

1 Carte nationale ottomane

5



Janissaires

Gagnez 5 dés supplémentaires dans une bataille rangée ou 4 dés supplémentaires dans un combat naval. A jouer après avoir vu les résultats des deux camps

- OU -

Ajoutez 4 nouveaux réguliers à n'importe quelle combinaison d'espaces nationaux sous contrôle ottoman et/ou sur des cartes de guerre étrangère.

2 Carte nationale Habsbourg

5



Saint Empereur Romain

Si Charles V n'est pas capturé ou assiégé, déplacez Charles V sur n'importe quel espace national Habsbourg contrôlé, non agité et non occupé par des unités ennemies; Dépensez ensuite 5 PC d'actions. Le duc d'Albe peut accompagner Charles s'il a commencé l'impulsion dans le même espace que Charles.

3 Carte nationale anglaise

5

Les six femmes d'Henry VIII



Déclarez la guerre à la France, au Habsbourg ou à l'Ecosse pendant la phase d'action et ensuite dépensez 5 PC. Si la déclaration est contre l'Ecosse, la France peut intervenir sans jouer de carte. Dans ce cas, L'Angleterre et la France sont en guerre et l'Ecosse est activée comme un allié français.

- OU -

S'il s'agit du tour 2 ou + et que Henry est vivant, non capturé et non assiégé, avancez le marqueur du statut marital d'une case vers la droite et résolvez le changement en utilisant la procédure selon 21.3 (en lançant un dé sur la table de grosseesse si Henry se remarie).

4 Carte nationale française

5



Le patron des arts

Si François I^r règne et n'est pas capturé ou assiégé, jetez un dé.

Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, vous gagnez 1 PV pour la renommée des châteaux de François.

Ce jet est automatiquement réussi si le français contrôle Milan.

5 Carte nationale papale

4

Bulle papale

Excommuniez un réformateur protestant. Vous pouvez aussi appeler un débat théologique dans la même zone de langue que l'excommunication.



- OU -

S'il existe des arguments pour une excommunication (voir 21.5), excommuniez le dirigeant d'Angleterre, de France, ou le Habsbourg. Placez des marqueurs d'agitation sur 2 espaces nationaux inoccupés de cette puissance qui sont sous influence religieuse catholique.

6 Carte nationale papale

3



Dispute de Leipzig

Appelez un débat théologique. Vous pouvez soit choisir votre propre débateur, soit spécifier qu'un débateur protestant n'est pas disponible pendant les rounds de ce débat.

7 Carte nationale protestante

5

Ici, je me tiens

Si Luther est en vie, le protestant peut échanger cette carte contre une carte de la défausse, et il peut choisir de jouer ou de garder cette carte.



- OU -

Si Luther est en vie, le protestant peut substituer Luther (même s'il est engagé) à tout débateur pendant les rounds d'un débat dans la zone de langue allemande et ensuite il tire une nouvelle carte. Le débateur remplacé devient engagé (s'il ne l'était pas déjà); Luther retourne hors carte après le débat s'il était excommunié quand le débat fut appelé.

8 (1517)

OBLIGATOIRE



Les 95 thèses de Luther †

Ajoutez Luther à Wittenberg. Convertissez Wittenberg à l'influence religieuse protestante (2 réguliers y sont déplacés depuis l'encart des électors). Le joueur protestant fait 5 tentatives de réforme en ciblant la zone de langue allemande. Le protestant lance un dé supplémentaire à chaque tentative.

A retirer du jeu après l'avoir jouée.

9 (1517)

2

OBLIGATOIRE



Les pirates barbaresques †

L'espace d'Alger est maintenant en jeu. Ajoutez un marqueur carré de contrôle ottoman, 2 réguliers ottomans, 2 corsaires et Barberousse dans cet espace.

Les ottomans peuvent désormais construire des corsaires et commencer la piraterie.

A retirer du jeu après l'avoir jouée.

10
2 OBLIGATOIRE



Clément VII

Léon X meurt. Clément VII remplace Léon comme dirigeant de la Papauté. Placez cette carte sur la case du dirigeant de la carte de puissance papale.

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

11 (1517)
2 OBLIGATOIRE



Défenseur de la Foi †

Le Pape fait 3 tentatives de Contre-Réforme en ciblant toutes les zones de langue. Si cette carte est jouée par l'Angleterre, le joueur anglais tire 1 carte supplémentaire après les tentatives de Contre-Réforme.

A retirer du jeu après l'avoir jouée.

12
2 OBLIGATOIRE



Maître de l'Italie

Si une puissance contrôle 3 ou plus des 5 centres-clé suivant : Gênes, Milan, Venise, Florence et Naples, cette puissance gagne des PV bonus. Gagnez 1 PV pour 3 centres-clé contrôlés; 2 PV pour 4 ou 5 centres-clé contrôlés.

La carte reste en jeu après chaque utilisation.

13 (1517)
2 OBLIGATOIRE



Ligue de Schmalkalden †

Si c'est le tour 2 ou + et si 12 espaces ou + sont actuellement sous influence religieuse protestante OU si c'est la phase d'hiver du tour 4, la ligue de défense protestante est formée comme précisé en 21.6. Les espaces protestants agités comptent dans le total de 12.

A retirer du jeu une fois que la ligue de défense est formée.

14 Tour 3
2 OBLIGATOIRE



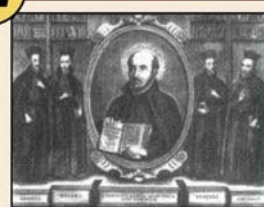
Paul III

Clément VII meurt; retirez sa carte du jeu. Placez cette carte sur la case du dirigeant de la carte de puissance papale.

La Papauté gagne maintenant les égalités lors des tentatives de Contre-Réforme.

Valeur administrative : Conservez 1 carte
Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

15 Tour 5
2 OBLIGATOIRE



Société de Jésus †

Le joueur papal peut choisir 2 espaces sous influence religieuse catholique partout sur la carte et placer une université jésuite dans chaque espace.

Le joueur papal peut maintenant fonder des universités jésuites.

A retirer du jeu après l'avoir jouée.

16 Tour 6
2 OBLIGATOIRE



Calvin

Luther meurt; retirez le réformateur et débateur Luther. Calvin remplace Luther comme dirigeant de cette puissance. Placez cette carte sur la case du dirigeant de la carte de puissance du protestant.

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

17 Tour 6
2 OBLIGATOIRE



Concile de Trente

La Papauté choisit jusqu'à 4 débatteurs non engagés, puis le protestant en choisit jusqu'à 2 (de n'importe quelle zone de langue). Engagez-les tous. Ces puissances jettent ensuite un nombre de dés égal au total de la valeur de débat de leurs débatteurs. Chaque résultat de 5 ou 6 inflige 1 coup. La puissance avec le plus de coups convertit un nombre d'espaces égal à la différence en coups à son influence religieuse. Les espaces choisis doivent être éligibles pour une tentative de Réforme/Contre-Réforme par cette religion.

La carte reste en jeu après chaque utilisation.

