

Here I Stand

Wars of the Reformation 1517-1555

我的立场

教改风云 1517-1555

by Ed Beach

规则翻译：Garcia、萨拉丁

1 概述

《我的立场——教改风云》是一款支持二到六名玩家，有关军事、政治和宗教的游戏，其题材取自 1517 年至 1555 年欧洲的宗教改革。每个玩家控制一到两个当时主导欧洲的势力。主要包括：奥斯曼帝国，哈布斯堡王朝，英格兰，法兰西，罗马教皇和新教徒等六个势力。

2 游戏地图

游戏地图是一张 56cm×86cm 大小的 16 世纪欧洲地图。在那段历史中发挥重要作用的城市和城镇均用方形，圆形，六角形或八角形等符号代表，统称为“空地”（space），地图上的一些线段，即所谓的“连接”（connections）把这些空地连起来，有连接的空地即为“相邻”（adjacent）的空地。一些空地也被称为港口（ports，一个圆形符号内有锚的标志），通过港口可以进入被称为“海域”（sea zones）的空地（有蓝色虚线边界的淡黄色区域）。

每个空地的政治和宗教状态通过使用控制标记改变。地图的详细元素和控制标记将在本规则书之后的部分中给出。

[地图上还包含在以下图表：新世界财富表，新世界地图，计分条，选区，外交状态表，亨利八世妻子妊娠状态表，回合指示条等。]

2.1 空地 Space

在游戏中所有的空地可分为设防（fortified）或不设防（unfortified）两种。

设防空地：Fortified Space，代表一个有城墙的城市（镇）。某个势力必须成功围攻设防的空地，以获得对它的政治控制。在一个设防空地内最多可放置四个友方的陆军单位来抵御敌人的围城。设防空地也可作为冬季寓所。设防空地共有三种类型：

- **关键城市：Key**，用方形标记表示。关键城市是最具有影响并且最富裕的空地；一旦控制可得到一定胜利点（VP）和卡牌。其中的六个关键城市有双线边界（伦敦 London，巴黎 Paris，巴利亚多利德 Valladolid，维也纳 Vienna，罗马 Rome 和伊斯坦布尔 Istanbul），这些关键城市是首都。哈布斯堡拥有两个首都（巴利亚多利德和维也纳），而新教势力没有首都。另外四国均有一个首都。
- **选区：Electorate**，用六角形标记表示。在地图上有六个选区，都位于德国。每个选区均代表一个选侯的领地，他们有权参选神圣罗马帝国的皇帝。在游戏中，这些日耳曼的选区是政治和宗教争夺的焦点。选区不是关键城市，但它们对于与日耳曼相关的势力十分重要，如：哈布斯堡，教皇和新教。
- **要塞：Fortress**，用八角形表示。要塞是有城墙但经济价值匮乏的城镇。它们不能带来额外胜利点或卡牌。然而，一个要塞的强大防御力量使得其他势力要通过围攻来获得政治控制。某些事件牌允许玩家在一个不设防的空地上建设要塞。

不设防空地：Unfortified Space，用圆形表示。指的是可以不经围城即控制的城市（或城镇）。来自两个宣战状态势力的军队如果同时占据相同的不设防空地，必须进行一场野战。

起始领地：Home Space，灰色的空地属于独立状态，即不属于游戏中的任何势力。所有其他颜色的空地属于特定的势力，详见下表。

主要势力	起始领地颜色
奥斯曼 Ottoman	深绿色
哈布斯堡 Hapsburgs	黄色
英格兰 England	红色
法兰西 France	深蓝色
教皇 Papacy	紫色
新教 Protestant	棕边白心
次要势力	起始领地颜色

热那亚 Genoa	粉色
匈/波 Hungary/Bohemia	浅绿色
苏格兰 Scotland	浅蓝色
威尼斯 Venice	橙色



2.2 政治控制 Political Control

在整个游戏中，每个空地的政治掌控权始终被记录着。默认情况下，每个空地是处于其起始领地势力的政治控制之下。当政治控制的状态改变时，要在空地上面放置控制标记，表明政治控制方改为非起始领地势力。这些控制标记按照不同的势力划分颜色，同时也绘有这一势力在 16 世纪使用过的旗帜。

控制的领地 Controlled Space

一个被主要或次要势力控制的空地称为“控制的领地”。一个势力控制的领地包括以下几种：

- 未被其他势力占有的起始领地
- 占有的独立（灰色）空地
- 占有的其他势力的起始领地
- 与之结盟的次要势力的起始领地

控制术语 Control Terminology

友方: Friendly, 术语“友方”是指由当前势力或其盟友控制的任何游戏元素（空地 Space, 单位 Unit, 堆叠 Stack, 编队 Formation, 辩手 Debater）。

敌对: Enemy, 所谓“敌对”是指与当前势力处于战争状态势力所控制的任何游戏元素。此外，教皇辩手和新教辩手总是彼此的敌人。

独立: Independent, “独立”是指不被任何势力所控制的游戏元素。与其关系既非敌对也非友方。

示例：独立单位不能拦截移动的部队而敌人的单位可能会尝试拦截。相邻的独立单位不会阻止其他势力控制无人占领且不设防的空地，而相邻的敌对单位会阻止这样的行动。

2.3 宗教的影响 Religious Influence

游戏中随着宗教改革横扫整个欧洲，许多空地中占主导地位的基督教教派（天主教或新教）会不断发生变化。只有奥斯曼势力空地（被认为是穆斯林或是东正教）会对这种宗教的影响改变免疫。

天主教空地: Catholic Space, 游戏开始地图上全部的空地（除土耳其之外的所有空地）处于天主教影响下。天主教空地分两种：未被标记覆盖的实心空地和覆盖实心标记的空地。

新教空地: Protestant Space, 代表开始宗教改革的信仰占主导地位的城市。也分两种：未被标记覆盖的起始领地空地和覆盖空心标记（一个带有彩色边框和白色的中心）空地。

2.4 控制标记 Control Markers

控制标记是用来指示空地的政治控制和宗教的影响。该标记绘制的国旗和边框颜色，表明政治控制，内部颜色表明宗教的影响。标记其中一面的是实心的颜色，代表天主教的宗教影响，而翻到另一面有一个彩色边框白色中心，代表新教的影响。有两种形状的控制标记：方形标记用于关键城市，六角形标记用于所有其他空地。

