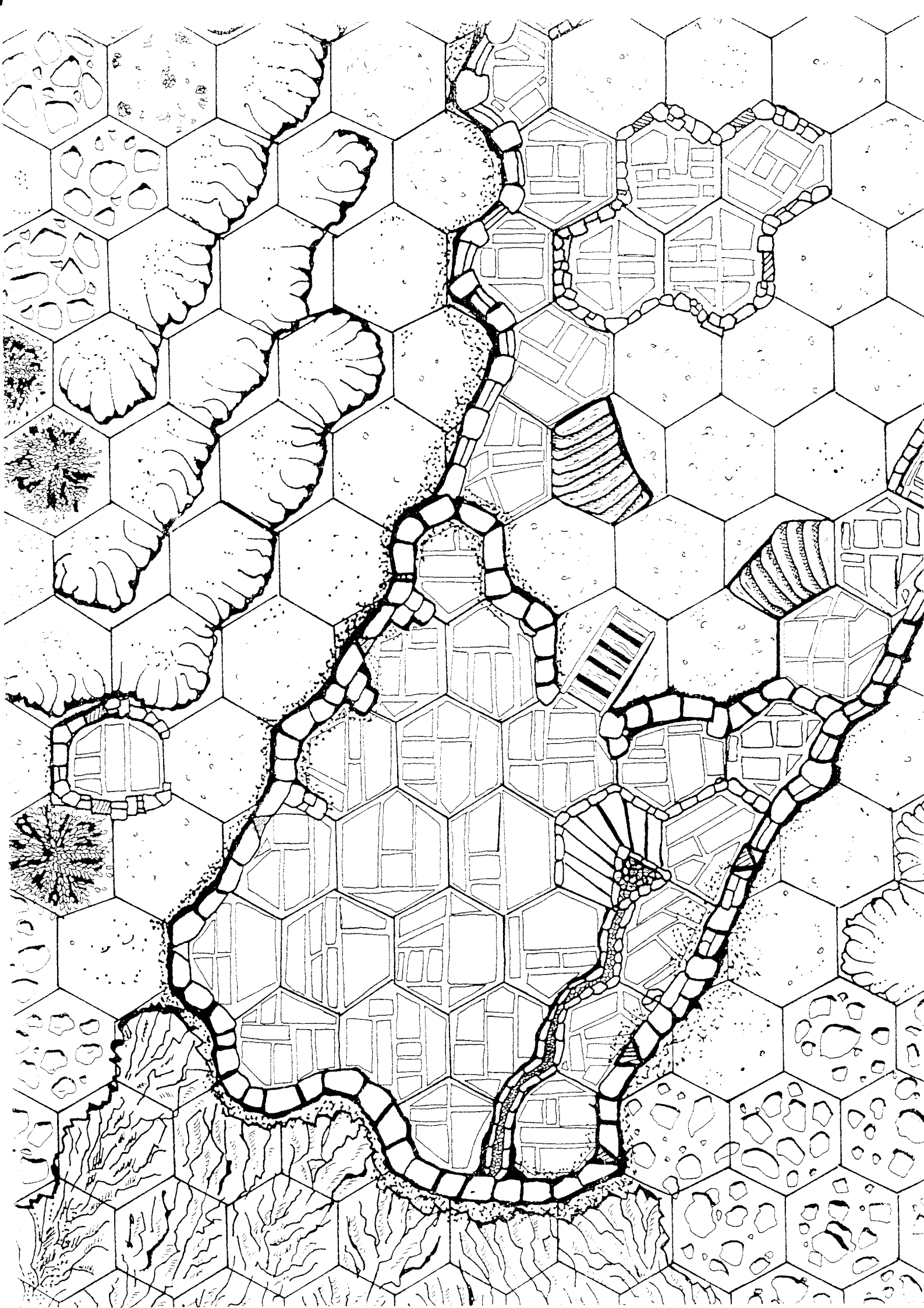
La Croisade des Albigeois

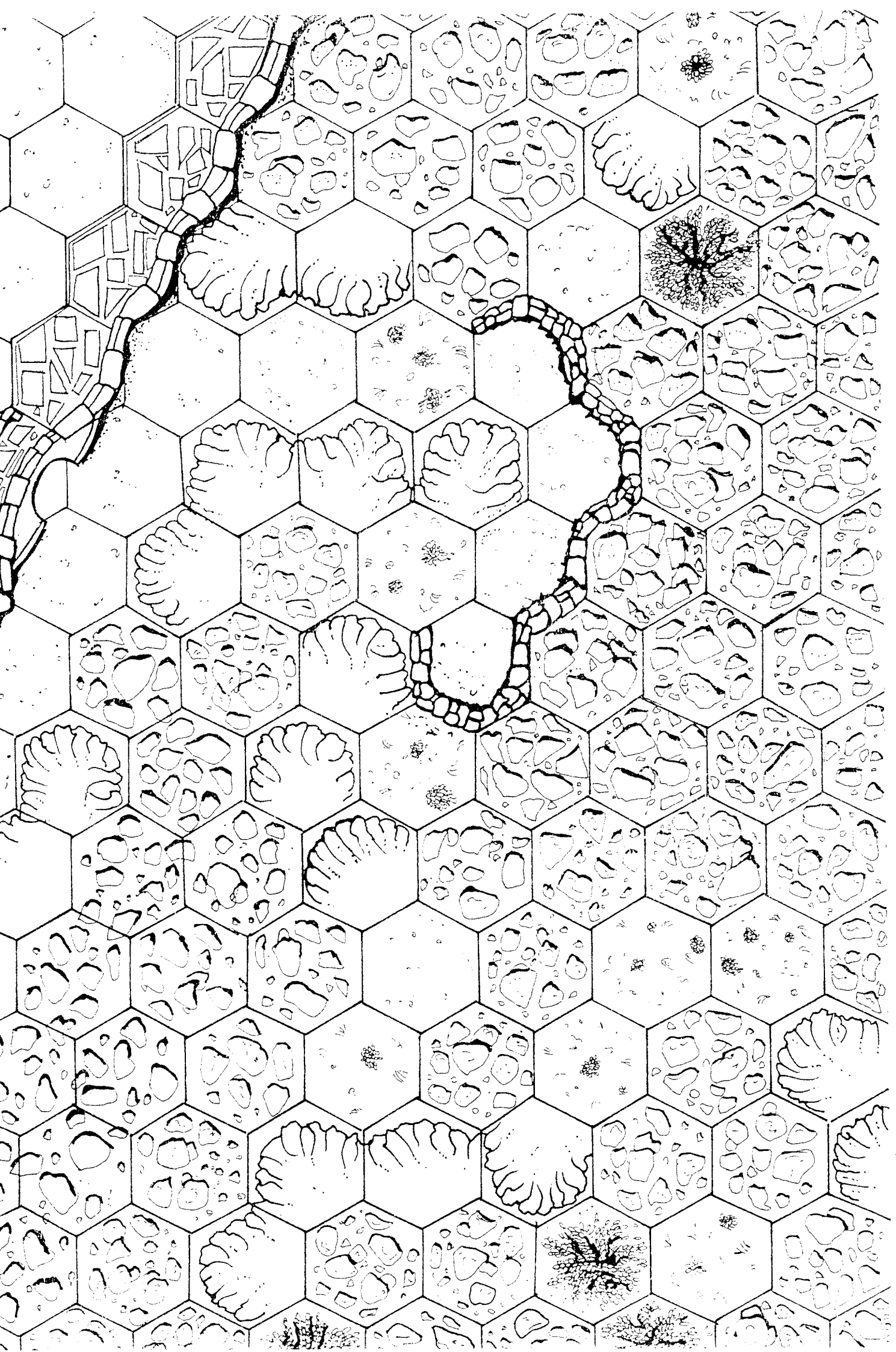
Potentiels de mouvement	
Catégories de personnages	Points de mouvement
Animaux de trait/hommes à pied blessés	2
Homme à pied en bonne forme/cavaliers blessés	3
