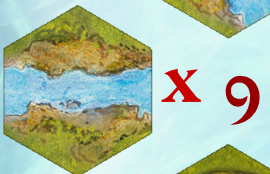


# Traversée du Rhône

Printemps 1362



## Notes historiques

Quelques jours plus tard en un endroit peu profond en amont du fleuve, Sire Arnaud, à la poursuite des Soudards, tenta de forcer un passage au travers du Rhône.

Après la bataille des deux ponts, les mercenaires de Seguin marchèrent vers le nord et traversèrent le Rhône. Il établit le camp et attendit. Sire Arnaud qui le poursuivait arriva le lendemain. Son plan original était une attaque immédiate mais sur l'avis de ses conseillers il fut forcé de le reconsidérer. Les deux camps étaient en position de force et chacun semblait content d'observer et d'attendre que l'autre fasse le premier mouvement. Au matin du troisième jour la patience d'Arnaud avait atteint ses limites et il lança son attaque. Ses troupes ne purent maintenir la formation en traversant le fleuve et furent repoussées.

L'attaque échoua et il se retira dans les collines proches.

### Seguin de Badefol

Conditions de victoire

X 3+

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

### Sire Arnaud de Cervolles Archiprêtre

Conditions de victoire

X 3+

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

### Règles spéciales

Toute la rivière est franchissable à gué (p.63). En plus, la faible profondeur des hexagones marqués par des gués sur la carte ne stoppe pas le mouvement des unités.

Dans cette aventure, vous devez former votre propre Conseil de Guerre, selon les règles de Personnaliser son Conseil de Guerre, page 58. Chaque Conseil de Guerre possède 6 niveaux.