方形标记 Square Markers

方形控制标记是用来标示关键城市在势力卡（详见第 4 章）和地图之间转移，



1. 地图上的关键城市必须包含一个方

形的状态。当占领关键城市或关键城市失守时，这些标记便请注意以下两个规则：

例外: 未被主要势力控制的独立空地，未被

主要势力控制或结盟的次要势力空地，由新教势力占领的空地（没有方形控制标记）。

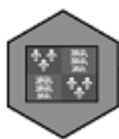
2.每个方形控制标记必须是在地图上或在相应的势力卡上。

遵循这两个规则，确保玩家能始终根据势力卡上的信息来确定胜利点和补牌。

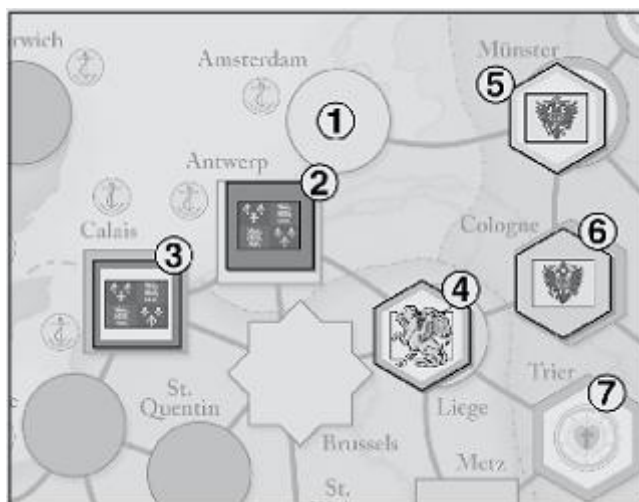
六角形标记 Hexagonal Markers

六角形标记是用来标示如选区，要状态。这些标记与游戏无关，直到需要卡上的。

控制标记示例：



塞，不设防空地，和由新教势力占领的关键城市等空地的原来更新某个空地政治或宗教的状态。他们是不放在势力



- 1：哈布斯堡不设防起始领地，仍在天主教影响与哈布斯堡的政治控制下。（阿姆斯特丹）
- 2：哈布斯堡起始关键城市，仍在天主教影响下，但英格兰拥有其政治控制权。（安特卫普）
- 3：英格兰起始关键城市，宗教信仰已转变为新教，但仍在英格兰的政治控制下。（加来）
- 4：独立空地，宗教已转变为新教，但仍保持独立政治控制。（列日）
- 5：新教势力不设防起始领地，宗教信仰已转变为新教，哈布斯堡仍拥有其政治控制权。（明斯特）
- 6：新教势力起始选区，仍在天主教影响下，哈布斯堡仍拥有其政治控制权。（科隆）
- 7：新教势力起始选区，宗教信仰已转变为新教，且新教拥有其政治控制权。（特里尔）

2.5 其他地图元素 Other Map Elements

游戏中其他四种地图元素也有重要的作用。

语言区 Language Zone

地图的背景根据颜色划分为五个语言区。每个空地属于一个单一的语言区，根据背景的颜色确定。**例外：**位于棕褐色背景的空地，这些空地不属于所有五种语言区。

语言区	语言区颜色
英语区	淡红色
法语区	淡蓝色
德语区	灰色
意大利语区	淡紫色
西班牙语区	淡黄色

隘口 Pass

以虚线表示的连接称为“隘口”。在西班牙和法兰西之间的比利牛斯山有 3 个隘口，靠近意大利北部的阿尔

卑斯山有 6 个隘口，在巴尔干地区有 7 个隘口。陆地单位编队移动经过隘口时花费 2 命令点（CP），而不是像经过普通连接时花费 1CP。隘口的其他作用与影响：

- 减缓宗教思想的传播
- 阻碍陆地单位的春季部署
- 隘口可以防止相邻的敌人进行拦截
- 抑制陆地单位的能力，如控制相邻空地和消除相邻空地的动乱。

单位可经过隘口撤退或避战。

海上区域 Sea Zone

该地图包含 14 个海域，每个海域均以蓝色斜体字标注。区域之间的海上边界以蓝色虚线表示。只有海军将领和海军部队可以占领海域；陆军单位只能在空地间移动。

港口 Port

大多数（但不是全部）海岸附近的空地，可作为港口以进入一个或多个海域。普通港口（One-zone Port）拥有一个锚符号，重要港口（Two-zone Port）旁边有两个锚符号，表示可进入两个海域。

以下海域之间不连接：

- 伊奥尼亚海 / 第勒尼安海（重要港口：墨西拿）
- 巴巴利海岸 / 大西洋（重要港口：直布罗陀）
- 黑海 / 爱琴海（重要港口：伊斯坦布尔）

但如果这些重要港口（墨西拿，直布罗陀或伊斯坦布尔）是在友方的控制下，则海军部队可通过一个海军移动行动从一个海域移动进入这个港口，然后可再通过另一个海军移动行动从这个港口移动进入另一个海域。

以下海域间存在连接（地图顶端通过双向箭头指示）：

- 北海 / 爱尔兰海
- 北海 / 波罗的海

3 势力与统治者

《我的立场——教改风云》最好有三或六个玩家参与。而四或五个玩家也可以进行。本规则主要面对六名玩家的情况。三到五个玩家的情况可参见剧本书（Scenario Book）。两名玩家也可以利用两人变体规则进行游戏，详见剧本书的最后部分。除非使用两人变体，所有六大势力均分配到某个玩家以参与相互的争夺。本节给出了玩家、势力与统治者的定义，并对相关信息进行了详细说明。

3.1 玩家 Player

在六人游戏，每个玩家控制一个主要势力。在少于六人的游戏中，有些玩家控制两个主要势力，以使所有的主要势力均出现在游戏中。

3.2 势力 Powers

在游戏中，势力代表一个国家或者城邦。新教改革家和捍卫信仰日耳曼选侯们构成额外的势力。游戏一共有十个势力：六个主要的和四个次要的。如果规则或卡牌中所提到的“势力”在不指定“主要”或“次要”时，代表主要势力。

主要势力 Major Power

包括英格兰，法兰西，哈布斯堡王朝，奥斯曼帝国，罗马教皇和新教徒。每个主要势力都拥有“势力卡”（详见第 4 章），可以记录玩家的各种状态，包括可分配的行动，补牌，胜利点和当前的统治者。许多游戏功能需要各势力依次进行，按如下顺序：

- | | | |
|---------|---|----------------------------|
| 1. 奥斯曼 | } | 此顺序被称为“轮次顺序” Impulse Order |
| 2. 哈布斯堡 | | |
| 3. 英格兰 | | |

4. 法兰西
5. 罗马教皇
6. 新教

次要势力 Minor Power

包括热那亚，匈牙利/波西米亚，苏格兰，威尼斯。这些国家的结盟状态在游戏过程中可以改变。

3.3 统治者 Ruler

每个势力的统治者在游戏中起着重要的作用，无论是君主，苏丹或者教皇。其中两个主要势力的统治者在整个游戏中保持不变：

- 哈布斯堡王朝—查理五世
- 奥斯曼帝国—苏莱曼一世

其他四个势力的统治者在游戏过程中随着强制事件牌的发生而改变（详见 6.1 节）。他们最初的统治者印在势力卡的右侧。随后的统治者通过强制事件卡进入游戏，把他们覆盖在势力卡的起始统治者上，以便全部玩家可看到新任统治者的属性。

属性 Attributes

所有统治者具备两个属性：执政能力和卡牌特权，如下所述。英格兰和教皇的统治者也会影响宗教冲突的裁决（详见第 18 章）。势力卡和强制事件卡上的解释性文本，会描述该统治者如何影响这一裁决。