18 Tour 6
2 OBLIGATOIRE



Dragut †

Barberousse meurt. Placez Dragut dans le même port ou zone de mer que Barberousse, puis retirez Barberousse du jeu.

A retirer du jeu après l'avoir jouée.

2

19 Tour 6 (si né)

OBLIGATOIRE

Edouard VI

Henry VIII meurt. Edouard VI remplace Henry comme dirigeant de l'Angleterre; Placez cette carte sur l'espace du dirigeant de la carte de puissance anglaise. Placez Dudley à Londres ou dans le même espace que Henry, puis retirez Henry du jeu. Les armées anglaises sont protestantes.

Valeur administrative : Conservez 1 carte

Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

2

20 Tour 6

OBLIGATOIRE

Henri II

François I^{er} meurt. Henri II remplace François comme dirigeant de la France; placez cette carte sur la case de dirigeant de la carte de puissance française. Placez Henri à Paris ou dans le même espace que François, puis retirez François du jeu.



Valeur administrative : Conservez 1 carte

Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

2

21 Tour 6*

OBLIGATOIRE

Marie I^{ère}

Le dirigeant actuel de l'Angleterre meurt et est remplacé par Marie.



Si Henry meurt, le joueur anglais place Dudley à Londres ou dans le même espace que Henry, puis retirez Henry du jeu. 50% de chance que chaque jeu de carte anglaise soit utilisé par la Papauté pour brûler des livres et appeler des débats théologiques en Angleterre.

Les armées anglaises sont catholiques.

Valeur administrative : Conservez 1 carte

Bonus de carte : Aucune carte supplémentaire

*(Si Edouard le faible règne ou s'il n'est jamais né)

2

22 Tour 7

OBLIGATOIRE

Jules III

Paul III meurt; retirez sa carte du jeu. Placez cette carte sur la case du dirigeant de la carte de puissance papale.

La Papauté gagne les égalités pendant les tentatives de Contre-Réforme.

Valeur administrative : Aucune carte conservée

Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

2

23 Variable*

OBLIGATOIRE

Elisabeth I^{ère}

Marie I^{ère} meurt. Elisabeth remplace Marie comme dirigeante de l'Angleterre; Placez cette carte sur la case du dirigeant de la carte de puissance anglaise. Aucune chance que les cartes anglaises puissent être utilisées par la Papauté. Les armées anglaises sont protestantes.

Valeur administrative : Conservez 2 cartes

Bonus de carte : 1 carte supplémentaire

*(Si elle est née et si Marie gouverne l'Angleterre)

1

24

COMBAT

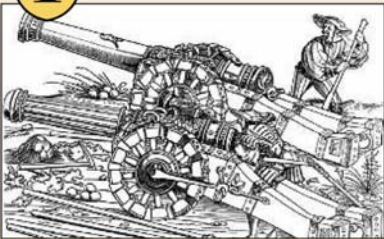
Arquebusiers

Gagnez 2 dés supplémentaires lors d'une bataille terrestre ou d'un combat naval (Mais pas un assaut ni une piraterie).

Doit être déclarée avant que chaque camp ne jette les dés.

1

25

COMBAT

Artillerie de campagne

Gagnez 2 dés supplémentaires sur un champ de bataille (le joueur français ou ottoman gagne 3 dés au lieu de 2).

Doit être déclarée avant que champ camp ne jette ses dés.

3

26

COMBAT

Mercenaires corrompus

La moitié (arrondie au supérieur) des mercenaires de votre adversaire dans une bataille terrestre en cours changent de camp avant la résolution du combat. Retirez ces mercenaires de la pile ennemie et ajoutez le même nombre de mercenaires à votre couleur.

Non jouable par l'Ottoman ou si l'ennemi est l'Ottoman.

2

27

COMBAT

Agitation des mercenaires

A jouer juste avant qu'une formation ennemie ne jette ses dés pour assaillir un de vos espaces fortifiés. Tous les mercenaires dans cette formation ennemie sont retirés du jeu. Si l'ennemi ne répond plus aux conditions pour assiéger cet espace, le siège est brisé et la pile ennemie doit retraiter.

28

1

COMBAT



Sape de siège

Gagnez 3 dés supplémentaires dans un assaut où vous êtes l'attaquant.

Doit être déclarée avant que chaque camp ne jette ses dés.

29

2

COMBAT



Attaque surprise

Lancez en premier vos dés de combat lors de cette bataille terrestre. Appliquez toutes les pertes avant de calculer le nombre de dés que votre adversaire pourra jeter; L'adversaire ne reçoit aucun dé si aucune unité ne survit à l'attaque initiale.

Peut être jouée en tant que attaquant ou défenseur.

30

2

COMBAT



Tercios

Le joueur Habsbourg peut jouer cette carte pour gagner 3 dés supplémentaires sur un champ de bataille terrestre. Ces 3 dés touchent sur 4, 5 ou 6.

Doit être déclarée avant que chaque camp ne jette ses dés.

31

2

REPONSE



Temps pourri

A jouer pendant l'impulsion d'une autre puissance juste après avoir annoncé qu'elle dépense des PC pour bouger, assaillir, pirater, conduire un mouvement naval ou commencer un transport naval. 1 PC est perdu. Pour le reste de l'impulsion, aucune unité terrestre de cette puissance ne peut bouger de plus de 1 espace; l'assaut, la piraterie, les mouvements navals et le transport naval sont interdits. Tous les effets ne durent que pendant l'impulsion de cette puissance. Ne peut pas être utilisée pour empêcher l'évènement "Traîtrise !".

32

2

REPONSE

Goutte

A jouer lors de l'impulsion d'une autre puissance juste après avoir annoncé qu'elle dépense des PC pour bouger ou assaillir avec une formation qui comprend un chef. 1 PC est perdu. Ce chef ne peut pas bouger ou assaillir pendant cette impulsion.

Si Charles V est le chef ciblé, il arrête tout transfert qu'il vient d'annoncer avec la carte "Saint Empereur Romain" (mais le PC n'est pas perdu dans ce cas).



33

1

REPONSE



Lans- quenets

Si jouée par le Habsbourg, placez 4 nouveaux mercenaires Habsbourg. Si jouée par l'Ottoman, éliminez 2 mercenaires n'importe où sur la carte. Si jouée par une autre puissance, placez 2 nouveaux mercenaires.

Les mercenaires sont placés dans une combinaison d'espaces contenant déjà des unités terrestres amies (même juste avant une bataille terrestre ou un assaut), mais pas dans une pile assiégée. Elle peut aussi être utilisée comme une carte événement pour ajouter des mercenaires lors d'une impulsion du joueur.

34

2

REPONSE



Rameurs professionnels

Modifiez un jet de dé d'interception ou d'esquive navale par un +2 ou -2 après que le dé ait été lancé.

- OU -

Accordez à un joueur 3 dés supplémentaires dans un combat naval (pas de piraterie).

A jouer après avoir vu les résultats des deux camps

35

1

REPONSE



Artillerie de siège

Accordez 2 dés supplémentaires lors d'un assaut. A jouer après avoir vu les résultats des deux camps. Ces dés infligent des coups sur 3, 4, 5 ou 6. Seulement jouable dans un assaut avec une ligne de communication de 4 espaces terrestres ou moins jusqu'à un espace national fortifié de la puissance majeure initiant l'assaut.