Cavalerie lourde et mules	5
Cavalerie légère	6

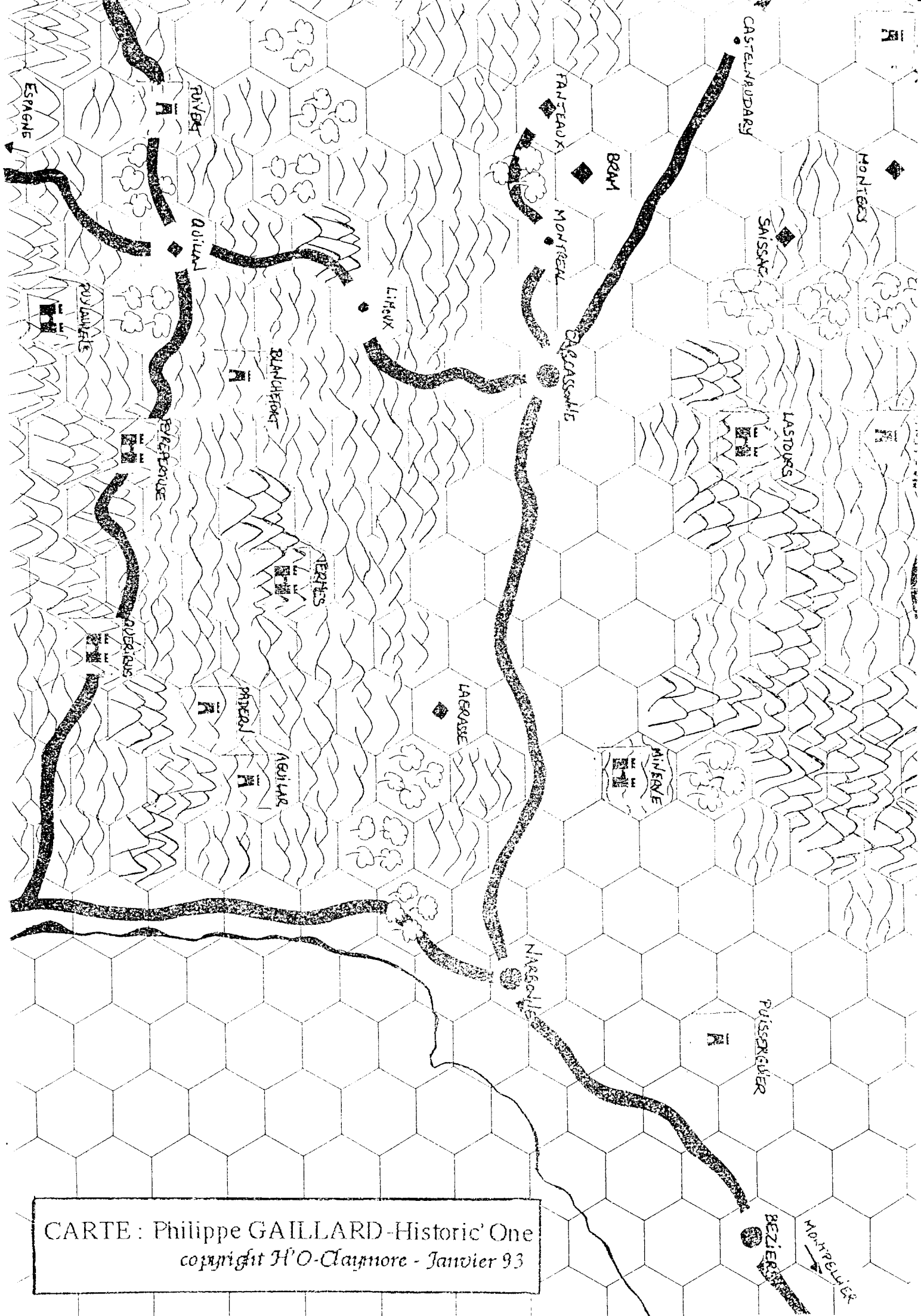
Type de terrain	Coût en points de mouvement
Route dans la plaine	1/2
Route en forêt ou sur une colline	1
Case plaine	1
Case colline et forêt	2
Route de montagne et Traversée de la Garonne	2
Case montagne	3