执政能力：Administration Rating，执政能力是评估统治者储备国家资源以备不时之需的能力。通过将若干数量的卡牌保留到下一个回合来体现。

卡牌特权：Card Bonus，是评估统治者动员民众支持他宏图的能力。通过补充若干数量的卡牌来体现。

统治者额外的功能 Additional Ruler Functions

新教统治者中的路德和加尔文也可以作为改革家和辩论家影响游戏（详见第 18 章）。有些统治者可以作为军队将领影响游戏：苏莱曼（奥斯曼）；查理五世（哈布斯堡）；弗朗索瓦一世、亨利二世（法兰西）以及亨利八世（英格兰）。（详见 5.1 节）。这些附加功能与作为一个势力统治者是完全分开的。

4 势力卡

势力卡记录每个势力的各种状态。包含以下内容：

- **行动列表 List of** 章)可能采取的行动，
- **初始统治者 Initial** 3.3 节所述。
- **额外胜利点 Bonus** 获得的 VP，包括探索意大利的关键城市，翻译圣经以及其他的特殊行动。



Actions（左上）：列出每一种势力在行动阶段（详见第 11 以及花费的 CP。不同的势力可采取的行动也有不同。

Ruler Card（右上角）：这个势力最初统治者的属性，如

VP Box（右下）：这是一个标志物存放处，表明玩家已经航行，征服航行，羞辱或焚烧敌对辩论家，赢得战争，控

制意大利的关键城市，翻译圣经以及其他的特殊行动。

势力卡的左下部分还包含一些个性化信息。虽然本部分的格式依势力不同，但总是显示如何确定基础补牌数和基础 VP 数。对于某些势力还包括一个或多个特殊条目，更详细的描述见第 18 和 21 章。

5 军事单位

有三种类型的军事单位：军队将领，陆军单位和海军单位。本节给出每一种军事单位上数字的意义。军事单位使用与每个势力起始领地相同的颜色。

5.1 军队将领

可放置在塑料底座上以便玩家可数字信息根据陆军和海军稍有不同。海



以迅速确定其在地图上的位置（也有平面版）。算子上的军将领的标记为蓝底。

陆军将领 Army Leader

战斗力: Battle Rating, 即顶部的数值。此值越高则战斗中成功拦截或避战的机会越高, 且在攻城或野战过程中可使用额外的骰子。

统率力: Command Rating, 黄色方框中的数字。此数字表示此将领在同一时间可以控制的陆军单位数量。

编队 Formation

编队是在一个空地内的一组陆军单位, 可作为一个整体进行移动、野战、拦截和攻城等行动。编队内可包含一或多名将领, 编队中单位的最大数目由将领的统率力决定:

在场将领数量	编队最大规模
无	4
1	统率力
2 及以上	两个最高统率力之和

计算编队规模时, 军队将领不算在内。同一编队不能包含来自两个不同主要势力的单位, 但可包含一个主要势力和一个与之结盟的次要势力的单位。

编队示例: 奥斯曼将领苏莱曼 (统率力 12) 与易卜拉欣·帕夏 (统率力 6) 带领 12 支常规军和 2 支骑兵部署在布达 Buda。奥斯曼方面花费 1CP 将一个编队移动至普雷斯堡 Pressburg。如果编队中不包含将领, 则最多 4 个单位可以移动。如果仅包含一位将领, 则可移动的单位数量不能大于此将领的统帅力。如果编队中两位将领均包含在内, 则 14 个单位均可以进行移动。

海军将领 Naval Leader



战斗力: Battle Rating, 上面的数字代表海军将领的战斗力。战斗力越高, 成功拦截或避战的可能性越大, 并且海战过程中可以加入额外的骰子。

海盗值: Piracy Rating, 奥斯曼海军将领巴巴罗萨和图尔古特·雷斯拥有第二个数值。此数值 (在“P”后) 是他们的海盗值, 表明了该将领在海域内启动海盗时提供额外的骰子数目。

5.2 陆军单位

有三种类型的陆军单位, 均以圆形算子表示。单位有不同的“面值” (denominations, 1、2、4、6), 并便于堆放。但并非所有的势力具备 4 种面值。玩家可以随时用大面值单位替换小面值单位 (相同类型和相同的地点), 只要总数值相同。之后, 如果在作战或者事件牌发生后有单位损失, 而小面值单位不够找零, 该势力会失去额外的单位直到又有可用的单位为止。



哈布斯堡的常规军

常规军: Regulars, 常规军的图案是彩色的, 底部有深色条纹且颜色与其势力相同。算子上的数值显示其数量, 一切势力, 包括主要和次要的, 都有常规军。

雇佣兵: Mercenaries, 雇佣兵的图案是黑色的, 且颜色与其势力相同的单位。算子上的数值显示其数量, 所有主要势力, 除了奥斯曼, 都有雇佣军, 常规军算子的反面即为雇佣军算子。雇佣兵花费比常规军便宜, 但可能在关键时刻变节。



为骑兵算



骑兵: Cavalry, 只有奥斯曼拥有骑兵单位。算子上的数值显示其数量, 奥斯曼常规军算子的反面即为骑兵算子。骑兵善于拦截和避战, 但在围城中是无效的。

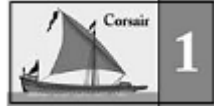
5.3 海军单位

矩形算子用来代表海军单位。每个海军单位代表一支舰队或海盗船队。海军单位没有“面值”。



2

海盗船队: Corsair,
数。只有奥斯曼有



1

海军舰队: Squadron, 白色帆船。数字表示作战时使用的骰子数, 以及敌人要消灭它所需的命中数。除了新教徒和匈/波之外, 所有的势力都有舰队。

黑色帆船。数字表示作战时使用的骰子数, 以及敌人要消灭它所需的命中数。算子在其舰队反面。

6 卡牌

此游戏由卡牌驱动, 牌堆中共 110 张牌。此章说明如何管理牌堆, 进行补牌和弃牌。

6.1 种类

有五种类型的卡牌, 如下所述。除了强制事件牌, 每张卡牌可作为一个事件打出, 或作为 CP 打出。CP 可用于进行行动 (详见第 11 章), 或宣布战争 (详见 9.6 节)。(当打出强制事件牌, 该事件立刻生效, 然后当前玩家获得 2CP 来进行行动。) 如果玩家将卡牌当作事件牌打出, 则需要遵从牌上的指示。有些卡牌拥有两段描述, 两段之间是“或”的关系, 这些卡牌给予玩家选择的机会, 只有玩家选中的事件会生效。

家族牌 Home Cards

每个势力都有一张特定的家族牌 (教皇有两张), 每回合起始回到手中。一旦使用, 要将家族牌放在势力卡上相应的位置 (而不是到弃牌堆), 以显示他们直到下回合才能恢复可用。如果玩家的家族牌仍然在他手中, 则不能跳过他的行动阶段。当某势力需要被随机抽牌时, 家族牌不能被抽取 (无论是事件牌触发, 外交协议或掠夺), 即便此牌是你手中仅有的一张牌。

