

EXTENSION POLITIQUE



Dans cette extension **Politique**, vous trouverez les conseillers, qui donnent une capacité spéciale à chaque famille, ainsi que les cartes **CARACTÈRE**, qui personnalisent chaque seigneur avec un trait de caractère, bon ou mauvais !

Matériel : 6 tuiles CONSEILLER, 21 cartes CARACTÈRE.

P 1.0 CONSEILLERS (6)

Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur pioche au hasard une tuile **CONSEILLER**, qu'il place à côté de son plateau **FAMILLE**. Ce conseiller servira sa famille pendant la partie. Voici la liste des conseillers et la description de leur pouvoir.



P 1.1 ARSÈNE - LE LARRON

Le joueur conseillé par **ARSÈNE** peut à **tout moment** (comme pour une carte **Surprise**) désigner un autre joueur comme sa victime. Celui-ci doit cacher toutes ses pièces dans ses mains, en les répartissant comme il veut. Le joueur voleur choisit une main et récupère l'argent qui s'y trouve. **Un fois le larcin réalisé, le serviteur s'évapore, la tuile est défaussée.**



P 1.2 ESMERALDA - LA BOHÉMIENNE

Une fois par tour, lors de la phase **Défausse et Tirage**, le joueur conseillé par **ESMERALDA** peut choisir de défausser une carte qu'il pioche de la pioche **PERSONNAGE** ou bien de la pioche **ÉVÈNEMENT** (il peut s'agir d'une calamité). Il défausse la carte et en pioche une autre dans la même pioche. Si c'est une carte **CALAMITÉ**, il doit annoncer qu'il la défausse sans la regarder. Si c'est une autre carte, il peut la regarder avant de décider s'il la défausse. La carte est mise dans la défausse, et le joueur pioche une autre carte dans la même pioche.



P 1.3 GAUTHIER - RECEVEUR DU PÉAGE DES PONTS

Chaque pont relié à un village contrôlé par le joueur conseillé par **GAUTHIER** lui rapporte **1 écu** lors de la phase **Revenus (3.0)**, et ce à **chaque tour**. De plus le joueur conseillé par **GAUTHIER** est automatiquement désigné **premier joueur** lors du premier tour. Il se place donc en premier.



P 1.4 MATHILDE - L'ESPIONNE

Une fois par tour, à n'importe quel moment (comme pour une carte **Surprise**), le joueur conseillé par **MATHILDE** peut regarder la main de cartes d'un autre joueur. Il peut alors choisir de voler une de ses cartes, mais doit lui donner en échange une des siennes. **S'il choisit de voler une carte, la tuile MATHILDE est défaussée.** Le joueur ciblé peut jouer des cartes **Surprise** avant de montrer sa main **mais pas pendant**.



P 1.5 JAUFRÉ - LE TROUBADOUR

JAUFRÉ apporte **une voix supplémentaire** pour l'élection du roi à la famille qu'il conseille, mais seulement si celle-ci comprend au moins une femme !



P 1.6 ANCELIN - LE STRATÈGE

Au début de la phase **Déplacements (5.0)** de chaque tour, le joueur conseillé par **ANCELIN** choisit à quel moment il va effectuer tous ses mouvements. Ce peut être :

- en premier, avant tous les autres joueurs, ou
- en dernier, après tous les autres joueurs, ou
- à sa position normale dans l'ordre du tour.

Les autres joueurs gardent leurs positions relatives dans l'ordre du tour.

P 2.0 LES TRAITS DE CARACTÈRE (21)

Il y a 21 traits de caractère différents. Lors de la mise en place, les 21 cartes sont mélangées face cachée en une pioche qui est placée à côté du plateau. Quand un joueur met en jeu un nouveau seigneur, il pioche une carte **CARACTÈRE** et l'affecte au seigneur posé. La carte **CARACTÈRE** est posée sous la carte **SEIGNEUR**, de manière à prolonger son nom par son qualificatif. Si le seigneur meurt, la carte **CARACTÈRE** est défaussée. Il y a une défausse spécifique pour les cartes **CARACTÈRE**.

Si la pioche est vide quand un nouveau seigneur est mis en jeu, la défausse est remélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Chaque caractère a un impact particulier sur le jeu. Voici la liste des effets, classés par phase de jeu concernée :

PHASE 1. OYEZ, OYEZ !

BÂTARD - Ce seigneur **ne peut pas se marier**.