36

1

REPONSE



Mercenaires suisses

Si jouée par la France ou l'Ottoman, le joueur français place 4 nouveaux mercenaires français. Si jouée par une autre puissance, placez 2 nouveaux mercenaires. Les mercenaires sont placés dans des combinaisons d'espaces contenant déjà des unités terrestres amies (même juste avant une bataille terrestre ou un assaut), mais pas dans une pile assiégée. Peut aussi être jouée comme un événement pour ajouter des mercenaires lors de l'impulsion du joueur.

2

REPONSE

La Wartburg



Seulement jouable par le Protestant, et si Luther est vivant.

Le Protestant annule le jeu d'une carte comme évènement. Elle doit être jouée après que l'évènement ait été déclaré mais avant sa résolution. Ne peut pas être utilisée pour annuler un évènement obligatoire, une carte de combat, une carte de réponse ou des cartes nationales non-papales (*Bulle papale* et *Dispute de Leipzig* peuvent être annulée). Défaussez l'évènement; l'impulsion de ce joueur est terminée. Le Protestant ne peut pas initier de débat pour le reste du tour. Engagez Luther (S'il ne l'est pas déjà); il ne peut pas être ajouté à un débat avec "Ici, je me tiens" jusqu'au prochain tour.

2

REPONSE



Comète de Halley †

Vous pouvez soit :

- (a) défausser une carte au hasard de la main d'une autre puissance, **OU** :
- (b) forcer une puissance à passer sa prochaine impulsion (NOTE : ça ne compte pas comme un "passe" finissant le tour).

Soit **a** ou **b** peut aussi être joué comme un évènement lors de l'impulsion du joueur comme action du joueur pour ce round.

A retirer du jeu si jouée comme évènement ou comme réponse.

4



Confession d'Augsbourg †

Si Melancthon est non-engagé, appliquez un modificateur de -1 à tous les jets de dés papaux pendant les tentatives de Contre-Réforme pour le reste du tour. La Papauté jette aussi un dé de moins quand il initie un débat théologique pour le reste du tour. Engagez Melancthon et placez le marqueur "Augsburg Confession Active" sur la piste de tour.

A retirer du jeu si jouée comme évènement

2



Machiavel : Le Prince

Déclarez la guerre à une autre puissance pendant cette impulsion sans coût en PC. (voir 9.6 pour les restrictions).

5



Colloque de Marbourg †

Si Luther ou Melancthon est non-engagé ET Zwingli ou Oekolampadius est non-engagé, le joueur Protestant engage 1 débateur de chaque paire. Le joueur Protestant fait ensuite un nombre de tentatives de réforme égal au total de leurs valeurs de débat, en ciblant toutes les zones de langue.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

4



Roxelane

Peut être jouée par un joueur comme 4 PC. Si jouée par l'Ottoman, la formation avec Soliman fait un assaut gratuit (sans coût en PC), même sur une forteresse non-assiégée au début de l'impulsion. Si jouée par une autre puissance, elle peut dépenser 2 des PC pour envoyer le chef Soliman à Istanbul.

3



Zwingli revêt l'armure †

Le joueur Protestant élimine une unité terrestre catholique à une distance de 3 espaces de Zurich. Le réformateur et le débateur Zwingli sont retirés du jeu (même s'il n'y avait pas d'armée catholique à éliminer).

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

2



L'Affaire des placards †

Si Cop est non-engagé, le joueur Protestant fait 4 tentatives de réforme en ciblant la zone de langue française.

Engagez Cop.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

1



Calvin expulsé †

Retirez le réformateur et le débateur Calvin de la carte pour le reste du tour. Les deux reviennent en jeu au début du prochain tour (remplacez le réformateur à Genève).

Engagez Calvin.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

5

46

Tour 4



Les instituts de Calvin †

Si Calvin est non-engagé, le joueur Protestant fait 5 tentatives de réforme en ciblant la zone de langue française. Ajoutez un modificateur aux dés de +1 à chaque jet protestant dans la zone de langue ciblée (c'est-à-dire contre un espace français).

Engagez Calvin.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

6

47

Tour 4



Copernic †

Gagnez 2 PV quand elle est jouée.

Peut aussi être jouée pendant la phase de détermination de la victoire mais seulement si les 2 PV gagnés vous permettent d'obtenir assez pour empêcher le leader d'obtenir une victoire par domination.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

2

48

Tour 4



Galions

Placez un marqueur "Galleons" près des colonies d'Angleterre, de France ou du Habsbourg. Tous les résultats "Galleons" pour cette puissance sur la table des richesses du Nouveau Monde donnent maintenant une carte bonus. la défense du Habsbourg contre les corsaires huguenots est augmentée.

2

49

Tour 4



Corsaires huguenots

Jouable par l'Angleterre, la France ou le Protestant s'il a au moins un port national sous influence religieuse protestante et qu'aucun corsaire n'est actuellement en jeu. Ajoutez un marqueur de corsaire de la puissance appropriée près des colonies Habsbourg. Les richesses Habsbourg du Nouveau Monde ont maintenant une chance d'être interceptée par cette puissance.

2

50

Tour 4



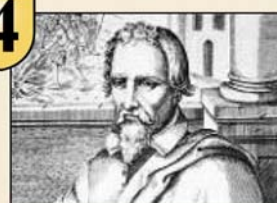
Carte de Mercator

Jouable par l'Angleterre, la France ou le Habsbourg. Lancez un voyage d'exploration sans coût supplémentaire en PC. Placez le marqueur "+2 Mercator" près du marqueur "Exploration Underway" pour cette puissance. Ajoutez ce modificateur lors de la résolution du voyage pendant la phase de Nouveau Monde.

4

51

Tour 4



Michel Servet †

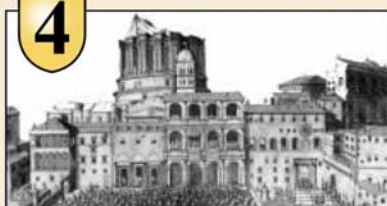
Gagnez 1 PV quand elle est jouée. Si jouée pendant la phase d'action, défaussez au hasard une carte de la main du Protestant (si des cartes non-nationales restent en main). Les évènements obligatoires tirés ne sont pas déclenchés. Peut aussi être jouée pendant la phase de détermination de la victoire mais seulement si le 1 PV gagné vous permet d'obtenir assez pour empêcher le leader d'obtenir une victoire par domination.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

4

52

Tour 4



Michel-Ange †

Le joueur papal jette 2 dés. Le total des dés est le nombre de PC qui sont immédiatement ajoutés aux fonds papaux pour la construction de Saint-Pierre.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

2

53

Tour 4



Plantations

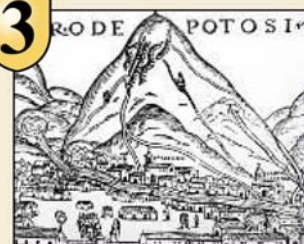
Placez un marqueur "Plantations +1" à côté des colonies anglaises, françaises ou du Habsbourg. Cette puissance ajoute 1 à tous les jets de dés sur les colonnes 'Potosi' et 'Colony' de la table des richesses du Nouveau Monde pour le reste du jeu.