强制事件牌 Mandatory Event Cards

印有红色名称和单词“强制”的卡牌为强制事件牌。此牌必须在抓到它的回合的行动阶段打出, 打出时, 总是事件先触发, 然后当前玩家获得 2CP 用于行动。强制事件牌不能保留到下个回合。如果玩家手中有强制事件牌, 则不能跳过行动阶段。除了 #17 *特伦托议会* 和 #12 *意大利争霸* 这两张之外, 所有强制事件牌发生后要从游戏中移除。这两张保留在牌堆中而可能在游戏中发生多次。当需要从玩家手中随机抽牌时, 强制事件牌可以被抽取, 此情况下事件不被触发。

响应牌 Response Cards

印有蓝色名称和单词“响应”的卡牌为响应牌。响应牌可在任何一个玩家的出牌轮次时打出, 用于中断某个玩家的一次战斗或一次事件。玩家们应该在每次行动、事件、海战、攻击之后允许合理考虑时间以便让另一个玩家打出响应牌。如果玩家不希望使用该卡的特别能力, 也可在自己的出牌轮次时使用它的 CP。

战斗牌 Combat Cards

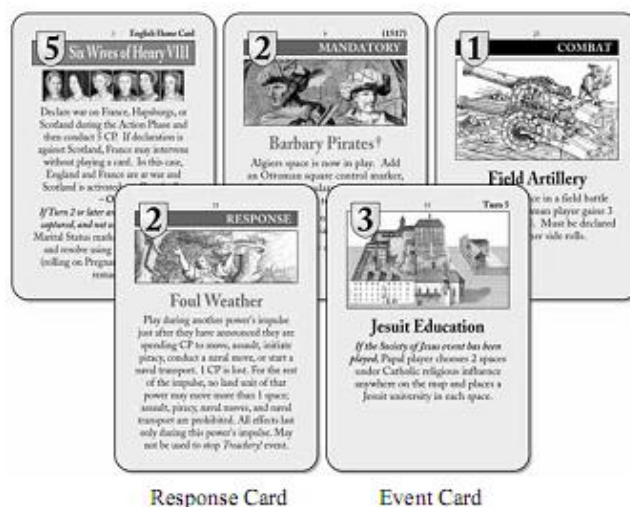
印有黑色名称和单词“战斗”的卡牌为战斗牌。玩家可以在有其单位参与的野战、攻城或海战的战斗结算之前打出此牌。如果玩家不希望使用该卡的特别能力, 也可在自己的出牌轮次时使用它的 CP。

事件牌 Event Cards

游戏中所有其他的卡牌为事件牌。这些卡牌的名称与战斗牌一样为黑色。玩家可以在行动阶段中自己的出牌轮次时打出这些牌做为事件, 或者可用于 CP。三个事件 (#39 *奥格斯堡信约*, #90 *印刷出版* 和 #37 *瓦特堡*) 有持续效果直到当前回合结束。游戏中提供了一些标记以便提醒玩家。有五个事件牌比较特殊, 可在非行动阶段的其他阶段打出。用途如下:

卡牌名称	打出阶段	行动阶段可用?
#73 <i>政治联盟</i>	外交	是
#102 <i>春季准备</i>	春季部署	否
#109 <i>威尼斯线人</i>	春季部署	否

#47 哥白尼	胜利判定	是
#51 塞尔维特	胜利判定	是



6.2 牌堆

每个势力每回合可使用的牌包括家族牌和同一牌堆抽取的不同数量的牌。一旦在此回合有新牌加入时，牌堆需要重洗。

添加卡牌 Adding Cards

有 37 张牌的右上角包含一个数字或单词“可变”，这些牌都不是用在 1 回合。而是在 3 回合及以后的发牌阶段，玩家要检查这些牌，看他们是否需要加入到牌堆。这些牌分为三种类型：

- 其中 31 张牌标有回合数而没有其他条件，需要在指定的回合加入牌堆。
- 其中 2 张牌（#19 英王爱德华六世、#21 英女王玛丽一世）标有回合数和加入条件。两个条件均满足则加入牌堆。
- 其中 4 张牌标有“可变”（Variable），这些在条件满足的回合加入牌堆。

未印有数字或“可变”的牌在一开始加入游戏。**例外：**若按照 1532 年场景设置，则标有“1517”的卡牌不包括在内。

发牌 Dealing Cards

每个势力发牌数量为势力卡左下的基础值加上其统治者的特权值。这些新得到的牌与家族牌、上回合未使用的牌相结合，成为新回合的“手牌”。发牌的数量分为两种情况：

1. 除新教外的所有势力：补牌的数量有版图上方形控制标记的数量确定。最后未被覆盖的方框中显示补牌的数量。势力卡上的方框也会被动乱标记（unrest，详见 12.4 节）覆盖，进一步减少补牌数。如果所有空地都被覆盖，此势力仍收到一张基本牌。
2. 新教：补牌数是根据占有选区的数量决定（如果 4 个或更多选区处于新教的政治控制下，则得到 5 张牌，如果控制 3 个或更少的选区则得到 4 张牌）。

然后各势力根据当前统治者的卡牌特权补充额外的牌。并根据势力卡上的“-1 牌”标记数量减去相应的牌。

发牌示例：

- 1：路德为新教领袖；新教拥有 3 个选区的政治控制权。得到 4 张卡牌。
- 2：弗朗索瓦一世为法兰西统治者；法兰西拥有 8 个关键城市的控制权。得到 $4(\text{key}) + 1(\text{bonus}) = 5$ 张卡牌。
- 3：苏莱曼为奥斯曼的统治者；奥斯曼拥有 7 个关键城市的控制权，但其中 2 个有动乱标记。得到 4 张卡牌。

弃牌堆与移除堆 Discard Pile & Cards Out of Play

某张牌打出后，可能从游戏中移除或放置在一个所有玩家共享的弃牌堆里：

移出游戏: Out of Play, 某些牌当它们做为事件打出后则移除, 这些牌上印有“如果作为事件打出则从游戏移除”或“如果打出则从游戏移除”, 它们的标题后印有红色匕首标记。

弃牌堆: 没印有“……移除”的卡牌以及印有“……移除”, 但作为 CP 使用的卡牌进入弃牌堆。有两张卡牌（#7 *我的立场*、#56 *罗马宗教法庭*）可从弃牌堆内换牌, 但有如下限制:

- 不可取回强制事件牌。
- 不可取回此势力在此回合早期打出的作为事件、响应或战斗的卡牌。（相似地, 如果新教玩家在这回合把#37 *瓦特堡* 这张牌用作响应牌打出, 则他不能用#78 *智者腓特烈* 这张牌从牌堆换回#37 *瓦特堡*。）