LAIDERON - Ce seigneur doit payer immédiatement **2 écus** à la famille du conjoint lors de son mariage.

PHASE 2. CARTES

BÉNI - Ce seigneur **est immunisé contre la peste** (mais pas ses troupes).

MAUDIT - Pour chaque CALAMITÉ posée, un dé de combat est lancé en même temps que le D6 de localisation. Si le résultat de ce dé est ff (2 symboles), on ne tient pas compte du résultat du D6 et la calamité arrive sur l'évêché où ce seigneur se trouve, ou touche les croisades s'il est croisé (quand l'extension **Croisades** est jouée).

MALCHANCEUX - **Aucun joueur ne peut jouer** de carte *Bonnes récoltes* ou *Beau temps* sur l'évêché où se trouve le seigneur malchanceux, même pas pour annuler une calamité.

PHASE 3. REVENUS

CHARISMATIQUE - Si ce seigneur se trouve **dans un chef-lieu d'évêché qu'il contrôle** durant la phase **Revenus**, il reçoit **1 écu**.

EXTRAVAGANT - Le joueur qui contrôle ce seigneur perçoit lors de la phase **Revenus** de chaque tour **2 écus de moins** par titre donnant 1 PV (pape, roi, titre de fief, grand maître et titre d'Orient pour les extensions templiers et teutoniques) attribué à ce seigneur. **Exemple : ARTHUR est roi et baron. Le joueur qui le contrôle reçoit 4 écus de moins que le montant normal lors de chaque phase Revenus.**

TYRANNIQUE - Ce seigneur **taxe** (systématiquement) le village qu'il occupe de **2 écus supplémentaires** durant la phase **Revenus**. **Il est toujours possible de jouer** des cartes *Révolte* sur ce seigneur et ses troupes, même en l'absence de cause extérieure. Les autres joueurs présents ne sont pas affectés par ces révoltes.

PHASE 4. ACHATS

AMBITIEUX - **Le coût d'achat** d'un titre attribué à ce seigneur **est réduit de 2 écus** (titre de fief ou le titre de cardinal achetable).

PHASE 5. DÉPLACEMENTS

RAPIDE - Ce seigneur peut se déplacer **de 3 étapes** (comme d'ARC) lorsqu'il n'est accompagné que de chevaliers et seigneurs.

TEMPÉTUEUX - Ce seigneur peut se déplacer et attaquer **même par mauvais temps**.

PHASE DE COMBAT

PERSUASIF - Avant chaque bataille à laquelle il participe, ce seigneur **peut convertir à sa cause un sergent adverse** (un pion **SERGEANTS** adverse est remplacé par l'un des pions **SERGEANTS** de sa famille, pris dans sa réserve).

CRUEL - Ce seigneur **exécute les seigneurs qu'il fait prisonniers**, y compris lorsqu'il est accompagné par d'autres seigneurs de sa famille.

LÂCHE - Si ce seigneur n'est pas accompagné par d'autres seigneurs, il ne peut pas initier de bataille, mais se défend. Si à la fin d'un round de combat, son armée est plus faible (en PC) que l'armée adverse et qu'il est seul seigneur de sa famille présent, il se rend immédiatement.

INGENIEUX - Ce seigneur est considéré comme ayant toujours un pion **ENGINS DE SIÈGE** supplémentaire avec lui. Il peut donc par exemple attaquer immédiatement un château ou une cité sans déclarer de siège, tout en annulant 1 malus à l'attaquant.

TÉMÉRAIRE - Ce seigneur donne **un bonus de +1f** au total de chaque jet de combat quand il est dans le camp attaquant (pas de bonus si aucun dé n'est lancé).

LOYAL - Ce seigneur ne peut pas attaquer les seigneurs de la famille alliée à la sienne. Par contre il peut se défendre s'ils l'attaquent.

EFFET SURPRISE

FURTIF - Ce seigneur peut, une fois par tour, bénéficier de l'effet d'une carte *Souterrain* (10.2) sans avoir besoin d'en jouer une. Il peut être accompagné par **un pion TROUPES au maximum**.

FIELLEUX - Ce seigneur peut rompre un mariage si l'un des deux époux **est son prisonnier**.

BANAL - Ce seigneur est tout simplement d'une triste banalité... (et n'a aucun pouvoir particulier).

SAINTE - Ce seigneur **peut récupérer une relique** de la même manière qu'un cardinal (11.1).