	Plaine		Montagne		Colline		Fleuve		Forêt		Route
			Ville importante		Ville moyenne		Village		Petit château		Grand château

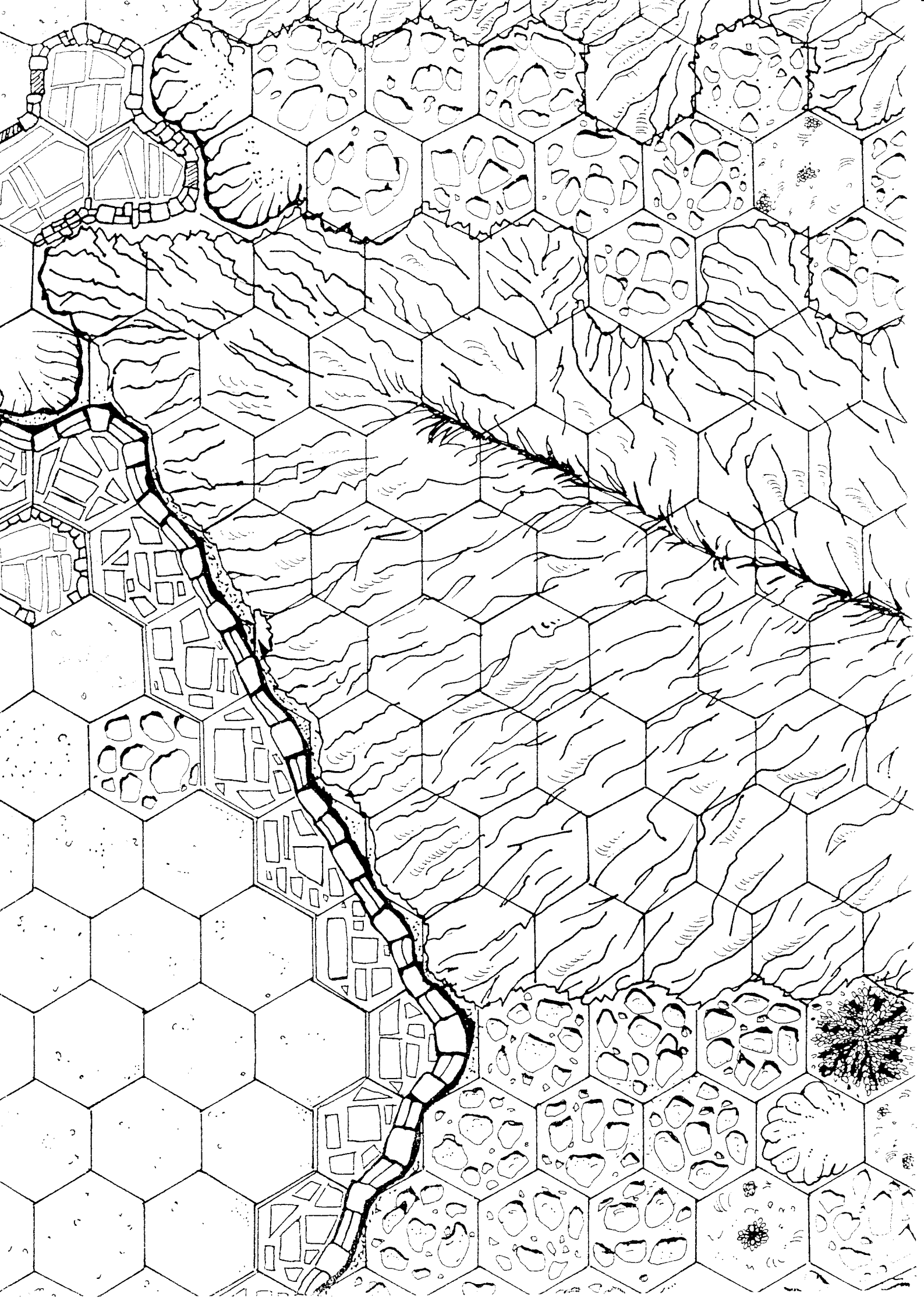








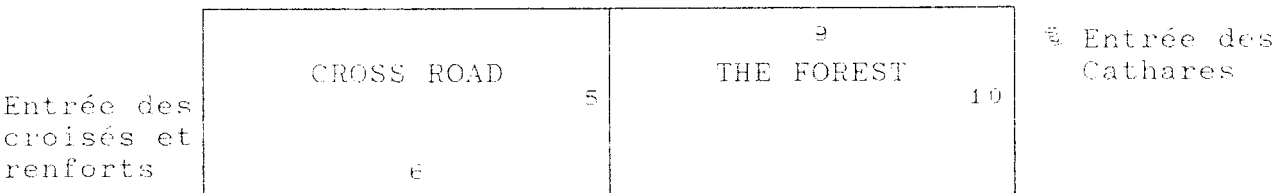
CARTE : Philippe GAILLARD - Historic' One
copyright H'O-Claymore - Janvier 93



EMBUSCADE

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.

CARTES



Les CROISES 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 !

- Chevaliers montés : Sir Alain, Sir Jacques
- 3 archers courts sans armure
- 1 sergent à pied
- 3 hallebardiers
- 10 paysans
- + 6 mules
- + 4 chariots (tirés par des chevaux)
- + 4 trébuchets (sur les chariots)

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

- Chevaliers montés : Sir Clarence, Sir Clugney, Sir Fitwaren, Sir Gilbert, Sir Gunther, Sir Roger, Sir Roland, Sir Wulfric
- 3 arbalétriers sans armure
- 1 archer court
- 1 sergent à pied
- 5 hallebardiers

Les RENFORTS CROISES entrent au 9ème tour par le même côté que les croisés.

- Chevaliers montés : Sir Hughs, Sir Lacy, Sir John, Sir Richard, Sir Thomas
- 6 piquiers

TEMPS DE JEU : 13 Tours

