Les mésaventures de Lady Jane et Messire Per

21 mai 1200

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

Notes historiques

C'est la fin !
Sir Percevit est entré dans le lit de Lady Jane et s'est installé dans le Comté. Son appétit pour la belle l'a logiquement amené à prendre pour dot l'ensemble de ses terres et ses biens !

Pour quelques jours seulement, car Lord Greystock revient enfin de tournée ! La soeur Anne de Lady Jane les ayant aperçu de sa meurtrière, Lady Jane s'enfuit et se précipite à la rencontre de l'armée anglaise...

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

Lord Greystock

1

Conditions de victoire

X 5+

7

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 2+

Messire Percevit

Conditions de victoire

X 5+

7

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 2+

Briefing

N'oubliez pas de placer l'écu des fanions sur le plateau : il représente Lady Jane ! (voir "règles spéciales")

Si les anglais choisissent un commandant niveau 3, la tour de Lady Jane devient leur bastion.

Conditions de victoire

7 drapeaux de part et d'autres.
Le camp qui "protège" Lady Jane gagne un point de victoire supplémentaire, et ce tant qu'elle est dans leur camp.

Règles spéciales

LADY JANE : elle peut être activée par l'un ou l'autre des protagonistes tant qu'elle est isolée. Elle se déplace d'une case (elle ne combat pas). Quand Lady Jane arrive sur une unité (ou l'inverse), cette unité la "protège". Elle reste avec cette unité tant qu'elle n'est pas éliminée (Lady Jane ne peut plus se déplacer). Si l'unité qui la protège est éliminée, Lady Jane reste sur place. Si elle est à nouveau seule, ses règles de déplacement s'appliquent.

Tant qu'un camp "protège" Lady Jane, il gagne un point de victoire supplémentaire.