弃牌的内容在任何时候公共都可以进行查阅。全部弃牌在回合的发牌阶段重回发牌堆, 与未发出的牌、新加入的牌洗混。

7 游戏顺序

每场游戏最多 9 个回合 (turns)。第一回合代表从 1517 年至 1523 年。以后的每个回合覆盖四年。每回合由九个阶段 (phases) 组成。第六阶段, 行动阶段, 是最耗时的阶段, 它包括若干轮 (rounds), 其中每轮由每个主要的势力轮流打出一张牌, 即所谓的“轮次” (impulse)。玩家在最后的胜利判定阶段, 确定是否有人可宣告胜利 (没有的话开始新一回合)。

其中第一和第四阶段只发生在第一回合。第三阶段 (外交) 在第一回合也省略如下:

- 英格兰玩家和法兰西或哈布斯堡玩家之一进行谈判 (由他选择)。
- 英格兰玩家和法兰西或哈布斯堡中的另一玩家进行谈判。
- 英格兰玩家宣布和哈布斯堡达成的交易, 如果哈布斯堡玩家确认 (详见 9.1 节), 则交易立即生效。
- 英格兰玩家宣布和法兰西达成的交易, 如果法兰西玩家确认 (详见 9.1 节), 则交易立即生效。

第 1 回合的外交阶段即跳过。游戏顺序归纳如下 (详细内容见游戏顺序提示卡):

阶段 章节

1 九十五条论纲 (仅发生在第一回合)

新教玩家打出#8 *九十五条论纲*

强制事件牌 18.1

2 发牌阶段

加入辩手、改革家及军队将领 8.2

添加新牌到牌堆 6.2

新世界财富掷骰 20.4

洗牌、发牌 6.2

3 外交阶段 (第一回合简略进行)

谈判 Negotiation 9.1

举行谈判, 并宣布交易

议和 Peace (最后一回合不进行) 9.3

如果在战争状态可求和

赎金 Ransom 9.4

支付赎金 (抽 1 张牌) 重新取回军队将领

开出教籍 Excommunication 9.5

放弃一张牌以恢复统治者的教籍

战争 War 9.6

支付 CP 以宣告新的战争

4 沃尔姆斯帝国议会 (仅发生在第一回合) 18.1



新教、教皇、哈布斯堡各出 1 张牌以结算会议

5 春季部署阶段 10

各势力从首都移动 1 个陆军编队到控制的领地

6 行动阶段 11

各势力按照顺序行动，直到所有玩家全部 pass：奥斯曼，哈布斯堡，英格兰，法兰西，教皇和新教。军事或宗教的胜利可能会结束游戏。

7 冬季阶段 19

部队与将领回到设防空地，可能遭受自然减员

在每一个占领的首都增加 1 个常规军

结算特定强制性事件牌，如果他们没打出

8 新世界阶段 20

结算探索航行；结算征服航行

9 胜利判定阶段 23

检查战胜方。若无，推进回合标记并开始新的回合。

8 开始一个回合

从本章（至第二十章），此规则将按游戏顺序对回合进程进行说明。本章介绍一个回合的开始。

8.1 第一回合（Turn 1）

在第一回合，游戏开始于“九十五条论纲”。新教玩家打出#8 九十五条论纲（详见 18.1 节）以发起对天主教的改革。这一阶段在后续回合跳过。

8.2 发牌阶段

第二阶段是发牌阶段。各势力加入辩手、改革家及军队将领，添加新牌到牌堆，洗牌、发牌。

加入将领 Add Leaders

第 6 回合开始，新教将领莫里斯是唯一既不是游戏起始进入地图也不

被消灭的海军将领也在发牌阶段被港口存在，则保留在回合指示条等待下池，可用于建造。



斯·冯·萨克森可放置在地图上新教控制的选区内。莫里斯是通过强制性事件进入的军队将领。

取回。如果可能的话将其放在一友方港口。如果没有友方一回合。之前被消灭的海军部队也返回到每个势力的单位

加入改革家 Add Reformers

将改革家茨温利 Zwingli，加尔文 Calvin，克兰默 Cranmer 放置在地图上。当玩家进行宗教活动时，改革家可对其所处或相邻的空地提供效果加成。克兰默进入游戏的回合依照亨利八世离婚诉讼的进展而不同。在亨利和安妮波林结婚的第一个回合，克兰默进入历史舞台。改革家完整的信息显示在此表：

人物	地点	回合
路德	维滕贝格	1（九十五条论纲）
茨温利	苏黎世	2（发牌阶段）
加尔文	日内瓦	4（发牌阶段）
克兰默	伦敦	亨八与波林婚后（发牌阶段）

在改革家进入的地点，需要将宗教影响转变为新教。游戏中改革家无法离开进入时的地点，他们无法移动。当打出#43 放逐加尔文 卡牌或被开除教籍（详见 21.5 节）时，他们可能暂时从地图中移除。而在下一个回合开始的发牌阶段，改革家又重新回到地图的同一地点。此时，此地的宗教影响并不改变。改革家永远不会受到陆军单位、政治控制、宗教影响改变带来的影响。

注意：当事件“茨温利出阵”发生时，茨温利从场上永久移除。不再进入游戏。

加入辩手 Add Debaters

辩手代表新教和罗马教四个德语辩手。在游戏进程中法语和英语区。罗马教廷开始的辩论；不像他们的对手根据



廷（天主教）关于神学观点进行争论。游戏开始时新教有的，额外的辩手在发牌阶段进入地图，既在德语区，也有五个辩手，也可不断增加。教皇辩手可参加任何语言区语言进行分类。

在辩手算子中间的数字（双面均有）是他们的辩论能力。算子正面（白色背景）印有文字描述辩手的特别能力，还有一个带有灰色背景的背面印有他们的头像。在某个回合当辩手“致力于”（committed）某项行动时则翻转到背面，这使辩手在敌对宗教势力挑起的神学辩论中暴露出更多的弱点。进入回合也印在该辩手的算子背面。当他们进入游戏时，其正面朝上放置在宗教斗争板的适当位置里。请注意如果改革家克兰默不在游戏中，则英语辩手克兰默，科弗代尔和拉蒂默不得加入游戏。在这种情况下，这三个英语辩手需要延迟至克兰默出现才进入游戏。

添加新牌/发牌 Add New Cards to Deck/Deal Cards

如果是第三回合及以后，新牌可能会被添加到牌堆。然后参照 6.2 节中描述的规则给每个势力发牌。

9 外交

每回合的第三阶段是外交阶段。在第一回合，外交阶段被简化，只有英格兰玩家和两个（详见第 7 章）其他玩家进行谈判。由于外交规则基本在第一回合中不出现，所以初学此游戏的玩家们可能想要跳过此部分。

9.1 谈判

该阶段的第一部分是谈判，允许玩家远离游戏版图与一个或多个对手秘密谈判。仅仅一个回合的谈判阶段就可能发生几个这样的讨论。这一部分是唯一可在私下进行交易的外交，所有其他的讨论必须在所有玩家在场时进行。玩家可以自由讨论总体的战略考虑，也可能达成一系列协议，如改变单位，将领，游戏牌或标记的位置。游戏中只允许达成“改变当前游戏局面”的以下协议：