REGLES : 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^e tour : 3 pts

Trebuchet brûlé pendant 2 tours : 2 pts

Trebuchet détruit : 5 pts.

NIVEAUX DE VICTOIRES

0 à 5 pts : Victoire décisive des Croisés

De 5 à 10 pts : Victoire substantielle des Croisés

De 10 à 11 pts : Match nul. La victoire relative d'un camp est déterminée par le nombre de chevaliers tués

De 14 à 18 pts : Victoire substantielle des Cathares

Plus de 18 pts : Victoire décisive des Cathares.

BIBLIOGRAPHIE : "La Chanson de la Croisade Albigeoise"- Livre de Poche coll. Lettres Gothiques.

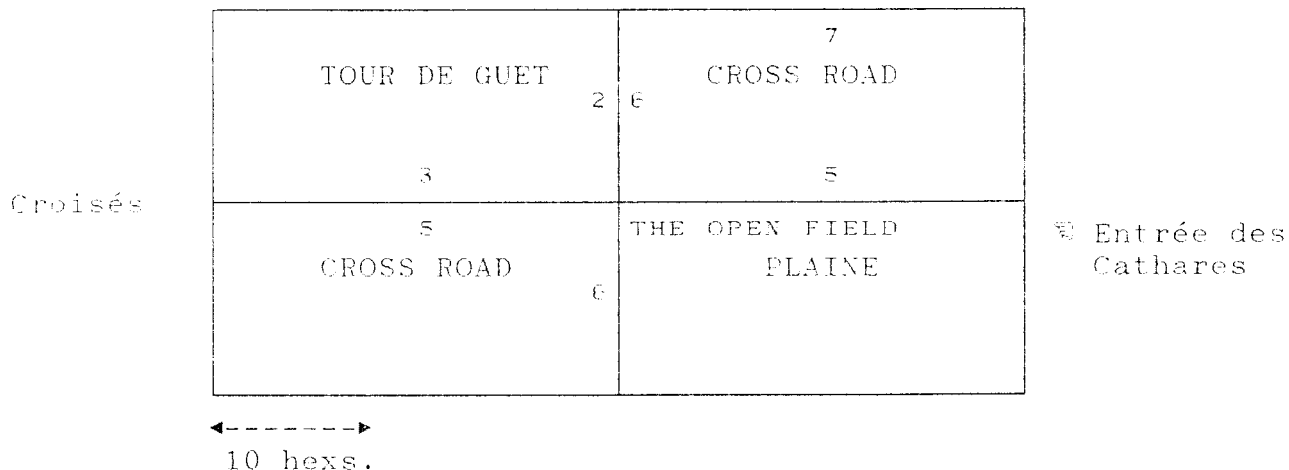


(c) GLENAT, Alda, HERMANN

LA BATAILLE DE MURET (1213)

1213 - Pierre II, roi d'Aragon vient de recevoir l'hommage des comtes de Toulouse, Foix et Comminges et décide de s'engager à leur côté pour combattre les croisés de Montfort. Les troupes aragonaises et leurs alliés décident d'entamer leur campagne en prenant Muret. Simon de Montfort vole au secours de la garnison, à la tête d'une petite armée. Les forces sont inégales; de 22 à 34 000 hommes pour la coalition, 800 cavaliers et une poignée de sergents pour les croisés.

