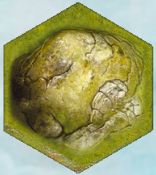


Le camp des collines

Printemps 1362

X 10



X 10



Notes historiques

Après sa précédente attaque ratée, Sire Arnaud fit retraite dans les collines proches, mais avant qu'il ne soit capable de complètement reposer ses hommes et ne puisse faire venir le gros de ses réserves, les mercenaires de Seguin attaquèrent.

Les forces de Seguin comprenaient maintenant des unités de Gobelinoïdes et un Géant des Collines nouvellement arrivés. Il y eut un terrible combat et ce n'est qu'avec l'aide d'une Araignée Géante que les troupes de Sire Arnaud purent tenir leurs positions. Fatigués, les deux camps se retirèrent et ce ne fut que plusieurs semaines plus tard qu'ils se rencontrèrent à nouveau juste à l'ouest du Rhône.

Sequin de Badefol

1

Conditions de victoire



X 3+

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6



Géant des collines

Sire Arnaud de Cervolles
Archiprêtre

Conditions de victoire



X 3+

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6



Araignée géante

Règles spéciales

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. Remarquez qu'une créature compte comme 1 pion niveau pour son camp.