Peut être jouée une seule fois par puissance.

3

54

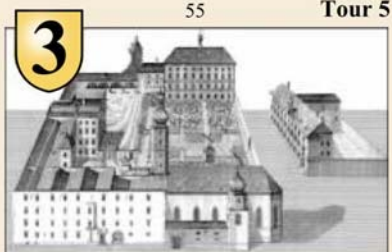
Tour 4



Mines d'argent du Potosi †

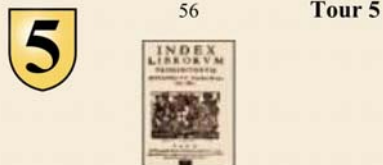
Jouable par l'Angleterre, la France ou le Habsbourg s'il a un marqueur "Colony" non utilisé. Ajoutez le marqueur "Potosi" à l'une de vos cases "Colonie" libres au-dessus de la carte Nouveau Monde.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.



Education jésuite

Si l'évènement "Société de Jésus" a été joué, le joueur papal choisit 2 espaces sous influence religieuse catholique partout sur la carte et place une université jésuite sur chaque espace.



Inquisition papale

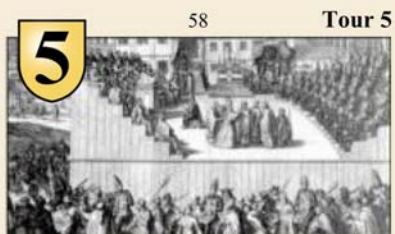
Si Caraffa est non-engagé, convertissez 2 espaces protestants dans la zone de langue italienne à l'influence religieuse catholique. Le joueur papal cible soit l'Angleterre, soit le Protestant et examine en secret les cartes de la main de cette puissance. La Papauté peut choisir soit de tirer une carte au hasard de sa main, soit de tirer une carte de la défausse ou initier un débat dans une zone avec 2 dés supplémentaires. La carte tirée doit être gardée pour une prochaine impulsion. Engagez Caraffa.



Bigamie de Philippe de Hesse†

Le joueur protestant doit soit retirer Philippe de Hesse du jeu, soit défausser une carte au hasard.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.



Inquisition espagnole

Convertissez 2 espaces protestants dans la zone de langue espagnole à l'influence religieuse catholique. Le joueur Habsbourg examine secrètement les cartes des mains anglaise et protestante et choisit une carte d'une de ces puissances pour la défausser. Le joueur Habsbourg tire une carte de la pioche. Le joueur papal appelle un débat théologique (dans n'importe quelle zone de langue).



Lady Jeanne Grey†

Si l'Angleterre a changé de dirigeant ce tour et qu'il lui reste en main une carte non-nationale, tirez une carte de la main anglaise et une dans la pioche. Choisissez 1 carte à garder et une carte à offrir au joueur protestant ou au joueur papal.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.



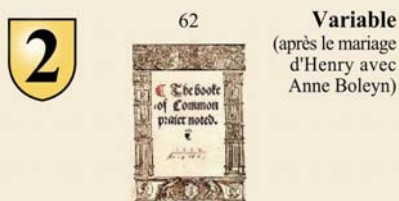
Maurice de Saxe

Jouable par le Habsbourg ou le Protestant. Maurice de Saxe change de camp (en passant du camp protestant au camp Habsbourg ou vice-versa). S'il est sur le plateau, les mercenaires dans sa pile changent aussi de camp : remplacez-les comme il convient avec des mercenaires protestants ou Habsbourg. Bougez Maurice et ses mercenaires vers l'espace inoccupé sous contrôle ami le plus proche. S'il est capturé, il change de camp en faveur de l'autre puissance. Placez-le dans un espace fortifié contrôlé par cette puissance.



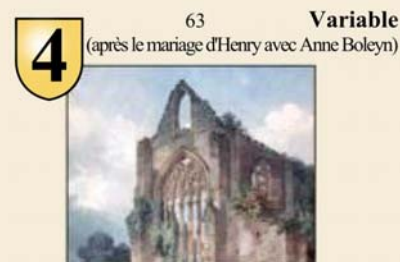
Marie défie le concile

Le joueur papal fait 3 tentatives de Contre-Réforme en ciblant la zone de langue anglaise.



Le livre de la prière commune

Si Cranmer est non-engagé, le joueur Protestant fait 4 tentatives de réforme dans les espaces nationaux anglais (y compris Calais). Engagez Cranmer. Après avoir terminé les tentatives, jetez 1 dé. Sur 1 ou 2, il n'y a pas plus d'effet. Sur 3 ou 4, ajoutez une agitation sur 1 espace national anglais catholique. Sur 5, ajoutez une agitation sur 2 espaces. Sur 6, ajoutez une agitation sur tous les espaces catholiques. Les espaces agités peuvent être occupés; les espaces sont choisis par le joueur jouant l'évènement.



Dissolution des monastères†

Le joueur anglais tire 2 cartes de la pioche. Le joueur protestant fait ensuite 3 tentatives de réforme en ciblant la zone de langue anglaise.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

364 **Variable**
(après le mariage d'Henry avec Anne Boleyn)

Pèlerinage de Grâce†

Placez des marqueurs "agitation" sur 5 espaces nationaux anglais inoccupés.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

4

65



Une puissante forteresse

Si Luther est non-engagé, le joueur protestant fait 6 tentatives de réforme en ciblant la zone de langue allemande.

Engagez Luther.

3

66



Corsaires akinji

Jouable comme évènement si l'Ottoman est en guerre contre la puissance ciblée et si la cavalerie ottomane est à 2 espaces maximum d'un espace contrôlé par cette même puissance. Les espaces intermédiaires doivent être contrôlés par l'Ottoman.

L'Ottoman tire au hasard une carte de la main de la puissance ciblée et la conserve dans sa propre main.

3

67



Les anabaptistes

Le joueur papal convertit 2 espaces hors électorat et inoccupés sous influence religieuse protestante à l'influence religieuse catholique. Les espaces convertis n'ont pas besoin d'être éligibles aux tentatives de Contre-Réforme (c'est-à-dire qu'ils n'ont pas besoin d'être adjacents à un espace catholique).

5

68

Andrea Doria



Jouable par la France, le Habsbourg ou la Papauté pour détacher Gênes de son allié actuel et ensuite l'activer immédiatement comme allié de la puissance jouant cette carte.

- OU -

Jouable si la puissance contrôlant Andrea Doria est en guerre contre l'Ottoman et que Doria est dans une zone de mer adjacente à 2 ports sous contrôle ottoman. La puissance jouant la carte et la puissance contrôlant Doria tirent chacune 1 carte de la pioche. Jetez ensuite 3 dés. Chaque coup sur 5 ou 6 réduit les PV de piraterie ottomans de 1 (mais pas en dessous de 0).