CARTES



FORCES EN PRESENCE

LES ARAGONO-TOULOUSAINS - L'armée doit être divisée en 4 groupes au moins : 3 groupes de 8 chevaliers et 1 groupe fantassins et archers

- Roi Richard (représente Pierre II)
- Sir Raymond
- Sgt Guy
- 21 chevaliers (Cry Havoc et Siège)
- 5 archers courts (sans armure - Cry Havoc)
- 10 piquiers + 5 vougiers (Cry Havoc)
- 11 paysans (Cry Havoc)

LES CROISES -

- Philipp II (représente Montfort)
- Sir Walter
- Sir Lacy
- Sgt Baldwin
- 8 templiers
- 5 archers courts avec armure (Croisades)
- 5 arbalétriers avec armure (id.)
- 15 hallebardiers (9 de Cry Havoc + Bors, Cliff, Ewans, Fursa, Godric et Shawn)
- 6 sergents (Cry Havoc-Siège)

PLACEMENT ET ENTREES Le joueur croisé place son armée sur les cartes à un maxium de 10 hexs du bord.

Le joueur "aragonais" fait alors rentrer son 1er groupe de chevaliers. Le second ne peut entrer tant que le 1er n'a pas atteint le milieu du champ de bataille. Il en est de même pour la 3è vague. Le groupe de fantassins entre au 5è tour par le bord 7 de la carte Cross Road.

REGLES SPECIALES

- La règle de Panique et Débandade (voir règle optionnelle Siège) est étendue aux chevaliers aragonais et toulousains si le Roi est tué.

- Les fantassins et les chevaliers aragonais ne peuvent pas combattre ensemble.

Exemple : si deux vougiers et un chevalier aragonais sont adjacents à un Croisé, le joueur représentant l'Aragon devra choisir, soit d'additionner les forces des fantassins, soit attaquer avec le chevalier.

- Tout personnage devant reculer sur une case eau est éliminé.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie prend fin automatiquement si tous les chevaliers d'un même camp sont éliminés (ou en débandade pour l'Aragonais).

Si cette situation ne se présente pas, le jeu se termine, après 40 tours. Les deux camps calculent leurs points d'après le barème suivant :

- Soldat et paysan ennemi éliminé : 1 pt
- Tireur (archer, arbalétrier) ennemi éliminé : 2 pts
- Chevalier ennemi éliminé : 3 pts
- Roi ou chef ennemi éliminé : 10 pts

Pour le joueur aragonais seulement

Par maison tenue (au moins 1 pers. même blessé) : 5 pts

Pour la tour : 6 pts.

Les points ne sont pas comptabilisés si un personnage croisé occupe aussi les lieux.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

*

* *

EPILOGUE - Montfort et ses hommes effectuèrent un faux mouvement de fuite entraînant à leur suite des Aragonais désorganisés et trop sûrs de leur victoire. Par une seconde manoeuvre, les croisés firent volte-face, massacrant leurs plus proches poursuivants (1ère ligne du comte de Foix), puis la seconde ligne que commandait exceptionnellement Pierre d'Aragon (en effet le commandant en chef se réservait toujours la 3è et dernière ligne). Le choc fut d'une telle violence "qu'on entendait comme une forêt d'arbres qui s'abattent à coups de hache" dira Raymond VII.

Attaqué par deux chevaliers qui ont juré sa mort, Pierre II est abattu après une résistance farouche. Ses fidèles meurent sur place plutôt que d'abandonner son corps tandis que la piétaille aragonaise cède à la panique. La troisième ligne de Raymond VI se débande sans avoir donné un coup d'épée.

La milice toulousaine tente elle aussi de quitter le champ de bataille en prenant d'assaut la ville de Muret. Mais, les chevaliers de Montfort, libres de tout adversaire se rabattent sur eux. Les fantassins toulousains sont égorgés au pied des remparts, les fuyards sont ensuite refoulés vers la Garonne où près de 15000 hommes se noyent... La victoire de Montfort est totale... Les Aragonais ne repasseront plus les Pyrénées...

*

* *

LE SIEGE DE BEUCAIRE (1216)

1215 - Au Concile de Latran, le pape a donné les terres de Raymond VI de Toulouse au chef de la croisade, Simon de Montfort. Le comte de Toulouse et son fils regagnent penauds la Provence. Là, les seigneurs locaux (les Tarascon, l'Ile, Cavaillon...) leur promettent fidélité et mettent leurs épées à leur service.