- 两个势力可以同意结束战争。需要按照议和部分（详见 9.3 节）中所述的步骤进行。**例外：**新教永远不会结束与罗马教廷和哈布斯堡的战争。此战争由“施马尔卡尔登联盟”强制事件触发。此种方式结束战争的情况下，将不给予战胜方 VP 奖励。（此停战是两方均同意的；此种方式的停战被熟知为“白色和平”。）
- 两个势力可形成持续一整回合的结盟（详见 9.2 节），但如果他们处于战争状态且不同意结束战争（见上文）则不能结盟。
- 结盟中的一个势力可将海军舰队和海军将领租借给结盟中的其他势力（详见 9.2 节）。
- 被俘的军队将领可被遣回。将其放置在他的首都。如果没有，则放在友方的起始关键城市。
- 一个势力可以让出所控制的空地（甚至关键城市和选区）给另一个势力。此地的单位可返回到最近的设防空地或其首都，如议和部分步骤 3 所述（详见 9.3 节）。唯一不能给予的空地是一个势力自己的首都，以及一个结盟次要势力的起始关键城市。你可以让出你所占领的其他势力的首都。（举例来说，如果你占领其他势力的首都可以用其作为价码来与之交易。）
- 一个势力可同意让另一势力从其手上随机抽取最多两张牌。这种抽牌必须是随机的，玩家不能交换特定的牌。两名玩家不能在同一回合相互抽牌，在某一回合这样的交换只能单向发生。（记住抽牌时会忽略玩家的家族牌）
- 一个势力可同意给其他势力（除奥斯曼之外）最多四个雇佣军。可从任何单一或多个的空地移除雇佣军。然后接收方势力从单位池拿取的相同数量的雇佣军放到地图上。如果接收的势力是哈布斯堡，英格兰，法兰西或教皇，这些雇佣兵要被放置在他的首都（必须控制首都以允许这种交换发生），如果接收势力是新教，则它们可被放置在任何一个控制的选区（由新教选择）。两名玩家不能在同一回合相互给予军队，在某一回合这样的交换只能单向发生。
- 如果“亨利的婚姻状况”标记是在“要求离婚”的位置，教皇可以同意英格兰势力离婚。如果达成这样的协

议，英格兰玩家可移动标记到“安·博林”位置并立即对妊娠状况掷骰，（详见 21.3 节）。英格兰玩家若打出“亨利八世的六个妻子”家族牌做为事件以推动这一标记至“简·西摩”，则可以再在本回合掷骰。本回合教皇不能与哈布斯堡结盟。

- 罗马教廷可同意撤销对统治者的处罚（详见 21.5 节）。从该势力的势力卡上移除“-1 牌”标志。

玩家应该在谈判开始之前设定时间限制。建议的范围是：

- 面对面游戏为 10 分钟
- 通过电子邮件进行为 48 小时

当达到时间限制（或讨论已经结束），每个势力（按轮次顺序）宣布他已经达成的协议，并将导致游戏中状态的变化。在协议中涉及的所有势力，必须按顺序对全部内容进行确认。如果他们不确认全部协议，则协议不会产生效果。反之则进行游戏状态的改变。

非约束性协议 Non-Binding Agreements

协议中强制执行的部分是与改变当前的游戏局面相关的。而某些项目，如对未来外交的承诺，卡牌的打出，或部队的协同移动是不能在这个时候执行的，他们不改变当前局面，是不具约束力的。非约束性协议，可在任何时间在玩家之间达成，但他们无需公布，如果有人违反在游戏中也无相应机制进行裁决。（虽然你的游戏桌会有反应……）

谈判示例

1：此时是第四回合，奥斯曼玩家对谈判没有兴趣。然而哈布斯堡玩家却恰恰相反，试图劝说法兰西与教皇玩家均与其结盟，在地中海上共同驱赶奥斯曼的海军。他要求与这两个势力的玩家同时进行谈判。其他玩家中，只有英格兰想要与新教玩家进行谈判。

2：因为这两个谈判涉及到两组不同的玩家，所以谈判同时进行。法兰西、教皇与哈布斯堡经过协商，前两者同意本回合分别与哈布斯堡结盟。所有的法兰西和教皇海军舰队都借给哈布斯堡。作为交换，哈布斯堡将贝桑松割让给法兰西，并让教皇玩家抽一张牌。另一方面，英格兰玩家以作为事件牌打出#62 公祷书与#46 加尔文学会（都在英方手牌中）来支持改革。他所要的回报是新教尽最大努力推进英格兰的宗教改革进程。

3：哈布斯堡玩家宣布他的两个盟约，舰队的借贷与贝桑松控制权的变更。法兰西和教皇玩家依次确认其与哈布斯堡玩家的交易。英格兰与新教玩家此时什么都没做，他们确实在策略上达成了一致的意见，但并没有对场上的游戏状态造成改变。

4：结盟标志放入外交状态栏中的相应板块中。哈布斯堡的租借标志放在法兰西和教皇的舰队标志上，并将舰队移至最近的哈布斯堡港口。贝桑松成为法国领土。哈布斯堡的驻军移至安特卫普。教皇从哈布斯堡的手牌中随机抽取一张作为回报（除哈布斯堡家族卡之外）。

9.2 结盟 Alliances

结盟是两个势力之间的合作协议，持续期为一个回合。结盟必须在谈判的最后向所有的玩家公布。一个势力可同时参与一个或多个结盟，而与之结盟的多个势力之间不必彼此结盟。有关结盟的限制，以及结盟的影响详细说明如下：

限制 Restrictions

- 如果两个势力目前正在交战则无法结盟。
- 教皇和奥斯曼永远不会成为盟友。
- 教皇如果允许亨利八世离婚，则本回合不得与哈布斯堡结盟。

影响 Effects

结盟者可得到以下利益：

- 双方控制的空地对于任一方皆为友方。这意味着，陆军单位可在移动和撤退时进入盟友控制的领地。
- 海军舰队（非海盗船队）可在一回合内借给一个盟友。这种租借必须在公布结盟的同时宣布，玩家不得在同一回合互借；租借只能单向发生。接受势力要在每个收到的舰队上放置“租借”



内借给一个盟友。这种租借必须在公布结盟的同时宣布，玩家不得在同一回合互借；租借只能单向发生。接受势力要在每个收到的舰队上放置“租借”

海域数目（距离）决定。一个租借的海军舰队与此势力其他海军舰队同等对待。一个港口堆叠的舰队不必作为整体租借。舰队上的海军将领可一并租借。海军部队不能借给新教力量。并且外借时，必须有一个连接双方港口的海域通路。（不包括如直布罗陀这样的港口）。