3

69



La vieille alliance

Jouable par la France pour activer l'Ecosse si non-alignée. Jouable par l'Angleterre ou la France pour désactiver l'Ecosse si alignée. Jouable aussi par la France quand l'Ecosse est déjà un allié français ou comme paiement pour intervenir après une déclaration de guerre contre l'Ecosse. Dans ces deux derniers cas, ajoutez jusqu'à 3 nouveaux réguliers français dans un espace national écossais sous contrôle français non assiégé.

4

70

Charles de Bourbon

Ajoutez le chef renégat et 3 mercenaires (ou 3 cavaleries si l'Ottoman joue l'évènement) dans un espace non-assiégé que vous contrôlez. Si vous êtes en guerre contre la France, ces forces peuvent être ajoutées à un espace inoccupé adjacent à Lyon; Prenez immédiatement le contrôle de cet espace.

Le chef est retiré de la carte à la fin du tour.

**4**

71



Une Cité-Etat se révolte

Ciblez un centre-clé capturé non-assiégé (un centre-clé indépendant contrôlé par une puissance majeure, ou un centre-clé national contrôlé par une puissance majeure qui n'est pas alliée à la puissance d'origine de l'espace). Les rebelles jettent 5 dés. Chaque coup marqué force la puissance le contrôlant à éliminer une armée ou flotte de l'espace. Si aucune armée ou flotte ne reste après la révolte, faites ce qui suit : les chefs sont capturés par la puissance jouant la carte; retirez le marqueur de contrôle et placez-en un de la puissance d'origine (ou de celle alliée actuellement à cette puissance); Ajoutez 1 régulier de la puissance d'origine dans cet espace.

3

72



Fluctuation du prix des habits

Si l'Angleterre contrôle Calais et que le Habsbourg contrôle Anvers, les deux puissances tirent une carte de la pioche; la puissance jouant cette carte ajoute 2 mercenaires (2 cavaleries pour l'Ottoman) dans un espace national ami non-assiégé.

- OU -

La puissance contrôlant Anvers défause une carte au hasard. Ajoutez une agitation sur au plus 2 espaces inoccupés de cette liste : Anvers, Bruxelles, Amsterdam, tous les espaces nationaux Habsbourg parlant allemand ou italien.



73

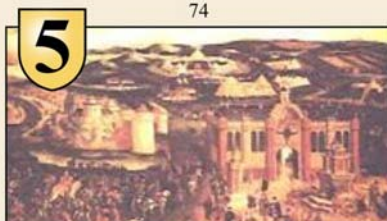
Mariage diplomatique

Non jouable par l'Ottoman ou le Protestant.

Activez ou désactivez une puissance mineure si autorisé par la section 22.1

- OU -

A jouer lors d'une négociation de paix pour restituer tous les espaces nationaux et les chefs capturés pris par une puissance ennemie sans céder de cartes. Le vainqueur de la guerre gagnera toujours 1 PV (2 PV pour l'Ottoman).



74

Ouverture diplomatique

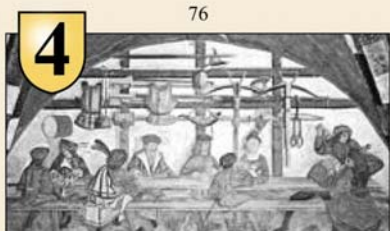
Donnez secrètement une carte de votre main (autre que votre carte nationale ou qu'un évènement obligatoire) à une autre puissance. Puis tirez 2 nouvelles cartes de la pioche qui sont gardées jusqu'à une prochaine impulsion. Vous pouvez jouer cet évènement sans avoir de cartes dans votre main; Ce cas est la seule façon de jouer cet évènement sans donner de carte à une autre puissance.



75

Erasme

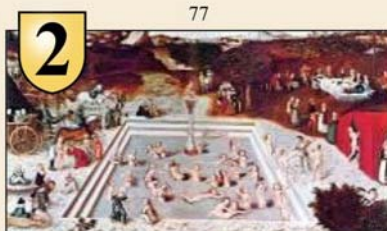
Si jouée lors du tour 1 ou 2, le joueur protestant fait 4 tentatives de Réforme en ciblant toutes les zones de langue. Si jouée lors du tour 3 ou +, le joueur papal fait 4 tentatives de Contre-Réforme en ciblant toutes les zones de langue.



76

Recrues étrangères

Dépensez 4 PC pour construire de nouvelles unités militaires. Ces unités peuvent être construites dans des espaces contrôlés et non-assiégés. Les espaces n'ont pas besoin d'être des espaces nationaux comme à l'habitude. Cette carte permet aussi à l'Ottoman de construire des unités autres que des corsaires à Alger ou dans des repères de pirates.



77

Fontaine de jouvence

Annulez un voyage d'exploration en cours. Retirez le marqueur "Exploration Underway" de la puissance visée et placez-le sur la piste de tour pour revenir en jeu au prochain tour. Ensuite jetez 1 dé. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, un des explorateurs de la puissance visée est retiré du jeu (il est choisi au hasard).



78

(1517)

Frédéric le sage †

Convertissez les deux espaces catholiques parlant allemand les plus proches de Wittenberg à l'influence religieuse protestante. Le joueur protestant choisit parmi les espaces équidistants. Le protestant peut ensuite prendre 'La Wartburg' et l'ajouter à sa main si cette carte est dans la défausse.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

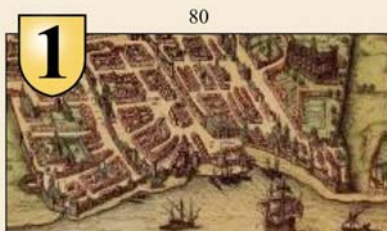


79

Les Fugger

Tirez 2 cartes de la pioche.

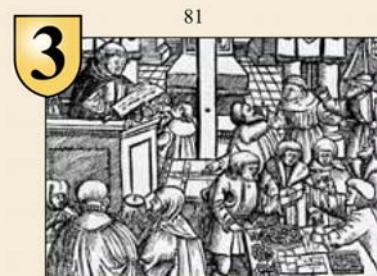
Vous tirerez 1 carte de moins au prochain tour. Placez un marqueur "-1 card" sur votre carte de puissance jusqu'au prochain tour comme rappel.



80

Révolte de la gabelle

Placez des marqueurs d'agitation sur 2 espaces nationaux français inoccupés.



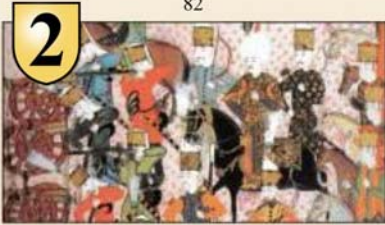
81

Vendeur d'indulgences

Tirez une carte au hasard de la main du Protestant. Ajoutez la valeur de PC de la carte tirée aux fonds papaux pour la construction de Saint-Pierre.

La carte est ensuite défaussée.

82



Les janissaires se révoltent

Placez des marqueurs "Unrest" sur au plus 2 espaces nationaux ottomans inoccupés. Augmentez le nombre d'espaces à 4 si l'Ottoman n'est pas en guerre contre une puissance majeure.

