



MARK SWANSON

# FEUDUM

## MOULINS & CATAPULTES

UNE EXTENSION TERRIBLE ET FASCINANTE AVEC  
DE NOUVELLES TUILES « PAYSAGE » POUR 2 À 6 JOUEURS

Langue de vipère et bave de crapaud ! Des gens encore plus étranges viennent de s'installer dans un coin du pays vous laissant peu de marge de manœuvre. Et pire

encore, les moulins et catapultes poussent comme du chiendent ! Ça, c'est le bouquet ! Vous n'allez pas lécher les bottes de quelqu'un sans vous battre.

## LES ÉLÉMENTS



3 pions



4 Disques/préfets pour les joueurs



20 jetons « influence »



8 tuiles région/paysage



2 cartes « ordonnance royale »



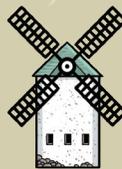
11 cartes action



1 sac pour un joueur



3 livrets de règles, 3 aides de jeu (allemand, français et anglais)



1 moulin

## MISE EN PLACE

1. Remplacez les doubles des tuiles région/paysage de chaque époque du jeu de base, par les 8 nouvelles tuiles pour que chaque époque compte 6 paysages uniques.



2. Mélangez et triez les piles de tuiles région/paysage en fonction de la mise en place du jeu de base.

3. S'il y a un 6e joueur, ajoutez une 6e rangée de jetons à la guilde des chevaliers et utilisez le sol de la cave à vin à côté du rat pour le stockage du soufre de ce joueur.

4. Ajoutez les cartes « ordonnance royale » supplémentaires à la pioche.

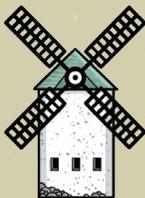


## JOUER AVEC L'EXTENSION

Cette extension vous permet d'ajouter de nouvelles tuiles et/ou un 6<sup>e</sup> joueur à la partie.

### Tuile « Moulin »

Au moment de placer la tuile « moulin » et pendant le réapprovisionnement, les vents du commerce « soufflent » en votre faveur pour vous permettre de récupérer trois marchandises différentes (nourriture, bois, fer, soufre, salpêtre) de N'IMPORTE quelle région pour les placer sur votre tuile. Vous ne pouvez pas récupérer des marchandises venant d'autres tuiles paysages. S'il est impossible de récupérer des marchandises différentes, vous pouvez en récupérer de la même sorte. S'il n'y a pas assez de marchandises à récupérer, piochez-en au hasard dans le havresac. Comme dans le jeu de base, vous pouvez choisir de prendre des marchandises immédiatement (en



en donnant une au chef), ou en les laissant sur la tuile. **Remarque :** le premier joueur qui place cette tuile place le « moulin » à côté en décoration.

### Tuile « catapulte »

Au moment de placer la tuile « catapulte » et pendant le réapprovisionnement, placez un seul cube « salpêtre » du havresac sur la « catapulte » s'il n'y en a pas déjà un. Quand vous attaquez un pion, un monstre ou un feudum, un joueur peut « lancer » le projectile jusqu'à deux cases de distance (via une route ou une voie maritime) et il ajoute +1 à sa valeur d'attaque. Remettez-le dans le havresac après utilisation. Le +1 d'attaque peut être ajouté sur une carte arme et/ou sur le modificateur normal du « salpêtre ».

**Remarque :** à la différence des autres tuiles « paysage », la tuile « catapulte » n'est réapprovisionnée que si elle a été utilisée ; et le « salpêtre » qui est dessus ne peut pas être volé.

### Décompte des points

Au crépuscule de chaque époque, une tuile « catapulte » ou une tuile « moulin » avec au moins une marchandise dessus rapporte 4 pv. Otherwise, it scores 2 pv.



## LA FABLE CONTINUE...

Alors que la générosité du Roi ne cessait d'augmenter, les manigances de la Reine suivaient le même chemin. Par une nuit sombre, la reine Anne testa sur son serpent de compagnie la formule alchimique volée. Elle s'émerveilla à mesure qu'il se transformait en or. « Mon cher mari sera le prochain ! » murmura-t-elle, en empoignant la tête du serpent doré. Cette même nuit, la Reine réussit à



convaincre le Roi de l'accompagner pour une croisière royale. Comme leur bateau personnel prenait la mer à l'aube, elle versa le vin dans le calice royal dans lequel se trouvait aussi l'infâme breuvage. Elle porta un toast avec son roi, tournée vers la mer baignée par le clair de lune. « À notre amour », marmonna-t-elle, tout en regardant son visage se transformer en or.



La Reine cacha ses victimes figées dans le grenier d'une vieille grange. Mais au crépuscule du jour suivant, la servante de la ferme Lady

Alison entendit

un bruissement dans la haie alors qu'elle s'occupait de ses poulets. Écartant les branches, ses yeux s'agrandirent lorsqu'elle vit les statues dorées du serpent et du roi ! Soudain, le serpent sortit de sa prison et se précipita dans le pré voisin pour engloutir une vache entière. Horrifiée, elle vit le serpent grossir, s'enrouler autour du moulin avant de ramper vers la mer. Au moment de disparaître sous l'eau, il émit un sifflement étrangement articulé : « **Leumass** ».

Dans une grande hâte, Lady Alison se dépêcha de rejoindre l'avant-poste de la garde le plus proche où elle interrompit Sir Marcus au milieu d'un entraînement au tir à la catapulte.

Le chevalier la suivit jusqu'à la grange pour finalement contempler plusieurs fragments métalliques qui avaient exactement le même contour que le visage du



Roi. Soudain, le sol se mit à trembler et ils levèrent la tête pour apercevoir une autre vision terrible : un béhémoth géant ramassant des troupeaux de moutons pour les lancer dans sa bouche. Reconnaisant la démarche du Roi, le chevalier s'exclama « Sûrement que le Roi Daniel a été ensorcelé ! ». Lady Alison ajouta solennellement « Jusqu'à ce que nous puissions lever cette malédiction, cette créature devra donc être appelée, « **Leinad** » ».

... La fable se poursuit dans l'extension : **Phoques & Sirènes**.

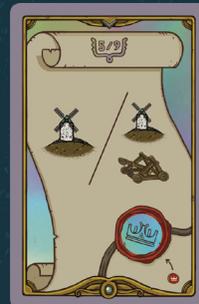
## ORDONNANCES ROYALES

**Mandat** (à jouer une fois n'importe quand)



Si vous entretenez une tuile « moulin » ou « catapulte » : placez 1 sceau du roi sous votre serf pour une « immunité royale » (pioché dans la réserve).

**Charte** (à jouer à la fin de la partie)



Si à la fin de la partie vous entretenez 1 ou 2 tuiles « catapulte » et/ou « moulin » : 5/9 pv.