



MARK SWANSON

FEUDUM

PHOQUES & SIRÈNES

UNE EXTENSION SURREALISTE ET GLISSANTE SUR LA MER

Foutaises ! La famine qui sévit vient de vider vos granges et vous devez vous tourner vers la mer pour chercher de quoi vous sustenter. Mais attention ! Toutes les nageoires

ne sont pas amicales. Attention au chant des sirènes, car vous risquez de naufrager !

LES ÉLÉMENTS



1 carte
« ordonnance royale »



6 disques tourbillon



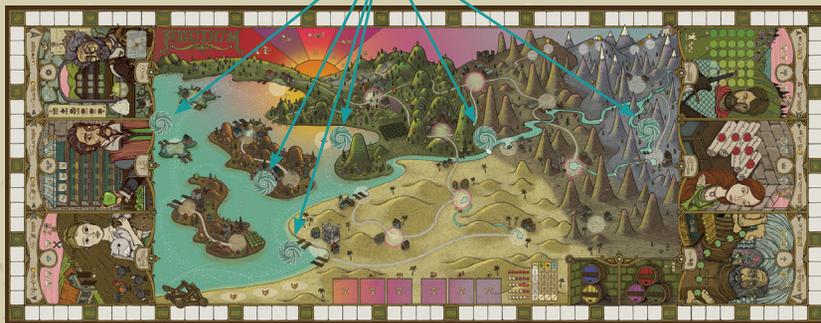
1 Sirène



3 livrets de règles
(allemand, anglais et français)

MISE EN PLACE

1. Préparez le jeu de base comme d'habitude.
2. Mélangez et placez les disques « tourbillon » à côté des endroits spécifiques indiqués ci-dessous.
3. Placez le pion de la « sirène » dans la réserve générale.
4. Ajoutez la carte « ordonnance royale » à la pioche.



JOUER AVEC L'EXTENSION

Cette extension vous permet d'ajouter une nouvelles source de nourriture et un nouveau monstre dans vos parties ! Pendant l'action « se déplacer », si un de vos pions arrive sur une case avec un **disque « tourbillon »**, retournez-le pour révéler à tout le monde si c'est une sirène ou un phoque.



Phoques



Si c'est une **disque « phoque »** et qu'il correspond à la couleur d'un des lieux que vous dirigez (avant-poste, ferme ou ville), vous avez réussi à harponner le phoque ! Placez le disque « phoque » sur le pion. Ce pion est alors nourri jusqu'au crépuscule de l'époque III, ou jusqu'à la fin de la partie si vous étiez déjà dans l'époque III ou si vous l'aviez dépassée. Défaussez le disque quand cela a expiré.

Si cela **NE correspond PAS** à la couleur d'un des lieux que vous dirigez, le « phoque » s'enfuit et il est retiré du jeu. **Remarque :** si ce pion est déjà nourri avec du « phoque » ou du « vin » (et que le « phoque » ne s'est pas enfui), retournez le disque sur le côté du « tourbillon ».

Sirènes



Si c'est un **disque « sirène »**, et qu'il correspond à la couleur d'un des lieux que vous dirigez, vous avez vaincu le chant de la « sirène » et maintenant vous la contrôlez – même si quelqu'un d'autre la contrôlait auparavant ! Prenez le **pion « sirène »** et placez-le là où le disque a été découvert. (Gardez le disque devant vous pour indiquer que vous contrôlez le pion « sirène »). Comme les monstres, une « sirène » a une valeur d'attaque et de défense de 1, augmente votre prime de déplacement et peut voler des marchandises. La « sirène » peut se déplacer le long des voies maritimes et des voies submersibles et elle coince le pion d'un adversaire qui est sur sa case.



Si cela **NE correspond PAS** à la couleur d'un des lieux que vous contrôlez, vous êtes tombé sous le charme de la sirène. Prenez le pion « sirène » d'où il était et remplacez le disque. Vous êtes maintenant immobilisé sur ce lieu jusqu'à ce qu'elle soit conquise, qu'elle se déplace ou que vous fassiez migrer votre pion en dehors du plateau. **Remarque :** si vous contrôlez déjà la « sirène » retournez le disque sur le côté « tourbillon ».



LA FABLE CONTINUE...

Pour faire taire toutes les rumeurs de suspicion, la Reine prit la mer vers les eaux du nord – l'endroit où les sirènes bernaient et dirigeaient les marins mesquins à bord de leur bateau vers les rochers. Une de ces sorcières était connu sous le nom de **Elizabeth Jane de la côte**.

Immunisée contre son charme, la Reine la dépassa, fendant deux tourbillons avant de, délibérément, échouer le bateau royal. Pour gagner la loyauté de ses



sujeux, la Reine endossa le rôle de la veuve éconduite et on l'entendit souvent proférer ce mensonge « J'ai bien peur que – la luxure et la débauche du roi l'ont conduit à une mort tragique. » Tous ses loyaux sujets crurent à son mensonge, sauf un pieux moine.

...La fable continue dans l'extension, **Alter Ego**.

ORDONNANCE ROYALE

Action de la sirène (jouée perpétuellement comme une action)

Choisissez une tuile paysage défaussée (déjà retirée par le dé « progrès ») et placez-la sur cette carte en respectant les règles pour les paysages. Comme elle n'est pas sur le plateau, la tuile ne peut pas être volée ou menacée par des nobles. De plus, vous ne payez pas de tribut à un dirigeant lorsque vous récupérez des ressources.



Rapporte **2/4 pv** (vide/ressource), ou **3/5 pv** si vous contrôlez la « sirène ».

Important : dès qu'elle est jouée, elle reste en jeu et elle vous limite à 1 action de moins pour toutes les manches restantes.