3

83

(1517)



Jean Zapolya †

Si l'espace Buda n'est pas assiégé, ajoutez 4 réguliers de la puissance qui contrôle Buda dans cet espace. Si la Hongrie contrôle toujours Buda, ajoutez des réguliers hongrois dans cet espace (dans la limite des pions).

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

1

84



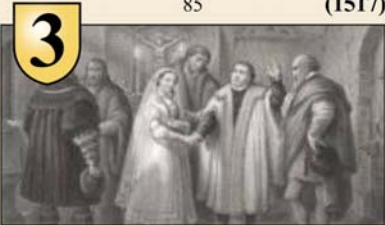
Julie Gonzague †

Si "les pirates barbaresques" a été jouée, donnez le marqueur de "Julia Gonzaga" (1 PV de bonus) au joueur Ottoman si la piraterie inflige 1 touche dans la mer tyrrhénienne plus tard dans ce tour.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

85

(1517)



Catherine de Bore †

Si Luther est non-engagé, le joueur protestant fait 5 tentatives de Réforme en ciblant toutes les zones de langue.

Engagez Luther.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

2

86

Les chevaliers de St-Jean

Si les chevaliers de St-Jean sont sur la carte, non-assiégés et reliés par une zone de



mer à un port sous contrôle ottoman, tirez 1 carte au hasard de la main de l'Ottoman et les PC contribuent à la construction de Saint-Pierre.

- OU -

Si les chevaliers sont hors carte, le Habsbourg les ajoute à un port national sous contrôle Habsbourg; le port passe ensuite sous contrôle politique indépendant et une forteresse est ajoutée à l'espace (s'il n'est pas déjà fortifié).

2

87



Les mercenaires demandent à être payés

La puissance ciblée perd tous ses mercenaires sauf si elle défausse une carte immédiatement. (Les cartes nationales peuvent être utilisées; pas les événements obligatoires). La valeur des cartes détermine le nombre de mercenaires conservés (la puissance visée choisit ceux qu'elle garde) :

1 PC = 2 unités; 2 PC = 4 unités;
3 PC = 6 unités; 4 PC = 10 unités;
5 ou 6 PC = toutes les unités.

88

(1517)



Guerre de paysans †

Placez des marqueurs "Unrest" sur au plus 5 espaces inoccupés parlant allemand.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

3

89



Repère de pirates

Si "les pirates barbaresques" a été jouée, l'Ottoman cible Oran ou Tripoli. L'espace visé doit être inoccupé, contrôlé par une puissance en guerre contre l'Ottoman, et doit border une zone de mer adjacente à un espace fortifié sous contrôle ottoman. Les éléments suivants sont ajoutés dans l'espace visé : 1 régulier ottoman, 2 corsaires et un marqueur "Pirate Haven" (si absent). Le joueur ottoman peut maintenant construire des corsaires dans cet espace tant qu'il est sous contrôle ottoman.

5

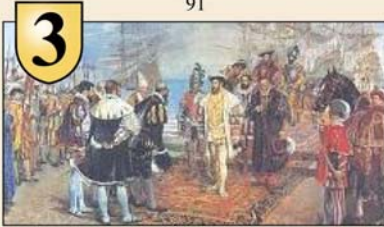
90



L'imprimerie

L'attaquant jette 1 dé supplémentaire pendant les tentatives de Réforme pour le reste du tour. Placez le marqueur "Printing Press Active" sur la piste de tour. Le joueur protestant fait immédiatement 3 tentatives de Réforme en visant toutes les zones de langue.

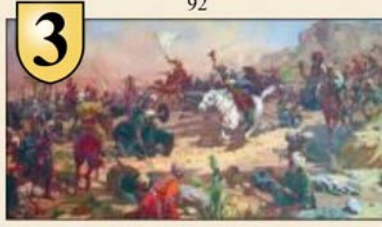
91



Rançon

Ramenez immédiatement un chef capturé (même si d'une autre puissance) vers un de ses espaces fortifiés nationaux. Le joueur propriétaire choisit l'espace.

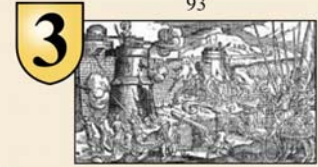
92



Révolte en Egypte

Le joueur ottoman doit retirer 3 unités terrestres de la carte et les placer (avec les chefs désirés) sur cette **carte de guerre étrangère**. Les égyptiens commencent avec 2 unités terrestres. Si la force ottomane descend en-dessous de 3 unités terrestres, toute nouvelle unité terrestre construite doit être placée sur la carte jusqu'à atteindre un total de 3 unités.

93



Révolte en Irlande

Le joueur anglais doit retirer 4 unités terrestres de la carte et les placer (avec les chefs désirés) sur cette **carte de guerre étrangère**. Les irlandais commencent avec 2 unités terrestres. Si la force anglaise descend en dessous de 4 unités terrestres, toute nouvelle unité terrestre construite doit être placée sur cette carte jusqu'à un total de 4. Si elle est jouée par la France ou le Habsbourg, ils peuvent retirer une de leurs unités terrestres de la carte pour augmenter la force des irlandais à 3 unités terrestres.

94



La révolte des Communeros

Placez des marqueurs "Unrest" sur au plus 3 espaces inoccupés parlant espagnol.

95

(1517)



Le sac de Rome†

S'il y a plus de mercenaires non-papaux dans un espace parlant italien que de réguliers papaux à Rome, la pile avec les mercenaires engage un combat avec les réguliers à Rome. Si la Papauté perd : déduisez 5 PC de la piste de St-Pierre, tirez 2 cartes de la main du Pape. Le propriétaire des mercenaires garde une carte; défaussez l'autre. Voir section 21.5 pour la procédure complète.

A retirer du jeu si la Papauté perd.

96

(1517)

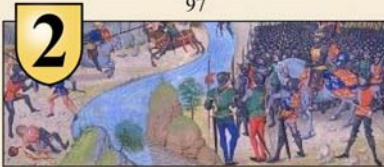


Vente des Moluques†

La puissance qui à achever l'exploration de circumnavigation tire 2 cartes de la pioche.

A retirer du jeu si jouée comme évènement.

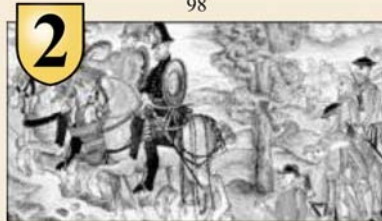
97



Invasion écossaise

Non jouable si l'Ecosse est alliée à l'Angleterre ou si Edinbourg a été capturée par une autre puissance majeure (non alliée à l'Ecosse). Ajoutez un nombre d'unités écossaises sur la carte égal au jet de 1 dé. Soustrayez les unités terrestres anglaises à Edinbourg, Berwick, Carlisle et York. Si le résultat est 4 ou plus, tirez une carte au hasard de la main anglaise. Utilisez les PC de la carte pour construire des réguliers écossais (ou leur escadre navale) à Edinbourg. 2 PC sont requis pour chaque unité construite.

