



MARK SWANSON

# FEUDUM

ALTER EGO

UNE EXTENSION DE CARTES MALIGNE & ADAPTABLE

Oh mon dieu, Betsy ? Ou bien est-ce Betty ? Juste au moment où vous pensiez connaître les gens du coin, leur humeur devient brouillonne et

cela devient difficile de prédire ce qu'ils vont faire ensuite. Vous feriez mieux de surveiller vos arrières !

## LES ÉLÉMENTS



1 marqueur  
« époque volante »



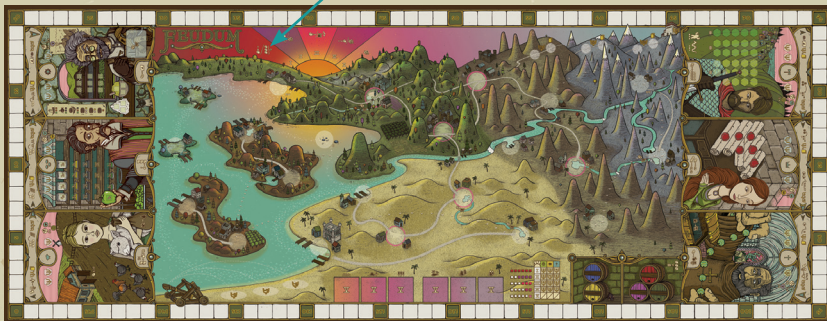
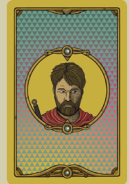
36 cartes action  
(6 alternatives par joueur)



3 livrets de règles  
(allemand, anglais et français)

## MISE EN PLACE

1. Préparez le jeu de base comme d'habitude.
2. Remplacez le marqueur d'époque par le marqueur « époque volante ».
3. Choisissez jusqu'à 6 cartes « action alternative » et retirez les cartes équivalentes du jeu.





# JOUER AVEC L'EXTENSION

= Cette extension vous permet d'échanger jusqu'à 6 de vos cartes action avec des cartes action alternatives (qui possèdent de nouvelles capacités) avant le début de la partie. Les actions inscrites en haut de la carte restent les mêmes.

## Migrer : « Status Quo »

Si vous avez un pion « **Alchemist** » en jeu, un nouveau pion qui migre et qui mérite immédiatement le statut de la guilde aura seulement besoin d'être à égalité avec un adversaire pour le dépasser sur la piste « guilde ».



## Se déplacer : « Bac gratuit »

Si vous avez un pion « **moine** » en jeu, il peut se déplacer par bac gratuitement si ceux-ci sont ouverts.



## Taxes : « Poudrière »

Si vous avez un pion « **chevalier** » en jeu, vous pouvez ajouter 2 marqueurs d'influence à votre rangée à la guilde des chevaliers pendant une action « taxes ».



## Récolter :

### « Récolte abondante »

Si vous avez un pion « **fermier** » en jeu, vous pouvez ajouter +2 marchandises à votre pioche de récolte lors de chaque récolte.



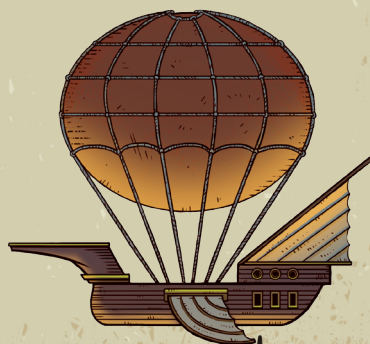
## Influencer : « Serf solitaire »

Si vous avez un pion « **marchand** » en jeu, vous pouvez ajouter un serf à un lieu pendant l'action « influencer », même s'il n'y a pas de dirigeant. Ajouter un deuxième marqueur vous aidera toujours à devenir un dirigeant, comme d'habitude.



## Conquérir : « Pillage des paysans »

Si vous avez un pion « **Noble** » en jeu, vous pouvez voler jusqu'à 2 marchandises qui sont sur un paysage de serf. Ceci est considéré comme une action « conquérir » et cela vous permet de déplacer 1 de vos disques joueur sur la piste « service militaire ». **Remarque** « *Immunité royale* » empêche toujours cette action.



## LA FABLE CONTINUE...

Lorsque Frère Justinius tomba sur une épave portant le blason royal, le moine se faufila dans la cabine et trouva le journal rempli des notes écrites par la main de la Reine ! À son plus grand désarroi, le journal détaillait sa tentative manquée d'emprisonner son mari dans un tombeau doré grâce à l'alchimie de Lord Arthur. En grande hâte, le moine partit chercher conseil auprès du Comte de l'alchimie et de Sir Marcus, le chevalier. Alors qu'ils devisaient, ils apprirent que la Reine avait demandé la tête



du béhémoth. « Nous devons révéler sa trahison et nous devons sauver le Roi avant la tombée de la nuit », dit le moine. Sur ce, le Comte les conduisit à sa dernière invention : un vaisseau aérien propulsé par le vent et soulevé par de l'air chaud. Alors qu'ils embarquaient sur l'engin, le moine attrapa le chat du comte, « Norrin » et dit nerveusement « Je vous souhaite bon vent et bonne chance ».

...Fin ?