

Angleterre

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galion
2	Construction de régulier	1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2	Suppression de l'hérésie	2-4	Assassinat (Tour 3)

Informateurs vous espionnant

Mary Reine des Ecosais



Aucun marqueur ici

Statut :
Vivante en Ecosse

Walsingham



Défensif
(Dégâts d'attaques sur l'Angleterre seulement sur 6)

Inutilisé

Offensif
(Dégâts d'attaques de l'Angleterre sur 4, 5, 6)



Elisabeth I^{re}

Valeur Admin : Conservez 2 cartes
Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

Bonus PV

Cartes et PV par centres :

2 Cartes 0 PV	2 Cartes 2 PV	2 Cartes 4 PV	3 Cartes 6 PV	3 Cartes 8 PV	4 Cartes 10 PV	Victoire automatique
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	-------------------	----------------------

Espagne

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galère, galion
2	Construction de régulier	3	Amélioration de l'Armada
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse, patrouille	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2	Sermon de prédication	2-4	Assassinat (Tour 3)
2	Suppression de l'hérésie	3-5	Rébellion Catholique Anglaise (Tour 3)

Informateurs vous espionnant

Disponibles à la construction ce tour-ci :	Forteresse reste du Monde	2 ^{ème} Forteresse (Bonus scientifique)	Nouveau Jésuite (début Tour 3)	2 ^{ème} Jésuite (Université Anglaise, Douai)	Escortes Flotte des Indes :	Doivent être des galions, pas plus de 2

Cartes et PV par centres :

1 Carte 1 PV	1 Carte 2 PV	1 Carte 3 PV	2 Cartes 4 PV	2 Cartes 5 PV	3 Cartes 6 PV	3 Cartes 7 PV
4 Cartes 8 PV	4 Cartes 9 PV	5 Cartes 10 PV	5 Cartes 11 PV	6 Cartes 12 PV	6 Cartes 13 PV	Victoire automatique



Philippe II

Valeur Admin : Conservez 2 cartes
 Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

Bonus PV



Espagne

Pour le scénario d'apprentissage

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galère, galion
2	Construction de régulier	1	Déplacement naval
1	Déplacement (terrain dégagé)	2	Initier la piraterie
2	Déplacement (col)	1	Achat d'influence diplomatique
1	Assaut		
1	Contrôle d'espace non fortifié		
2+	Transport naval		

L'Espagne ne place *aucun* marqueur de contrôle sur ses 3 centres aux Pays-Bas au début de la partie. Elle reçoit quand même 5 cartes au Tour 1 (quatre des centres et une du bonus de la carte Philippe II).

**Cartes
par
centres**

1 Carte	1 Carte	1 Carte	2 Cartes	2 Cartes	3 Cartes	3 Cartes
4 Cartes	4 Cartes	5 Cartes	5 Cartes	6 Cartes	6 Cartes	Victoire automatique



Philippe II

Valeur Admin : Conservez 2 cartes
Bonus de carte : 1 carte supplémentaire



France

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galère, galion
2	Construction de régulier	1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2	Suppression de l'hérésie	2-4	Assassinat (Tour 3)

Informateurs vous espionnant



Mariages Valois à arranger (1 PV chaque)

Elisabeth de Valois Charles IX Henri III (Anjou) Marguerite de Valois Duc d'Alençon

Cartes et PV par centres :

	2 Cartes 2 PV	2 Cartes 3 PV	3 Cartes 4 PV	3 Cartes 5 PV
3 Cartes 6 PV	4 Cartes 7 PV	4 Cartes 8 PV	4 Cartes 9 PV	5 Cartes 10 PV
				Victoire automatique



Charles IX

Valeur Admin : Conservez 1 carte
Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

Bonus PV



Ottoman

Coût Action

1	Construction de cavalerie
2	Construction de régulier
1	Déplacement (terrain dégagé)
2	Déplacement (col)
1	Assaut/Guerre à l'étranger
1	Contrôle d'espace non fortifié
2+	Transport naval
2	Construction de forteresse
1	Achat d'influence diplomatique

Coût Action

1	Construction de pirate
2	Construction de galère
1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement naval
2	Initier la piraterie
2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2-4	Assassinat (Tour 3)

Informateurs vous espionnant

Canal de Suez

Au début

Construit sur 6

1 essai

Construit sur 5-6

2 essais

Construit sur 4-6

3+ essais

Construit sur 3-6

Construit

+2 PV, +1 Carte par tour
Expéditions pas endommagées

Cartes et PV par centres :

		2 Cartes 1 PV	2 Cartes 3 PV	3 Cartes 5 PV	3 Cartes 7 PV
3 Cartes 9 PV	4 Cartes 11 PV	4 Cartes 13 PV	5 Cartes 15 PV	5 Cartes 17 PV	Victoire automatique



Suleiman I

Valeur Admin : Conservez 1 carte
Bonus de carte : Ne défausse aucune carte d'origine pendant le déploiement de printemps. Au début du Tour 2, donnez la carte Selim II à l'Ottoman comme carte bonus si elle est toujours dans le paquet.