98



A la recherche de Cibola

Annulez un voyage d'exploration ou une conquête qui est en cours. Retirez le marqueur "Exploration Underway", "Conquest Underway" ou "Conquest" de la puissance visée et placez-le sur la piste de tour pour revenir en jeu au prochain tour, et pour servir comme rappel que cette puissance ne peut pas lancer d'autre voyage de ce type jusqu'au prochain tour.

99



Sébastien Cabot

Jouable par l'Angleterre, la France ou le Habsbourg (mais une seule fois durant le jeu pour chaque puissance). Cabot (un explorateur) est lancé dans un voyage d'exploration pour le compte de la puissance du joueur. Retirez du jeu le marqueur "Cabot" de cette puissance après avoir résolu l'exploration.

A retirer du jeu si Cabot meurt lors d'une exploration.

100

2



Construction navale

Non jouable par le Protestant.

Ajoutez 2 nouvelles escadres dans un port national contrôlé (ou un espace dans deux ports nationaux). L'Ottoman peut choisir de substituer 2 corsaires à chaque escadre navale (mais ne peut pas malgré tout construire d'escadres à Alger ou dans un repère de pirates).

101

4



La petite vérole

Jouable par l'Angleterre, la France ou le Habsbourg. Lancez un voyage de conquête sans coût supplémentaire en PC. Placez le marqueur "+2 smallpox" près du marqueur "Conquest Underway" ou "Conquest" de la puissance. Ajoutez ce modificateur lors de la résolution du voyage pendant la phase de Nouveau Monde.

102

3



Préparatifs de printemps

Non jouable par le Protestant ou une puissance qui ne contrôle pas sa propre capitale. A jouer pendant la phase de déploiement de printemps. Ajoutez 1 régulier dans la capitale (ajoutez-en 1 à chacune si Habsbourg). La formation bougeant pendant le déploiement de printemps peut passer des cols, bouger plus de 5 unités par mer, et traverser une zone de mer où une autre puissance possède des flottes.

103

3



Menace contre le pouvoir

Ciblez un chef d'armée mineur (Charles Brandon, le Duc d'Alva, Montmorency, Ibrahim Pacha) qui n'est pas actuellement capturé. Jetez un dé. Sur un 1, 2 ou 3, retirez-le du jeu pour le reste du tour. Sur 4, 5 ou 6, retirez-le du jeu pour le reste de partie. Les chefs revenant sont placés dans leur capitale si possible. Sinon, placez-les dans un centre-clé national ami.

104

3



Trace Italienne

Ajoutez une forteresse à un espace non-fortifié (même si agité ou contrôlé par une autre puissance). Sauf si l'espace est indépendant ou agité, ajoutez 1 régulier dans cet espace à la couleur de la puissance qui contrôle l'espace.

105

5



A jouer contre un espace fortifié qui est actuellement assiégé, même un espace où une puissance assiégeante ne remplit pas les conditions pour l'assaut (soit à cause de l'absence d'une LdC ou à cause de la présence d'unités navales). Commencez immédiatement un assaut par la puissance assiégeante contre les unités assiégées. Après l'assaut, si les unités assiégeantes dépassent toujours le nombre des unités assiégées, appliquez ces résultats : toutes les unités en défense sont éliminées; les chefs en défense sont capturés; l'espace passe sous contrôle de la puissance assiégeante.

106

3



Mercenaires non payés

Tous les mercenaires dans un unique espace sont retirés du jeu. Si plusieurs puissances majeures ont des mercenaires dans cet espace, une seule des puissances majeures peut être affectée par cet événement.

107

2



Camp insalubre

Une unique pile d'unités terrestres est frappée par la maladie. Un tiers (arrondi au supérieur) des unités est retiré du jeu (choisies par le propriétaire). Au moins la moitié des pertes doit être des troupes régulières (si possible). Si plusieurs puissances majeures ont des unités dans un même espace, seule une des puissances majeures peut être affectée par cet événement. Les unités d'une puissance mineure alliée sont considérées comme faisant partie de la pile de la puissance majeure qui les contrôle.

108

4



Alliance vénitienne

Jouable par la Papauté pour activer Venise si non-alignée. Jouable par l'Ottoman ou la Papauté pour désactiver Venise si alignée. Jouable aussi par la Papauté quand Venise est déjà alliée au Pape, ou lors de la phase de diplomatie par la Papauté pour intervenir après une déclaration de guerre contre Venise. Dans ces deux derniers cas, ajoutez au plus 1 régulier vénitien et 2 flottes vénitiennes (dans la limite des pions) dans un port sous contrôle papal et non-assiégé.

1

109



Informateur vénitien

A jouer pendant la phase de déploiement de printemps, avant que les puissances n'aient déployé leurs unités. Les cartes de la main d'une puissance sont examinées en secret par vous ou par une puissance désignée par vous.

4

110



Guerre en Perse

Le joueur ottoman doit retirer 5 unités terrestres de la carte et les placer (avec les chefs désirés) sur cette **carte de guerre étrangère**. Les Perses commencent avec 3 unités. Si la force ottomane descend en dessous de 5 unités terrestres, toute nouvelle unité terrestre construite doit être placée sur la carte jusqu'à un total de 5 unités.

D

201

Tour 1



Andrea Doria

Jouable par la Papauté pour désactiver Gênes de son allié et ensuite l'activer immédiatement comme allié papal. Jouable par le Protestant pour désactiver Gênes et ensuite l'activer immédiatement comme allié français. Si Gênes est déjà contrôlée par la puissance indiquée ci-dessus, ajoutez 4 PC d'unités génoises dans un espace national génois sous contrôle de cette puissance.

D

202

Tour 1



Invasion

Le connétable français envahit

La France et la Papauté sont maintenant en guerre. Le Protestant place Montmorency, 2 réguliers français et 2 mercenaires français dans un espace sous contrôle français. Le Protestant tire 1 carte de la pioche principale. Le Protestant ensuite soit place 1 escadre française dans un port national français ou ajoute 2 mercenaires français de plus dans le même espace sous contrôle français.

D

203

Tour 1



Raid corsaire

Jetez 4 dés qui infligent des coups à l'autre joueur sur 5 ou 6. Pour chaque coup, le joueur ennemi doit défausser une carte ou éliminer une escadre navale. Les coups portés au Pape éliminent les escadres papales ou les escadres des alliés mineurs papaux actifs. Les coups portés au Protestant sont pris par les escadres françaises ou ottomanes (ou les escadres Habsbourg si le Habsbourg est en guerre contre le Pape).

D

204

Tour 1



Mariage diplomatique

Activez ou désactivez une puissance mineure si permis selon la section 22.1. En plus, le Protestant peut maintenant utiliser la carte pour désactiver une puissance mineure ou activer soit Gênes ou Venise comme allié Habsbourg.

D

205

Tour 1



Pressions diplomatiques

Regardez les cartes diplomatiques de votre adversaire. Si vous êtes le Pape choisissez quelle carte le Protestant jouera ce tour. Si vous êtes le Protestant vous avez le choix entre forcer votre adversaire à défausser une carte de sa main (et à en tirer une autre) ou échanger une de vos cartes diplomatiques avec sa carte restante.

