

RESUME DE L'ACTION	Ottom	Habsb	Angle	Franc	Papau	Protes	section	DESCRIPTION
Mouvement de formation en terrain clair	1	1	1	1	1	1	13	Le coût est par espace entré. 4 unités autorisées dans une formation (Exception : avec les chefs, la limite est la somme des valeurs de combat de 1 ou 2 chefs). Si un espace ennemi est atteint, une bataille rangée est initiée sans coût. Si un espace fortifié avec 4 troupes en défense ou moins est atteint, les défenseurs peuvent se retrancher derrière les fortifications et être assiégés.
Traversée d'un col par une formation	2	2	2	2	2	2	13	Le coût est pour entrer dans l'espace par le col. La limite d'empilement, le combat et le siège fonctionnent de la même manière que dans le « mouvement de formation en terrain clair ».
Mouvement naval	1	1	1	1	1	-	16	Le coût est pour déplacer TOUTES les unités navales amies vers un port ou une zone de mer adjacents. Si une zone de mer ou un port contenant des unités ennemies est atteint, un combat naval est initié.
Achat de mercenaires	-	1	1	1	1	1	17	Levez un mercenaire dans n'importe quel espace d'origine (sous contrôle ami et non occupé par un ennemi)
Levée de troupes régulières	2	2	2	2	2	2	17	Levez un régulier dans n'importe quel espace d'origine (sous contrôle ami et non occupé par un ennemi)
Levée de cavalerie (Sipahi)	1	-	-	-	-	-	17	Levez une cavalerie dans n'importe quel espace d'origine (sous contrôle ami et non occupé par un ennemi)
Construction d'escadres navales	2	2	2	2	2	-	17	Levez une escadre navale dans n'importe quel port d'origine (sous contrôle ami et non occupé par un ennemi)
Construction de pirates	1	-	-	-	-	-	17	Levez un pirate à Alger ou dans n'importe quel port d'origine (sous contrôle ami et non occupé par un ennemi)
Assaut / Guerre à l'étranger	1	1	1	1	1	1	17	Lancez un assaut contre une forteresse qui a été placée sous siège lors d'une impulsion précédente. (Ou l'Ottoman résout une guerre à l'étranger).
Contrôle d'un espace fortifié	1	1	1	1	1	1	12	Basculez le contrôle d'un espace non fortifié si soit (a) des unités terrestres amies sont dans l'espace ou (b) des unités terrestres amies sont adjacentes et qu'aucune unité ennemie n'est adjacente à l'espace. Action également utilisée pour retirer l'agitation.
Initier la piraterie dans une zone de mer	2	-	-	-	-	-	16	Résolvez un raid pirate dans une zone de mer contenant un ou plusieurs pirates ottomans. La cible est une puissance qui contrôle un ou plusieurs ports dans cette zone (la cible n'a pas besoin d'être en guerre contre les Ottomans).
Exploration	-	2	2	2	-	-	20	Placez le marqueur « Exploration Underway » de cette puissance dans la case « Crossing Atlantic ». Résolvez le voyage d'exploration à la fin du tour.
Colonisation	-	2	3	3	-	-	20	Ajoutez une colonie dans le Nouveau Monde (limité à 3 pour le Habsbourg, 2 pour l'Angleterre, 2 pour la France). Le coût est de 2 pour le Habsbourg, 3 pour les autres.
Conquête	-	4	4	4	-	-	20	S'il s'agit du Habsbourg, placez son marqueur « Conquest Underway » dans la case « Atlantic Crossing ». S'il s'agit de l'Angleterre ou de la France, placez un marqueur de conquête disponible à cet endroit. Résolvez le voyage de conquête à la fin du tour.
Traduire les Ecritures	-	-	-	-	-	1	18	Le joueur Protestant avance le marqueur « New Testament » ou « Bible » pour une langue d'une case. Si la traduction est achevée, le Protestant effectue 6 tentatives de Réforme dans cette zone de langue.
Publier un traité	-	-	3	-	-	2	18	Protestant : 2 tentatives de Réforme en visant une zone de langue (2 PC) Angleterre : 2 tentatives de Réforme dans une zone de langue anglaise (3 PC)
Demander un débat théologique	-	-	-	-	3	3	18	Initiez un débat théologique dans une zone de langue.
Construire Saint Pierre	-	-	-	-	1	-	18	Le Pape avance le marqueur de construction de Saint Pierre d'une case. S'il atteint l'espace le plus à droite, ajoutez 1 PV et remplacez le marqueur sur 0 PC.
Brûler des livres	-	-	-	-	2	-	18	Le Pape effectue 2 tentatives de Contre-Réforme en visant une zone de langue.
Fonder une université jésuite	-	-	-	-	3	-	18	Ajoutez une université jésuite dans n'importe quel espace catholique sur la carte.

Accords : Lors des négociations, les puissances peuvent se mettre d'accord pour mettre fin à une guerre, s'allier, redonner un chef capturé, donner le contrôle d'espaces, accorder jusqu'à deux tirages de carte dans une main, prêter des flottes à un allié ou donner jusqu'à 4 mercenaires. La Papauté peut aussi annuler une excommunication ou accorder le divorce. Les joueurs ne peuvent pas s'échanger des cartes spécifiques. L'accord pour s'allier expire toujours à la fin du tour en cours.

Alliances : S'ils sont alliés, les joueurs peuvent prêter des flottes à l'autre partenaire de l'alliance. Ils peuvent se déplacer dans des espaces contrôlés par le partenaire et rester empilés ensemble. Le mouvement terrestre et les combats terrestres/sièges offensifs sont toujours exécutés individuellement.