Raymond prend ensuite la direction de l'Espagne pour une sorte d'exil et conseille à son fils Raymond "le Jeune" de partir à la reconquête de leur territoire, en s'emparant tout d'abord de la ville de Beaucaire.

Le jeune homme parvient à prendre la ville mais le château reste à l'ennemi. En juin 1216, Montfort a rassemblé une armée pour secourir la garnison et assiège la ville de Beaucaire. L'assiégeant cathare devient, à son tour, assiégé.

CARTES

VILLAGE	VILLAGE
VILLE	VILLE
VILLE	VILLE
CROSS ROAD	CROSS ROAD

+ La carte "CAMPEMENT"

- Les deux cartes Villages représentent les faubourgs de Beaucaire.

- Les deux cartes Cross Road symbolisent le champ de bataille sur lequel se dérouleront les "sorties" cathares.

Comme pour les "SIEGES" de la série, l'Initiative est déterminée pour chaque jour. Chaque joueur lance 1D10. L'assiégeant ajoute 4 points au chiffre obtenu. Le chiffre le plus élevé donne l'initiative.

S'il a l'initiative, le joueur croisé peut choisir entre :

- Construction de machines de siège (règles id. Croisades)
- Pilonnage (id. Croisades et extension Cité)
- Assaut (cartes Villes uniquement)

Lors de l'assaut, les deux camps peuvent faire intervenir tous leurs hommes, y compris la garnison de la citadelle, pour le croisé. Les règles sont les mêmes que Croisades-Siège.

- Attaque des faubourgs (cartes villages et 2 cartes "Nord" de la ville")

Pour s'emparer des faubourgs de Beaucaire, le joueur croisé peut utiliser la moitié de ses forces. Cette armée entre par les côtés 3 des cartes "Village".

Le joueur cathare place au préalable 30 paysans dans les maisons et peut y ajouter 1/4 de ses effectifs. Le reste de la troupe, dans la ville ne peut intervenir (pas de tir...).

Le combat cesse si tous les croisés ont quitté les cartes ou que les cathares sont rentrés dans la ville (par la porte de la Dame Noire) ou qu'un des deux camps a perdu tous ses hommes.

La règle Panique et Débandade est appliquée.

La victoire du joueur croisé et l'évacuation par les Cathares met fin au ravitaillement "automatique" du joueur Cathare. A partir de ce tour, un décompte des 1000 points de ravitaillement sera fait, à raison d'1 point par homme et bête par jour.

Les paysans encore en vie à la fin de "l'Attaque des faubourgs" sont ajoutés à l'armée cathare.

En cas de défaite, le joueur croisé peut renouveler son attaque s'il a l'Initiative.

Lors de cette 2^{de} (3^e...) attaque le cathare ne place que les paysans rescapés de la 1^{ère} tentative et toujours 1/4 de ses hommes.

S'il a l'initiative, le joueur Cathare peut :

- Tenter une sortie pour ravitaillement (seulement si le croisé occupe les faubourgs) : Suivre la règle Croisades (p.53). Le cathare dispose de 6 mules et 2 chariots.

- Tenter une sortie pour bois de construction : Pour attaquer la citadelle et se défendre, le cathare peut construire du matériel. La sortie pour récupérer la matière première se déroule comme celle pour le ravitaillement avec seulement 2 chariots (en plus de ceux pour le ravitaillement).

- Construction de machines (règles Croisades)

- Sortie contre le campement (id.)

- Assaut contre la citadelle

Si le joueur cathare décide de s'emparer de la citadelle, le joueur croisé peut immédiatement riposter par un assaut contre la ville avec l'ensemble de ses troupes.

- Sortie des chevaliers : Au cours du siège de Beaucaire, de sanglants affrontements entre chevaliers eurent lieu aux pieds des remparts. Les sorties de chevaliers symbolisent ces combats.

Chaque camp peut engager tous les chevaliers qui sont en vie. Le combat a lieu sur les cartes Cross Road. Les cathares entrent par les côtés 7, les croisés, en face.

Le combat s'arrête, dès qu'un camp décide de battre en retraite et que tous les chevaliers d'un des deux camps ont évacué les cartes.

Si, après une "sortie des chevaliers" (ou à tout autre moment de la partie) tous les chevaliers d'un camp sont morts, l'autre parti remporte une victoire décisive.

LES CAMPS EN PRESENCE

LES CROISES : Le joueur dispose de 300 points pour constituer la garnison installée dans la citadelle (des chevaliers et sergents peuvent être achetés à pied) et de 1500 points pour l'armée assiégeant la ville. Le matériel se compose de 6 échelles et 1 mangonneau.

LES CATHARES : Le joueur a 1200 points pour former son armée. (rappel : les paysans des faubourgs n'ont pas à être achetés)

L'abus de chevaliers n'est que trop recommandée...

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Prise de la ville en moins de 30 jours : Victoire Décisive Croisée
- Prise de la ville en moins de 45 jours : Victoire Importante Croisée
- Prise de la ville mais massacre de la garnison de la citadelle : Victoire substantielle croisée.
- Contrôle de la ville après 45 jours (sans citadelle) : Victoire substantielle cathare
- Contrôle de la ville et de la citadelle : Victoire décisive Cathare

Rappel : La mort de tous les chevaliers d'un camp entraîne automatiquement la victoire décisive de l'adversaire.