D

206

Tour 1



Invasion

Invasion française

La France et la Papauté sont maintenant en guerre. Le Protestant place François (ou Henry si François est mort), 3 réguliers français et 3 mercenaires français dans un espace sous contrôle français. Le Protestant tire au hasard 1 carte de la pioche principale. Le Protestant ensuite soit place 1 escadre française dans un port national français ou ajoute 2 mercenaires français en plus dans le même espace sous contrôle français.

D

207

Tour 1

Henry demande le divorce



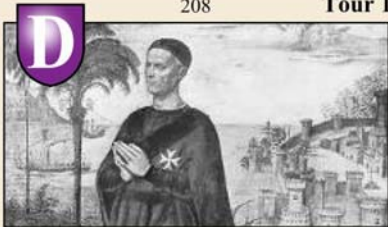
Le joueur papal choisit soit :

a) d'accorder le divorce : la Papauté tire 1 carte de la pioche principale. Le Protestant ajoute 4 mercenaires Habsbourg dans un espace sous contrôle Habsbourg dans la zone de langue italienne. La Papauté initie tout de suite un débat théologique dans une zone de langue. Campeggio est le débattre papal s'il est encore en jeu.

b) de refuser le divorce : la Papauté ajoute 3 réguliers Habsbourg dans une combinaison d'espaces sous contrôle Habsbourg.

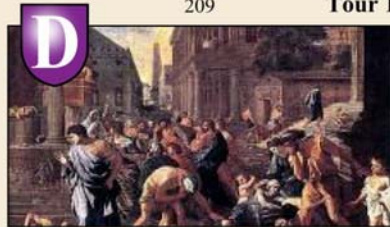
Le jeu de cette carte n'a aucun impact sur le moment où entrent les réformateurs, débatteurs et dirigeants en Angleterre.

Retirez cette carte du talon diplomatique après l'avoir jouée.



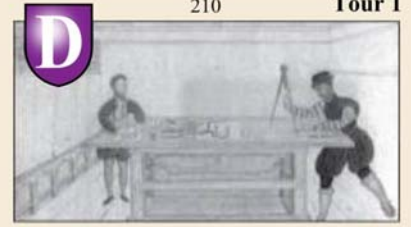
Les chevaliers de St-Jean

Tirez une carte de la pioche principale. La valeur en PC de cette carte contribue à la construction de Saint-Pierre.



La peste

Retirez 3 unités terrestres ou navales de la carte, pas plus d'une par espace. Les unités doivent être enlevées des espaces contenant plus d'une unité. Ensuite tirez au hasard une carte de la main de votre adversaire et défaussez-la (les cartes diplomatiques et les cartes nationales ne peuvent pas être choisies).



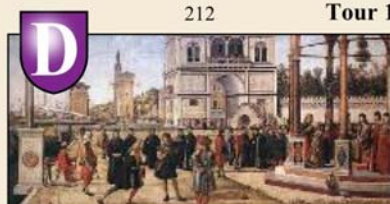
Construction navale

La Papauté construit jusqu'à 2 escadres navales (soit des flottes papales ou d'une puissance mineure alliée au Pape). Le Protestant peut aussi construire jusqu'à 2 escadres navales avec cette carte à Marseille (utilisez les unités françaises), à Naples (utilisez les unités Habsbourg), et/ou dans un port national ottoman (utilisez les unités ottomanes).



Invasion espagnole

Si jouée avant la ligue de Schmalkalden, le Habsbourg et la Papauté sont alors en guerre et le Protestant contrôle cette force d'invasion. Autrement la Papauté contrôle les envahisseurs. La puissance contrôlant place le duc d'Alva, 2 réguliers Habsbourg et 2 mercenaires Habsbourg dans un espace sous contrôle Habsbourg. La puissance contrôlant tire 1 carte de la pioche principale. Placez soit 1 escadre Habsbourg dans un port national Habsbourg ou ajoutez 2 mercenaires Habsbourg de plus dans le même espace sous contrôle Habsbourg.



Alliance vénitienne

Si Venise est non-alignée, activez Venise comme allié papal. Si Venise est un allié Habsbourg, désactivez Venise. Si Venise est déjà un allié papal, ajoutez 1 régulier vénitien et 2 flottes vénitiennes (selon la disponibilité des pions) dans un port sous contrôle papal non assiégé.



Invasion autrichienne

La Papauté place Ferdinand, 2 réguliers Habsbourg et 4 mercenaires Habsbourg dans un espace sous contrôle Habsbourg. La Papauté tire 1 carte de la pioche principale.

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



Invasion impériale

La Papauté place Charles, 3 réguliers Habsbourg et 5 mercenaires Habsbourg dans un espace sous contrôle Habsbourg. La Papauté tire 1 carte de la pioche principale.

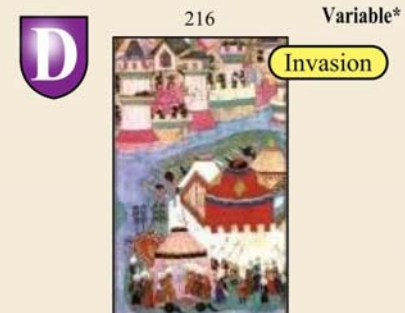
* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



Machiavel

Le joueur avec le moins de PV (ou le joueur jouant la carte s'il y a égalité) choisit une carte d'invasion actuellement dans le talon diplomatique ou dans sa défausse (mais non jouée plus tôt ce tour). Jouez cette carte et ensuite mélangez le talon diplomatique (y compris avec sa défausse, la carte "Machiavel" et la carte d'invasion).

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



Invasion ottomane

L'Ottoman et la Papauté sont maintenant en guerre. Le Protestant place Suleiman, 5 réguliers ottomans et 4 escadres navales ottomanes dans un espace sous contrôle ottoman. Le Protestant tire 1 carte de la pioche principale.

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



217

Variable*

Cercle secret protestant



Jetez un dé.

Sur un 1, 2 ou 3, retournez un espace de la zone de langue italienne à l'influence religieuse protestante.

Sur un 4, 5 ou 6, retournez un espace dans les deux zones de langue italienne et espagnole à l'influence religieuse protestante.

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



218

Variable*



Siège de Vienne

Retirez 2 unités terrestres Habsbourg ou hongroises à 2 espaces de Vienne. Aucune unité Habsbourg/hongroise qui débute le tour à 2 espaces de Vienne ne peut entreprendre d'actions de mouvement ce tour.

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"



219

Variable*



Inquisition espagnole

Si jouée par la Papauté, regardez les cartes diplomatiques du Protestant. La Papauté choisit un de ces événements; le Protestant doit jouer l'autre ce tour, juste après avoir tiré un événement supplémentaire (pour finir le tour avec une carte en main). Si jouée par le Protestant, il doit révéler tout de suite sa main de cartes issues du talon principal.

* le tour suivant l'évènement "La ligue de Schmalkalden"