

## Campagne Croisade des Albigeois 3

### Le siège de Beaucaire (1216)

#### L'histoire

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 pénards la Provence. Là, les seigneurs locaux (les Tarascon, l'Ille, 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.

#### Assemblage des cartes & positions de départ



Les deux cartes Villages représentent les faubourgs de Beaucaire.

Les deux cartes Crossroads symbolisent le champ de bataille sur lequel se dérouleront les « sorties » cathares.

La carte « Campement » est également utilisée.

#### Les pions

Les Croisés		Les Cathares	
 <b>Citadelle</b>	Le joueur dispose de 300 points pour constituer la garnison installée dans la citadelle (des chevaliers et sergents peuvent être achetés à pied)	 <b>Armée</b>	Le joueur a 1200 points pour former son armée. (Rappel : les paysans des faubourgs n'ont pas à être achetés)
 <b>Armée de secours</b>	Le joueur dispose de 1500 points pour l'armée assiégeant la ville.		
 <b>Engins de siège</b>	6 échelles 1 mangonneau		

N.B. : L'abus de chevaliers n'est que trop recommandé...

# Campagne Croisade des Albigeois 3

## Règles spéciales

Comme pour les sièges 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 de Croisades.

**Pilonnage** : règles de Croisades et extension Cité.

**Assaut** (cartes Ville 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<sup>de</sup> (3<sup>e</sup>, ... attaque le cathare ne place que les paysans rescapés de la 1<sup>ère</sup> 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** : idem

**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 Crossroads. 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.

## 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 15 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.