*

* *

EPILOGUE - En août 1216, Montfort ne parvint pas à dégager le château et sentant la révolte renaître dans le Toulousain leva le siège, abandonnant Beaucaire à Raymond le Jeune.

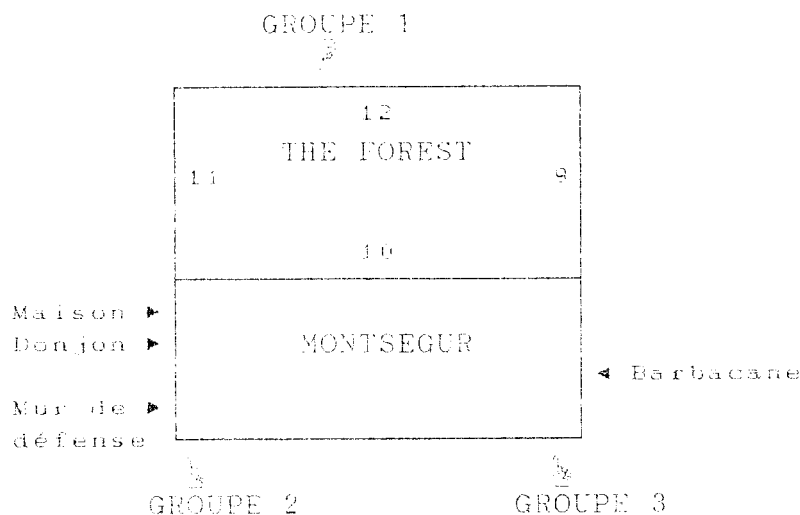
*

* *

LE SIEGE DE MONTSEGUR (1243-1244)

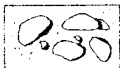

HISTORIQUE - 1243. Un bourdonnement d'abeilles. L'air fleure bon le foin coupé et les fruits mûrs.
1244. Hurlements de douleur. Une fumée âcre se reprend dans la vallée.
Entre-temps, un siège, quelques morts et de "parfaits" martyrs.

CARTES



PRECISIONS SUR LA CARTE MONTSEGUR

TERRAINS

Aspects	Nom	Coût en P.M.	Couverture	Influence sur le combat
	Rochers	4 Impassable à cheval	Légère	-
	Falaise	Impassable	Aucune	Impossible

REMPARTS

Il faut 6 résultats D sur la table de pilonnage pour détruire les chacun des 4 hexs. de rempart côté barbacane.

FORCES EN PRESENCE

Le joueur représentant le Croisé dispose de 1300 points pour constituer son armée, qu'il divise en 3 groupes.

Le joueur Cathare dispose de 300 points pour former la garnison, 20 paysans (Cry Havoc, Siège), 5 civils et 4 chapelains (Croisades) forment les "civils" cathares et l'encadrement spirituel. Il possède 6 barils d'huile. *(en raison d'une carte trop petite, la pierre cathare qui "arrosa" sans trêve les croisés a été supprimée).*

N.B. : Chaque camp peut choisir des chevaliers à pied.

REGLES SPECIALES - Les règles de Siège sont appliquées avec les restrictions suivantes:

Le joueur croisé peut construire seulement des mangonneaux,

trébuchets, échelles et écrans.

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.

GROUPES CROISES : 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)

PLACEMENT INITIAL (1er Jour)

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.

Cette 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 2è jour le siège se déroule suivant les règles habituelles.

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.

REGLE 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.

*

* *

AMIS LECTEURS, ATTENTION !

A partir du prochain numéro (n°5, Janvier-Juin 1994), CLAYMORE sera diffusé **uniquement par abonnement.**

Pour un chèque de 50 Francs, libellé à l'ordre de CLAYMORE-NORMANDIE, vous recevrez les 2 numéros annuels de CLAYMORE dès leur parution.

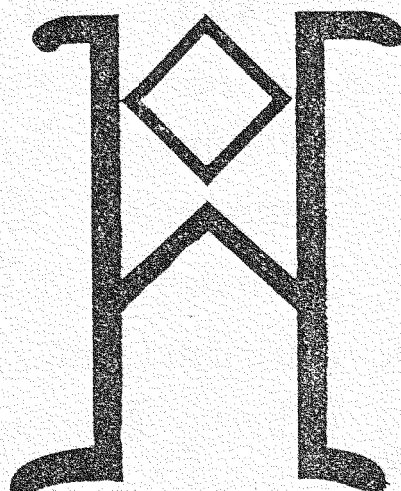
Nous conservons cependant la vente au détail dans deux boutiques normandes :

- Le Dé d'Ys, ROUEN (76)
- L'Atelier d'armes, LES ANDELYS (27)

Ecrivez à : CLAYMORE-NORMANDIE
33 rue de Cronstadt
76 300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN

CLAYMORE N°5 sera un spécial "Robin des Bois". Il comportera moult scénarii tactiques et de merveilleuses règles tactiques pour CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS.

A bientôt!



HISTORIC'ONE

CONSEILS
ET
REALISATIONS
DE PROJETS
EN RELATION
AVEC L'HISTOIRE

REALISATIONS

Réalisations de plaquettes, brochures, livres...

