

Virgin Queen

Espaces Protestants

9



Protestant

Neutre

Catholique

Victoire religieuse Catholique

(Victoire Française si maximum 3 espaces Protestants en France et en Ecosse, sinon Espagnole)

10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24
25	26	27	28	29
30	31	32	33	34
35	36	37	38	39
40	41	42	43	44
45	46	47	48	49
50				

7 VP	0 VP	0 VP	0 VP	0 VP	7 VP
6 VP	0 VP	1 VP	0 VP	0 VP	5 VP
5 VP	1 VP	2 VP	0 VP	2 VP	3 VP
4 VP	1 VP	3 VP	0 VP	4 VP	1 VP
3 VP	2 VP	4 VP	1 VP	4 VP	0 VP
2 VP	2 VP	5 VP	3 VP	2 VP	0 VP
1 VP	3 VP	6 VP	5 VP	0 VP	0 VP
0 VP	3 VP	7 VP	7 VP	0 VP	0 VP

PV spéciaux par puissance

Victoire religieuse Protestante

(pour 50 espaces)

Table Statut Diplomatique

	Espagne	Angleterre	France	St-Empire	Protestant	Irlande	Papauté	Portugal+	Ecosse	Venise
Ottoman	2 Au début	2	2	2	2	N/A	Apprentissage seulement via OTTOMAN TRIBUTE	1	N/A	1
Espagne		Voir Remarques	3	4	1 ^s	Allié Possible	Allié Possible	2 (peut aussi s'allier)	N/A	Allié Possible
Angleterre			3	3	4	N/A	N/A	Allié Possible	Allié Possible	N/A
France				3	1*	Allié Possible	Allié Possible	2 (peut aussi s'allier)	Allié Possible	Allié Possible
St-Empire					2	Allié Possible	Allié Possible	N/A	N/A	Allié Possible
Protestant						N/A	N/A	N/A	Allié Possible	N/A

Intervention après DdG :

Après DdG à une puissance mineure, évaluez son statut diplomatique. La puissance majeure qui gagne cette évaluation de statut peut intervenir gratuitement.

Si cette puissance majeure refuse d'intervenir, la puissance deuxième de l'évaluation obtient la même possibilité d'intervention gratuite.

Coût d'une DdG Angleterre/Espagne :

5 PC au début. Réduire en fonction des éléments suivants (mais pas en-dessous de 1 PC) :
-2 PC si Elizabeth est excommuniée
-3 PC si Mary Reine des Ecosais a été exécutée
-2 PC si Mary Reine des Ecosais est capturée (mais pas encore exécutée)

Déclenchements immédiats de la guerre Angleterre/Espagne

Des unités Espagnoles entrent en Irlande ou en Ecosse

L'Angleterre intervient après une DdG de l'Espagne au Portugal (à moins qu'elle ne soit alliée à l'Espagne)

Des unités terrestres Anglaises entrent aux Pays-Bas.

Une rébellion ajoute des unités Espagnoles dans un espace Anglais.

Important : Le nombre dans la case DdG est la valeur en PC des cartes qui doivent être jouées pour déclarer la guerre à cette puissance.

+ On ne peut pas déclarer la guerre au Portugal jusqu'à l'événement obligatoire MORT DU ROI SEBASTIEN.

\$ Le coût est 0 si la guerre est due à une rébellion. L'Espagne et le Protestant ne peuvent jamais s'allier.

* Le coût est 0 si la guerre est due à une rébellion.

Si "Allié possible", on peut ajouter de l'influence diplomatique mais on ne peut pas déclarer la guerre.



Virgin Queen

Table Influence Diplomatique

Modificateurs :

+2 à la France si vous évaluez l'Ecosse et que 3 espaces dans cette région sont sous influence religieuse Catholique

+2 au Protestant si vous évaluez l'Ecosse et que 3 espaces dans cette région sont sous influence religieuse Protestante

Puissance
à
activer

Papauté	Venise	Ecosse	Irlande	Portugal (seulement après MORT DU ROI SEBASTIEN)	Ottoman	St-Empire
Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci	Evalué ce tour-ci
0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9

Activant :



Désactivant :



Procédure :

- Chaque puissance achète de l'influence diplomatique au coût de 1 PC et avance son marqueur sur la piste appropriée.
- L'évaluation du statut diplomatique est déclenchée par le jeu d'un événement.
- Pour évaluer le statut, chaque puissance (même si elle n'a aucune influence) lance un dé et ajoute son influence et son modificateur.
- Le total le plus élevé gagne. Si le gagnant est Désactivant, cette puissance devient inactive.
- Si le gagnant est Activant et n'a pas actuellement cette puissance comme alliée, désactivez-la de son allié actuel (le cas échéant) et activez-la comme alliée du gagnant.
- Après évaluation, les marqueurs de toutes les puissances de cette piste sont placés sur "Evalué ce tour-ci".
- L'évaluation ne peut se produire qu'une fois par tour, remettez chaque marqueur dans sa position par défaut pendant l'hiver s'il y a eu évaluation ce tour-ci.

