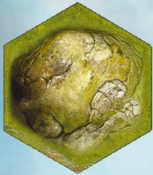


A l'ouest du Rhône

Printemps 1362

X 10



X 4



Notes historiques

Les deux camps recrutèrent des volontaires et embauchèrent de nouvelles troupes pendant les semaines qui suivirent la confrontation du camp dans les collines. Unités de Nains, de Gobelinoïdes ou d'infanterie lourde humaine furent les bienvenues. Les camps adverses étaient établis à proximité l'un de l'autre, du même côté du Rhône et chaque jour connu des affrontements mineurs.

Finalement Sire Arnaud leva le camp et déploya ses troupes en ligne de bataille juste au nord de son campement. Seguin réagit promptement. Le champ de bataille était une plaine comportant seulement quelques petits bois. Sire Arnaud fort de sa supériorité numérique en cavalerie chargea impétueusement, avant même que le reste de ses troupes ne soit en position. Les rapports concernant la suite de la bataille restèrent vagues et demeurèrent quelque peu mystérieux.

Nous savons que Sire Arnaud quitta le champ de bataille. Cette action eut lieu un mois avant la "Bataille de Brignais".

Seguin de Badefol

1

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

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.

Pour créer les 2 unités de troupes naines à fanions combattant pour le compte de Seguin de Badefol, il vous faudra au préalable remplacer leurs étendards par des fanions

correspondants, pris par exemple sur des infanteries humaines bleues.