Expositions

Mise en place de sentiers culturels

Etudes de fonds d'archives
(publiques ou privées)...

Entreprises

Plaquettes publicitaires,
"cadeaux de Noël",
historique de l'entreprise.
Expositions.

CONSEILS

Conseils et recherches historiques pour les
collectivités locales, les entreprises,
les agences de publicité, les musées...
pour la sélection
de documents, la mise en place d'expositions,
de voyages...

Conseil historique pour le cinéma, la
télévision, la radio, les reportages,
les spectacles
et la création de jeux (wargames...)

NOUVEAUTES

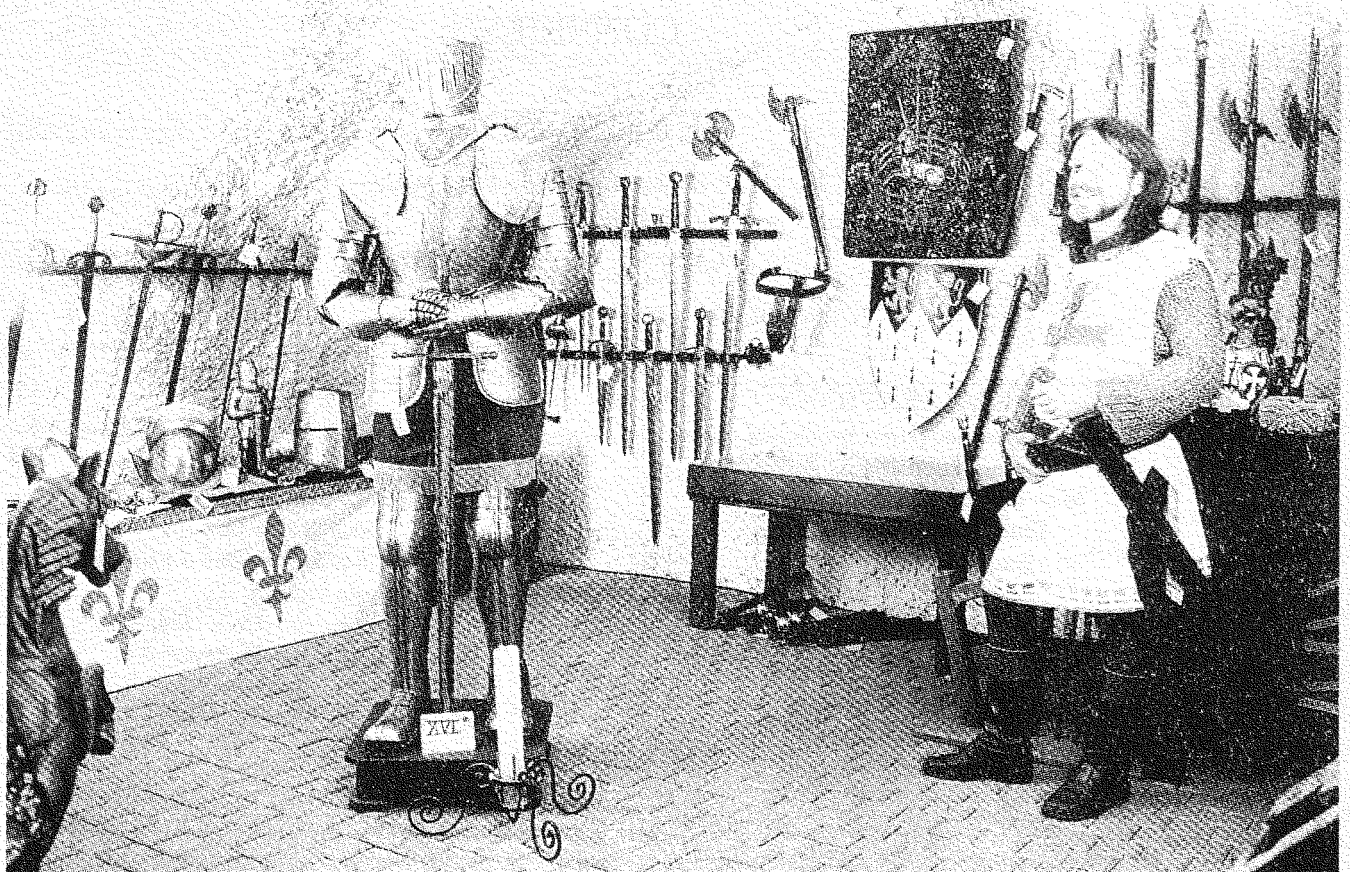
Reportages Vidéos - Photos
Généalogie



'Atelier d'Armes de la Beôle

Répliques d'Armes médiévales - Armures -
Tapisseries - Coffres - Canes épées -
Meubles de la Vallée de Swat - Antiquités
d'Orient (Inde, Népal, Pakistan, Thaïlande,
Tibet) - Kimonos et Armes Japonaises -
Bijoux Anciens et Bijoux Gaulois -

Dans une ambiance médiévale.



Thierry Peyramme

26, rue Grande - Le Petit Andely
27700 Les Andelys - Tél. (16) 32.54.61.25

RCS Versailles 316 910 975 (91 A 0037-1)