Virgin Queen

Table Mariages Royaux

Lancer : Deux dés plus la somme des éligibilités actuelles. Si la mariée et le marié sont de la même puissance, n'ajoutez que la meilleure éligibilité.

Lancer :		Résultat : (voir 21.1)
15+	Fondateurs d'une dynastie : Enfin une famille Royale sur lequel sa nation toute entière peut regarder avec fierté ! Eux et leur progéniture dirigeront le pays pour les générations à venir.	Chaque puissance gagne 2 PV Mariage
14	Amour fou : Quelle rareté pour un mariage Royal de la Renaissance. La mariée et le marié sont tous les deux profondément amoureux ! Ils apprécient un long mariage qui est productif et heureux.	Chaque puissance gagne 1 PV Mariage et un marqueur +1 Carte
13	Plusieurs enfants : Ils ne s'aiment pas vraiment l'un l'autre et n'apporteront pas la paix à leur royaume mais plusieurs nouveaux héritiers Royaux sont nés de leur union, ainsi ce n'est certainement pas une perte totale.	Chaque puissance gagne 1 PV Mariage
12	Dirigeants bienveillants : Bien que tous leurs enfants meurent en enfance, le couple apporte une paix et une stabilité relatives à son royaume. Les arts s'épanouissent et une identité nationale continue à émerger.	Chaque puissance gagne un marqueur +1 Carte
10/11	Aucune issue : Le couple se bat à travers des fausses couches et la naissance d'enfants malades dont aucun ne vit jamais assez longtemps pour célébrer son premier anniversaire. Aucun héritier Royal n'est engendré par cette union.	Aucun effet
9	Annulation de dernière minute : Le traité de mariage est signé et les banquets et les fêtes planifiés dans les moindres détails. Pourtant, un changement tardif dans les priorités diplomatiques annule le mariage.	Retour dans la réserve, pas de bonus de ce mariage
8	Rancune tenace : Remarqués pour leurs comportements scandaleux avant qu'ils soient mariés, le mari et l'épouse continuent de prendre de nombreux amants pendant leur mariage. Ils se disputent fréquemment et ne produisent aucun enfant.	Chaque puissance gagne un marqueur -1 Carte
7	Mort pendant un accouchement : Un mariage potentiellement long et heureux est brutalement arrêté quand l'épouse meurt pendant la naissance du premier enfant du couple. Tristement, l'enfant ne survit pas non plus à l'âge adulte.	Mort de l'épouse (dans un accouchement)
≤6	Rumeurs de meurtre : Le mari est un ivrogne immature qui se fait rapidement des ennemis dans toute la cour. Le mariage finit brutalement quand le mari est retrouvé mort en dehors de son foyer détruit.	Mari assassiné

Mariales

Vieillessement : A la fin du tour, baissez l'éligibilité de chaque Royale célibataire de 1. Chaque Royal baisse de 1 sur un lancer de 1-4.

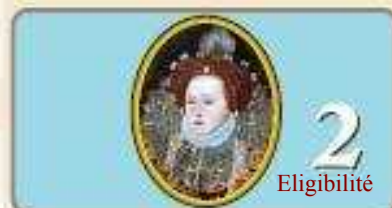
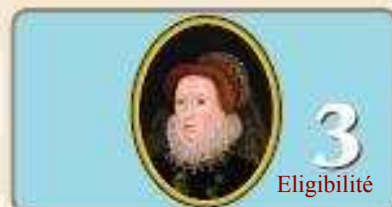


