|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numéro** | **Type** | **Titre** | **Effet** | **Conditions** |
| P-1 | Early war | Fermeture du col de Val Telline | Le duc de Savoie ferme le col de Val Telline. Aucune aide espagnole pour les catholiques tant que la carte col ouvert n'a pas été jouée. | Le col de Val Telline doit être ouvert.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-2 | Early war | 3 Mousquetaires | Annule l'évènement Révolte des Huguenots français | La carte Révolte des Huguenots français doit déjà avoir été jouée.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-3 | Early war | Nouveau Général | Déployer Christian de Brunswick et 3 milices protestante en Brunswick-Luneberg.  Brunswick-Luneberg deviens une région sous contrôle protestant. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-4 | Early war | Nouveau Général | Déployer Frederick de Baden et 2 milices protestante en Baden.  Baden deviens une région sous contrôle protestant. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-5 | Early war | Gregory XV devient Pape | Paul V meurt. Aucune aide du pape au joueur catholique ce tour. Elle reprendra au tour prochain jusqu'à l'évènement Urbain VIII devient pape. | Paul V doit être pape.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-6 | Early war | Intervention Anglaise | Déployer une unité de vétéran anglais dans n'importe quelle ville protestante du Lower Palatinate | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-7 | Early war | Le Danemark Entre en Guerre | Déployer Christian et 4 mercenaires danois au Denmark. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-8 | Early war | Les turcs Ottoman Raident la Frontière de l'Empire | Les unités impériales en Autriche ne sont pas payées automatiquement ce tour. |  |
| P-9 | Early war | Richelieu Devient Ministre en Chef de la France | Commencer l'aide française au joueur protestant.  Permet l'évènement La Suède entre en guerre. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-10 | Early war | Aide suédoise | La suède donne de l'argent aux protestants. Le joueur protestant reçoit 6 points d'aide supplémentaire ce tour. |  |
| P-11 | Early war | Traité d'Ulm | Aucun joueur ne peut pénétrer dans un espace neutre ou une ville indépendante ce tour. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-12 | Early war / carte de combat | Attaque Surprise | +1 au jet de combat protestant. |  |
| P-13 | Early war / carte de combat | Rivalité pour le commandement | -1 au jet de combat catholique. | L'armé catholique doit contenir au moins 2 généraux. |
| P-14 | Intervention | Jacquerie en Bavière | Placer un marqueur révolte sur une ville en Bavière autre que Munich. |  |
| P-15 | Early war | Urbain VIII Devient Pape | Gregory XV meurt. Fin de l'aide du pape au joueur catholique. | Gregory XV doit être pape.  Ne peut être jouée qu'une fois. Ne pas écarter du jeu après utilisation. |
| P-16 | Intervention | Mutinerie | Choisir une armé catholique contenant des mercenaires ou de la milice. Tirer sur la table des pillages pour cette armé. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-17 | Intervention | La France Entre en Guerre | Déployer La Force et 3 milices française en Lorraine; Valette, Turenne et 3 milices française à Sedan; une milice française à Corbie, Rocroi, St Dizier et Dijon.  Les deux joueurs ajoutent les cartes apocalypse à leur deck. | La Suède doit être entrée en guerre.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-18 | Intervention | La Suède Entre en Guerre | Déployer Gustavus Adolphus, Baner, Horn, Bernard et 6 vétérans suédois dans un port possédant des lignes de communication avec la Suède. | Richelieu doit être le ministre en chef.  Permet le jeu des cartes La France entre en guerre et traité de Heilbronn.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-19 | Intervention | Aide du Duc de Savoie | Le duc de Savoie donne de l'argent aux protestants. Le joueur protestant reçoit 5 points d'aide supplémentaire ce tour. |  |
| P-20 | Intervention | L'Espagne Signe la Paix avec l'Angleterre | Fin des malus sur les jets anglais dut à la guerre avec l'Espagne. Les points d'aide Espagnol reviennent à leur niveau normal. | La carte L'Espagne déclare la guerre à l'Angleterre doit avoir été jouée précédemment.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-21 | Intervention | Ferdinand III Devient Empereur du Saint Empire Romain Germanique | Mort de l'empereur Ferdinand II. Les unités impériales en Autriche ne sont pas payées automatiquement ce tour. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-22 | Intervention | Sac de Magdeburg | -2VP.  Augmente le niveau de pillage de la ville de 2.  Permet le jeu de l'évènement Traité de Heilbronn. | Jouable seulement le round suivant la prise d'une ville par les catholiques.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-23 | Intervention | Traité de Heilbronn | Les états protestant s'unissent guidés par la Suède.  -3VP | Magdeburg doit avoir été pillée ET la Suède doit être entrée en guerre.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-24 | Intervention | La Hollande Capture la Flotte Espagnole | -1 sur la table de guerre hollandaise.  Les points d'aide espagnols sont divisés par 2 ce tour (arrondi au supérieur). | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-25 | Intervention | La Hollande Capture Hertogenbosch et Weser | -1 sur la table de guerre hollandaise. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-26 | Intervention | La Hollande Capture Venlo, Roermond et Maastricht | -1 sur la table de guerre hollandaise. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-27 | Intervention | La Hollande Reprend Breda | -1 sur la table de guerre hollandaise. | Breda doit être devenu Espagnole.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-28 | Intervention | Nouveau Général | Déployer William de Hesse-Kassel et 3 milices protestantes en Hesse-Kassel.  Hesse-Kassel deviens une région sous contrôle protestant. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-29 | Intervention | Nouveau Général | Déployer Georges de Brunswick et 3 milices protestantes en Brunswick-Luneberg . | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-30 | Intervention / carte de combat | Brouillard | Aucun modificateur de commandement n'est applicable ce combat. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-31 | Intervention / carte de combat | Concentration d'artillerie | +1 au jet de combat protestant. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-32 | Intervention / carte de combat | Manoeuvre de flanc | +1 au jet de combat protestant. | Le général de l'armé protestante doit avoir une valeur de commandement de 1 au minimum. |
| P-33 | Intervention / carte de combat | Charge de Cavalerie | +1 au jet de combat protestant. |  |
| P-34 | Intervention / carte de combat | Puissance de feu Suédoise | +1 au jet de combat protestant. | L'armé protestante doit contenir au moins un vétéran suédois. |
| P-35 | Intervention | La Saxe change de camps | Le joueur protestant contrôle maintenant les généraux et armés saxonnes. | Le joueur protestant doit contrôler Leipzig ou 3 villes saxonnes.  Si la saxe est contrôlée par les catholiques, remplacer tous les marqueurs de contrôle catholiques non occupés par une unité catholique.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-36 | Intervention | Famine en Moravie ou Silésie | Si un marqueur pillage ou une armé est en Moravie ou en Silésie, augmenter le niveau de pillage de 1 pour une ville. | Effet constant tant que la carte n'est pas défaussée. |
| P-37 | Intervention | Peste en Bavière | Si un marqueur pillage ou une armé est en Bavière, augmenter le niveau de pillage de 1 pour une ville sauf Munich. | Effet constant tant que la carte n'est pas défaussée. |
| P-38 | Apocalypse | Oxenstierna | Annule les effets de la carte conflit d'intérêt. | La carte conflit d'intérêt doit avoir été jouée précédemment.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-39 | Apocalypse | Fermeture du col de Val Telline | Le duc de Savoie ferme le col de Val Telline. Aucune aide espagnole pour les catholiques tant que la carte col ouvert n'a pas été jouée. | Le col de Val Telline doit être ouvert.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-40 | Apocalypse | Jacquerie en Autriche | Placer un marqueur révolte sur n'importe quelle ville autrichienne sauf Vienne. |  |
| P-41 | Apocalypse | Mutinerie | Choisir une armé catholique contenant des mercenaires ou de la milice. Tirer sur la table des pillages pour cette armé. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-42 | Apocalypse | Portugal se soulève contre l'Espagne | -5 aux points d'aide espagnol ce tour. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-43 | Apocalypse | Bataille des Downs | -2 sur la table de guerre hollandaise. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-44 | Apocalypse | Torstennson Arrive | Déployer Torstennson et 2 vétéran suédois en renfort. | Gustavus Adolphus doit avoir été tué.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-45 | Apocalypse | Nouveau Général | Déployer Wrangel et Königsmark avec n'importe quelle unité suédoise. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-46 | Apocalypse | Nouveau Général | Déployer Condé, l'Hopital et Gassion avec n'importe quelle unité française. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-47 | Apocalypse / carte de combat | Furia Franchese | +1 au jet de combat protestant. | L'armé protestante doit contenir des unités françaises.  A écarter du jeu après utilisation. |
| P-48 | Apocalypse / carte de combat | Troupes peu fiables | -1 au jet de combat catholique. | L'armé catholique doit contenir des unités de mercenaires ou de milices. |
| P-49 | Apocalypse / carte de combat | Hésitation | -1 au jet de combat catholique. |  |
| P-50 | Apocalypse / carte de combat | Pont flottant | +1 au jet de combat protestant. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-51 | Apocalypse | Peste en Autriche | Si un marqueur pillage ou une armé est en Autriche, augmenter le niveau de pillage de 1 pour une ville sauf Vienne. | Effet constant tant que la carte n'est pas défaussée. |
| P-52 | Apocalypse | Famine en Moravie or Silésie | Si un marqueur pillage ou une armé est en Moravie ou en Silésie, augmenter le niveau de pillage de 1 pour une ville. | Effet constant tant que la carte n'est pas défaussée. |
| P-53 | Apocalypse | Soins | Retirer 2 niveaux de pillage d'une ou plusieurs villes. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-54 | Apocalypse | Soins | Retirer 2 niveaux de pillage d'une ou plusieurs villes. | A écarter du jeu après utilisation. |
| P-55 | Apocalypse | Soins | Retirer 2 niveaux de pillage d'une ou plusieurs villes. | A écarter du jeu après utilisation. |