Bonus PV



Ottoman

Pour le scénario d'apprentissage

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de cavalerie	1	Construction de pirate
2	Construction de régulier	2	Construction de galère
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	1	Achat d'influence diplomatique
1	Contrôle d'espace non fortifié		
2+	Transport naval		

Seuls les PV de l'Ottoman sont suivis dans ce scénario.
L'Ottoman gagne s'il termine un tour avec 20 PV ou plus.
S'il n'a terminé aucun tour avec 20 PV ou plus à la fin du Tour 3, l'Espagne gagne.

Cartes et PV par centres :

2 Cartes 1 PV	2 Cartes 3 PV	2 Cartes 5 PV	3 Cartes 7 PV	3 Cartes 9 PV
4 Cartes 11 PV	4 Cartes 13 PV	5 Cartes 15 PV	5 Cartes 17 PV	Victoire automatique



Suleiman I

Valeur Admin : Conservez 1 carte
Bonus de carte : Ne défausse aucune carte d'origine pendant le déploiement de printemps. Au début du Tour 2, donnez la carte Selim II à l'Ottoman comme carte bonus si elle est toujours dans le paquet.

Bonus PV

Les bonus PV possibles sont : PV piraterie et PV Chypre. L'Ottoman gagne également 1 PV pour chaque forteresse qu'il contrôle. Des marqueurs forteresse sont ajoutés à sa case
Bonus PV pour rappeler ces PV supplémentaires. Au début, placez 2 forteresses ici pour représenter son contrôle de Scutari et Djerba/Tripoli.

Protestant

Coût	Action	Coût	Action
1	Construction de mercenaire	2	Construction de galion
2	Construction de régulier	1-2	Construction d'expédition
1	Déplacement (terrain dégagé)	1	Déplacement naval
2	Déplacement (col)	2	Initier la piraterie
1	Assaut	2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Contrôle d'espace non fortifié	1	Achat d'influence diplomatique
2+	Transport naval	2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Construction de forteresse	2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2	Sermon de prédication	2-4	Assassinat (Tour 3)
2-5	Rébellion		

Informateurs vous espionnant

Centres à l'intérieur des Pays-Bas

1 Centre +3 PV	2 Centres +6 PV	3 Centres +9 PV
-------------------	--------------------	--------------------

Chefs conservés hors du plan
(Chacun entre durant le déploiement de printemps ou lors d'une rébellion dans sa région de conflit religieux)

Centres à l'extérieur des Pays-Bas

1 Centre +2 PV	2 Centres +4 PV	3 Centres +6 PV	4 Centres +8 PV	Victoire automatique
5 Cartes	6 Cartes	7 Cartes		

Piochez 4 cartes si vous n'avez pas au moins un centre à la fois aux Pays-Bas et en France

Huguenots



Coligny



Navarre

Hollandais



Guillaume d'Orange



Maurice de Nassau

Valeur Admin : Conservez 2 cartes
Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

Bonus PV



St-Empire

Coût Action

1	Construction de mercenaire
2	Construction de régulier
1	Déplacement (terrain dégagé)
2	Déplacement (col)
1	Assaut/Guerre à l'étranger
1	Contrôle d'espace non fortifié
2+	Transport naval
2	Construction de forteresse

Coût Action

2	Construction de galère
2	Construction d'expédition
1	Déplacement naval
2	Initier la piraterie
2-4	Patronage d'artiste ou de scientifique
1	Achat d'influence diplomatique
2	Collecte de renseignements (Tour 3)
2	Infiltré opérationnel (Tour 3)
2-4	Assassinat (Tour 3)

Informateurs vous espionnant

Mercenaires à louer :

Remettre à 0 à la fin de la Diplomatie

0 Merc	1 Merc	2 Mercs	3 Mercs	4 Mercs
-----------	-----------	------------	------------	------------

PV spéciaux :

Jusqu'à 7 PV pour avoir choisi le camp gagnant du conflit religieux

Cartes et PV par centres :

2 Cartes 2 PV	3 Cartes 4 PV	3 Cartes 6 PV	4 Cartes 8 PV
4 Cartes 10 PV	5 Cartes 12 PV	5 Cartes 14 PV	Victoire automatique



Maximilien II

Valeur Admin : Conservez 1 carte

Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

Bonus PV