Table Quitté par Elisabeth

Lancer :		Résultat : (voir 23.3)
6	Elisabeth lui accorde à son prétendant des titres et d'autres honneurs prestigieux pendant sa longue quête pour sa main. Néanmoins, elle ne le considère jamais assez digne et une offre de mariage n'arrive jamais.	Gagnez deux marqueurs +1 Carte
5	Elisabeth reçoit des visites de loin de ce prétendant. Elisabeth l'inonde de cadeaux et crée un surnom d'animal familial pour lui, pourtant il quitte quand même Londres les mains vides.	Gagnez un marqueur +1 Carte
4	Les négociations prolongées entre Elisabeth et ce prétendant se montrent prometteuses; il est considéré comme favori pour sa main. Cependant son refus de se convertir à l'église d'Angleterre annule finalement l'accord.	Dépensez 4 PC en influence diplomatique et/ou en mercenaires
3	Cette union fournirait une grande puissance diplomatique à l'Angleterre contre ses rivaux continentaux. Pourtant les priorités diplomatiques de la Renaissance sont mercuriales, tout comme les relations d'Elisabeth avec ce prétendant.	Dépensez 3 PC en influence diplomatique et/ou en mercenaires
2	C'est la différence d'âge qui s'avère être à l'origine de l'échec de cette union. Ces deux ne souffriraient-ils pas le même destin que la sœur plus âgée d'Elisabeth, Mary, quand elle a épousé le beaucoup plus jeune Philippe II ?	Dépensez 2 PC en influence diplomatique et/ou en mercenaires
1	Cette noce n'a jamais censé exister. Elisabeth insiste pour voir une peinture à l'huile de ce prétendant, car elle a entendu de méchantes rumeurs au sujet de son aspect. Offensé par cette demande, il termine sa poursuite de la reine Anglaise.	Aucun effet

Piste de Score (PV)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	

Virgin Queen

Table Patronage

Lancer de
dé modifié

Arts

- 15+** **Grands travaux.** Gagnez une récompense allant jusqu'à 3 PV.
- 13-14** **Pièce caractéristique.** Gagnez une récompense allant jusqu'à 2 PV.
- 10-12** **Acclamation générale.** Gagnez une récompense de 1 PV.
- 9** **Toujours au travail.** L'artiste retourne dans la réserve.
- 7-8** **Rien de notable.** L'artiste est retiré de la partie si sa valeur est 1, sinon il retourne dans la réserve.
- 3-6** **A quitté le pays.** L'artiste a pris l'argent du patronage et s'est enfui. Retirez-le de la partie.



Récompenses PV Artistes

Chaque récompense 2 et 3 PV doit être prise pour le type correspondant à celui de l'artiste (littérature, peinture ou architecture).

Chaque récompense de 1 PV peut être réclamée par un artiste de n'importe quel type.

Patronné pour 4 PC (+2)

Patronné pour 3 PC (+1)

Patronné pour 2 PC

Artistes
actuellement
disponibles



Lancer de
dé modifié

Sciences

- 15+** **Catalyseur pour une révolution scientifique.** Gagnez une récompense allant jusqu'à 2 PV et un bonus.
- 13-14** **Epiphanie scientifique.** Gagnez une récompense de 1 PV et un bonus *ou* gagnez une récompense de 2 PV.
- 10-12** **Inauguration.** Gagnez une récompense de 1 PV *ou* un bonus.
- 9** **Toujours au travail.** Le scientifique retourne dans la réserve.
- 7-8** **Distrait par l'astrologie.** Le scientifique est retiré de la partie si sa valeur est 1, sinon il retourne dans la réserve.
- 3-6** **Recherché par l'Inquisition.** Le scientifique est poursuivi par des agents de l'Inquisition. Retirez-le de la partie.



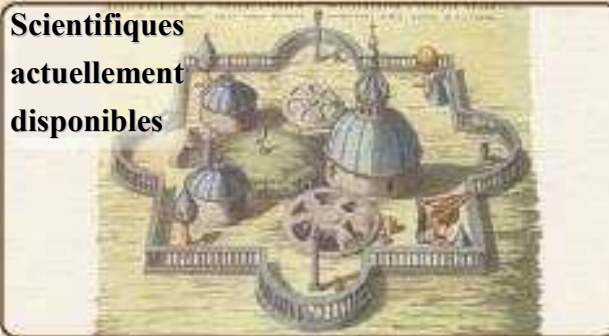
Récompenses PV scientifiques

Patronné pour 4 PC (+2)

Patronné pour 3 PC (+1)

Patronné pour 2 PC

Scientifiques
actuellement
disponibles



Pour les deux tables,
lancez 2d6 et ajoutez :

+X pour la valeur de l'artiste ou du scientifique
+1 si 3 PC ont été dépensés
+2 si 4 CP PC ont été dépensés
+ 1 si le dirigeant a épousé Isabella Clara Eugenia

Bonus de Science



Le bonus choisi doit profiter à la puissance du scientifique.

Disponible
pour
Commissionné
d'Italie



Entrée
au Tour
2



Entrée
au Tour
3



Entrée
au Tour
4



Entrée
au Tour
5



Entrée
au Tour
6



Entrée
au Tour
7

