

Les mésaventures de Lady Jane et Messire Perceval

11 mai 1200

- X 1 
- X 1 
- X 1 
- X 26 
- X 1 
- X 1 
- X 2 
- X 8 



Notes historiques

Depuis son premier assaut, Sir Percevit ne rêve plus que de Lady Jane et a décidé de camper au pied de sa tour. Lord Greystock est toujours absent. Fichue croisade ! Encore à guerroyer avec ses potes ! Lasse, elle tente de s'enfuir à la cité la plus proche pour demander de l'aide !

Sir Percevit lui tend un piège sur une petite route de forêt. Son sang de Latin Lover ne fait qu'un tour...

Pourvu que ces maudits gobelins, que Lady Jane paye en brebis pour assurer sa protection, ne traîne pas encore dans le coin !

Lady Jane

Conditions de victoire

X 5+

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6



Niveau 2+

Niveau 3

Messire Percevit

Conditions de victoire

X 5

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6



Niveau 2

Conditions de victoire

6 drapeaux de part et d'autre.

Si les Français élimine l'infanterie rouge marqué d'un écu (troupe rapprochée de Lady Jane), c'en est fait de la virginité de notre héroïne ! Ils gagnent un point de victoire supplémentaire...

Si cette même troupe d'infanterie gagne l'extrémité du chemin (côté camp des étendards), Lady Jane est sauvée ! Elle gagne un point de victoire

supplémentaire.

Règles spéciales

Si les anglais choisissent un commandant niveau 3, la tour de Lady Jane devient leur bastion. Les français ne peuvent PAS avoir de personnage niveau 3 dans leur conseil de guerre ! Les créatures sont interdites !