
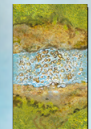
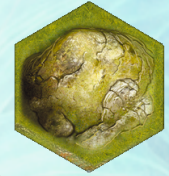



# Les mésaventures de Lady Jane et Messire Per

25 mai 1200

- X 1 
- X 2 
- X 11 
- X 4 
- X 13 
- X 2 



# Notes historiques

Pendant ce temps...

Lady Jane prend le soleil à proximité du Ru avec sa compagnie de pucelles, ignorant tout du combat qui fait rage autour de la carrière du géant...

Messire Percevit n'en perd pas une miette, et du Ru au rut, il n'y a qu'un pas, qu'il franchit allègrement. Ses mercenaires nains réajustent leur kilt et se lancent à l'assaut...

Lady Jane va-t-elle avoir la force de rejoindre les renforts situés de l'autre côté de la berge ?

## Lady Jane

Conditions de victoire



X 5

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 0

## Messire Percevit

Conditions de victoire



X 5

6

CONSEIL DE GUERRE Niveau 0

### Briefing

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

Le Ru est asséché, il est donc franchissable comme un gué. Les gués ont la propriété des ponts.

### Conditions de victoire

6 drapeaux de part et d'autre.

### Règles spéciales

**LADY JANE** : elle se déplace d'une case quand elle est activée (elle ne combat pas). Quand Lady Jane arrive sur une unité (ou l'inverse), cette unité la "protège". Elle reste avec cette unité tant que cette dernière n'est pas éliminée (Lady Jane se déplace avec elle). Si l'unité qui la protège est éliminée, Lady Jane reste sur place. Elle peut à nouveau être activée par les Anglais et se déplacer.

Les Français peuvent lui faire obstacle mais ne peuvent ni la combattre, ni traverser la case qu'elle occupe, ni s'y arrêter. Tant que Lady Jane est avec une unité anglaise, le camp des fanions gagne un point de victoire supplémentaire.

Jouez cette aventure comme une AVENTURE HÉROÏQUE !

Prenez les jetons Arcanes et collectez un jeton Arcane pour chaque symbole obtenu aux dés lors d'un combat.

Au cours du jeu, pour 3 JETONS ARCANE, une fois par tour maximum, un joueur peut effectuer une des quatre actions suivantes :

1/ **ORDRE SPECIAL** : à jouer pendant la phase d'activation. Le joueur peut activer une unité hors-zone. Cette unité est comprise dans le nombre d'unités activables par la carte commandement.

2/ **MARCHE FORCÉE** : à jouer avant le déplacement d'une unité. Celle-ci peut se déplacer d'une case supplémentaire et garde la possibilité de combattre, épuisée, elle renonce cependant à toutes actions complémentaires.

3/ **SURSAUT** : à jouer avant un combat. L'unité désignée combat à «+1» jusqu'à la fin du tour.

4/ **ATTAQUE BERSERK** : à jouer après une attaque d'infanterie. Si celle-ci fait battre en retraite une unité adverse, elle peut bénéficier d'une attaque bonus après occupation du terrain. L'unité attaquant perd ensuite UNE figurine.