- 如果两个结盟势力的堆叠陆军单位受到攻击时，他们的单位和将领会合并成一个防御共同体。任一势力可以撤出他的单位和/或将领（通过势力自己的避战掷骰）。如果两个势力共同防御，战斗和攻城造成的损失会平分，直到某一势力被消灭；如果有奇数损失则掷骰决定受损方。

结盟后需要在外交状态栏上两个势力之间新增一个“结盟”标记。该结盟总是在回合结束时终止。结盟不允许两个势力的陆军单位一同移动，进行围攻，攻击，拦截，或避战。此外，结盟不针对任何第三方势力改变战争状态（即某势力盟友的敌人不是他的敌人）。如上所述，结盟只能在面临进攻时共同守卫某个地区。

9.3 求和 Suing for Peace

如果玩家发现他在战争中处于不利的境地，并且无法在谈判部分说服敌对势力与其停战，则可在外交阶段的第二部分求和。此部分在游戏的最后一回合中省略（通常是第九回合，但在巡回赛模式中是第六回合）。该流程如下：

求和部分流程 Peace Segment Procedure

1.宣布和平要求：Announce Peace Request，按轮次顺序（详见 3.2 节），每个势力宣布是否愿意为当前的战争求和。一势力通常不会求和，除非它的军队将领被其他势力俘虏或地盘（设防或不设防）被占领。哈布斯堡和教皇不能向新教求和（反之亦然）。求和后，执行以下步骤 2-8，恢复和平。然后返回到这一步考虑其他势力的求和。

2.VP 奖励：Award VP，在这场战争中的另



一方是战胜方。可获得一个“战胜 1VP”标记。如果奥斯一个额外的“战胜 1VP”标记（共两个这样的标记）。

3.放弃控制权：Give Up Control，战败方需

放弃所有的对战胜方起始领地的占领。任何占领单位要被转移至最近的设防空地或首都（如果友方控制的话），计算距离时海域算 1 个空地，如果两个设防空地距离相等，则由拥有者决定转移至何处。

4.移除单位：Romove Units，战败方从地图上选择移除 2 个己方单位（陆军或海军，不可以选择盟友的单位）。

5.重获起始关键城市：Regain Home Key，战败方决定是否要恢复被战胜方占领的任意起始关键城市，如需要，则战败方每恢复一座关键城市需要付出以下代价之一：

- 另一个“战胜 1VP”标记，或
- 从失败者的当前手牌随机抽一张。

任何占领单位要被转移至最近的设防空地或首都，如上面第 3 步中所述。

6.重获被俘将领：Regain Captured Leaders，战败方可通过支付 VP 或手牌赎回被俘将领，将其放回首都（如果可能）或己方的起始关键城市（战败方决定）。

7.重获非关键城市：Regain Non-Key Spaces，战败方决定是否要恢复战胜方占领的非关键城市的控制权，以两个为一组支付第 5 步骤中的代价。

8.调整外交状态：Adjust Diplomatic Status Display，在外交状态栏上移除“交战”标记。如果教皇向开除教籍的统治者势力求和，要移除“-1 牌”的标记。

注意：

- (1) 打出#73 政治婚姻 卡牌可以让玩家重获步骤 5 至 7 的全部项目，而不支付额外的分或手牌。
- (2) 所有“战胜”标记来自公共堆，一旦某势力获得，不用放弃任何自己的“战胜”标记。

9.4 赎回将领 Ransom of Leaders

外交阶段的第三部分使势力不通过谈判而赎回一名被俘的军队将领。代价是被抽取一张手牌。将领回到首都或起始关键城市。可赎回任意数量的将领。若无赎回请求，一个势力可以无限期地囚禁一个俘虏。

9.5 恢复教籍 Removing Excommunication

在外交阶段的第四部分允许势力请求恢复教籍，移除之前获得的处罚，即“-1 牌”标记。教皇玩家从被开除

教籍势力玩家的手上抽一张牌（做为向教会捐赠）。该 CP 值被添加到圣彼得大教堂的建设基金，然后弃掉此牌。可移除任意数量的处罚。若无移除请求，一个势力需永久保留“-1 牌”标记。


9.6 宣战 Declaration of War

外交阶段第五部分允许某势力向一个或多个势力（主要或次要）宣战。按照以下流程进行，每个势力需要支付宣战/干预的所花费的 CP。当全部流程完成后，每个势力打出一张或更多的牌以使牌面上的 CP 值大于等于其宣战或干预成本。之后这些牌将被弃掉，犹如在行动阶段（详见 11.0 节）作为 CP 被打出。强制事件牌不得用于支付。

宣战流程 Declaration of War Procedure

1.宣战: Declare War, 每个势力按轮次顺序（详见 3.2 节），声明是否要向一个或多个势力宣战。

2.向主要势力宣战: DOW on Major Powers, 如果一名玩家向主要势力宣战，CP 花费可在外交状态栏找到。[当哈布斯堡在亨利八世和安波林结婚（详见 21.3 节）后，首次对英格兰宣战，此成本可-2]。在外交状态栏相应位置放置一个“交战”标记。这些势力处于交战状态，直到在未来的外交阶段达成和平协议（议和或求和）。

3.向次要势力宣战: DOW on Minor Powers,  如果一名玩家向次要势力宣战，花费通常是 1CP。在外交状态栏相应位置放置一个“交战”标记。此后这些势力将一直处于交战状态，永远不能达成和平协议。例外仅发生在法兰西/苏格兰或教皇/威尼斯之间的战争。如果另外一个主要势力玩家与这两个次要势力之一开战，则其自然盟友将决定是否进行干预。

4.向苏格兰宣战: DOW on Scotland, 如果有玩家向苏格兰宣战，法兰西玩家可立即花费 2CP 进行干预。如果法兰西干预，苏格兰成为法兰西盟友（详见第 22 章），且法兰西与宣战方处于战争状态。

5.向威尼斯宣战: DOW on Venice, 如果有玩家向威尼斯宣战，教皇玩家可立即花费 2CP 进行干预。如果教皇干预，威尼斯成为教廷盟友（详见第 22 章），且教皇与宣战方处于战争状态。

在行动阶段的宣战 DOW during the Action Phase

在行动阶段，三张事件牌（#13 施马尔卡尔登联盟，#40 马基雅维利的《君主论》，#3 英王亨利八世的后宫）可导致交战。奥斯曼击败匈牙利可能引发与哈布斯堡的战争（详见 22.5 节），次要势力的激活（activation）会导致主要势力之间的战争（详见 22.2 节）。当这五个事件发生时，需要在外交状态栏适当的位置放置标记。如果此时两个势力的海军部队占据同一海域，则立即爆发海战。如果命中数相同，双方必须同时撤退（与通常海战规则不同）。

宣战的限制 Restriction on DOW

这些限制有些适用于所有宣战，有些只适用于外交阶段的第五部分，详情如下。

任何时刻宣战的限制:

以下情况，不能宣战:

- 不能对匈牙利/波希米亚宣战（奥斯曼在游戏开始时与匈/波交战，并且是唯一可以其交战的势力）。
- 奥斯曼，罗马教皇，新教或此时正与法兰西结盟，则不能对苏格兰宣战。
- 英格兰不能对威尼斯宣战。
- 不能对一个与主要势力结盟的次要势力宣战（取而代之，需要与那个主要势力宣战）。
- 不能与目前的盟友宣战。
- 不能对新教宣战，直到施马尔卡尔登联盟强制事件已被打出。
- 新教不能对任何其他势力宣战，直到施马尔卡尔登联盟强制事件已被打出。
- 独立的关键城市（梅斯 Metz，米兰 Milan，佛罗伦萨 Florence 和突尼斯 Tunis），因为独立的关键城市可被任何势力不经宣战而围城。

外交阶段宣战的限制:

以下情况，不能宣战:

- 对一个已在当前外交阶段达成和平协议的势力不能宣战（即使是通过求和方式）

- 对一个已与其结盟的势力不能宣战。
- 如果当前阶段与法兰西结盟，或与其达成和平协议，则不能对苏格兰宣战。
- 如果当前阶段与教皇结盟，或与其达成和平协议，则不能对威尼斯宣战。

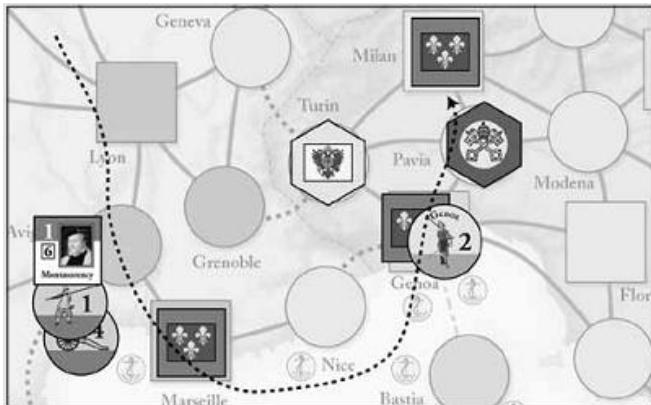
10 春季部署

每回合的第五阶段是春季部署。在这个时候，每个势力都有机会将一个陆军编队连同将领从他们的首都移动至一个友方控制的领地。这种特殊的移动不花费 CP，且按轮次顺序执行。有下列限制：

限制：

- 只有这个阶段开始时驻扎在首都的单位可以使用春季部署。哈布斯堡可以任选首都之一执行（但非同时）。新教势力（没有首都）不能执行。
- 从首都到目标空地的路径可以任意长度，但路径上的所有空地，必须是友方控制的且没有动乱标记。路径也可以跨越一个海域（仅限一个）后，即从一个港口进入海域到达另一个。
- 编队中陆军单位数量由军队将领决定。
- 路径不得穿过山谷。（*）
- 如果任何其他势力（即使是盟军）的海军部队已在港口驻扎，则与港口相邻的这个海域不得通过（除非这些海军单位已租借给部署方）（*）
- 该路径不能通过包含其他势力单位的空地，除非此地的所有单位对于部署方来讲均是友军。
- 跨海部署时不能超过 5 个陆军单位（包括将领）（*）

注意：若在这一阶段打出#102 春季准备 卡牌，则可忽视带星号（*）的限制。所有其他的限制仍然适用。



春季部署示例

目前轮到法兰西进行春季部署。哈布斯堡和法兰西上一轮在米兰交战。法兰西成功的守住了这个关键城市，但是其守军被消灭殆尽。他想要在行动阶段开始前增强米兰的守卫。幸运的是，法兰西控制了热那亚，且里昂湾的港口中没有其他势力的海军单位，所以他可以从巴黎经过马赛，然后通过海域最多运送五个单位到热那亚。法兰西筹划向米兰增加守军，所在本轮的外交阶段提前与教皇结盟，帕维亚是友方控制，法兰西可以通过帕维亚将部队部署至米兰。

11 行动阶段

在行动阶段，各势力按在 3.2 节描述的顺序行动。采取行动的势力被称为“当前势力”。可实施以下三项活动之一：

- 打一张牌执行行动（花费 CP）
- 打一张牌执行事件
- 跳过

打牌执行行动（CP）： Playing a card for Command Points (CP)，除了强制事件牌都可用于 CP。CP 值在卡牌的左

上角。然后可执行一个或多个在 11.1 节中列出的行动。用后将牌放入弃牌堆，以后仍可使用。

打牌执行事件：Playing a card as an event，强制事件牌，家族牌，事件牌，以及一些响应牌（除战斗牌之外）可执行事件。**重要注意事项：**一些事件只能由卡牌上规定的势力玩家打出，或需要满足某些条件。打出后立即执行牌上的效果。请注意，有些事件牌（包括所有的强制事件牌），带有若干 CP，这些 CP 在事件结算之后用于执行行动。事件发生后，卡牌进入弃牌堆，除非印有“如果作为一个事件打出则从游戏中移除”，这类卡将被永久从游戏中移除。一个回合内每张卡牌只能作为事件打出一张。你可以执行一个事件，让其他势力采取行动，在这种情况下，卡牌上列出的玩家执行行动，而不是当前玩家。

跳过：Passing，在行动阶段后期，势力可以选择跳过（不行动）。除非：

- 家族牌尚未打出，
- 强制事件牌尚未打出，或
- 手牌数量大于其统治者的执政能力。

如果一个势力空手牌则必须跳过。若有牌，也可先跳过，然后在其他玩家行动后再出牌。全部六个势力均跳过时，该行动阶段结束。

11.1 行动

游戏中的每个行动的费用从 1 到 4 CP 不等。详细内容请见第 12 到 18 章和第 20 章。且各势力卡上有简明描述。CP 用于执行一个行动，然后此行动结算，之后剩余的 CP 才能用到其他行动之上。剩余的 CP 不能保留至下一个出牌轮次。一个回合内大多数行动可执行多次，最常见的是进行多次移动，以便部队单位可以长距离行军。更常见的是建造单位（特别是雇佣兵）、翻译圣经或者修建圣彼得大教堂。

例外：探索，殖民和征服行动每个势力每回合只能进行一次。注意，殖民和发表论著行动根据势力不同花费也不同。

行动	奥	哈	英	法	罗	新	章节
移动编队（非隘口）	1	1	1	1	1	1	13
移动编队通过隘口	2	2	2	2	2	2	13
海军移动	1	1	1	1	1	1	16
支付雇佣军	-	1	1	1	1	1	17
组建常规军	2	2	2	2	2	2	17
组建骑兵	1	-	-	-	-	-	17
建造海军舰队	2	2	2	2	2	-	17
建造海盗船队	1	-	-	-	-	-	17
攻城 / 海外战争	1	1	1	1	1	1	17
控制不设防空地	1	1	1	1	1	1	12
发起海盗掠夺	2	-	-	-	-	-	16
探索	-	2	2	2	-	-	20
殖民	-	2	3	3	-	-	20
征服	-	4	4	4	-	-	20
翻译圣经	-	-	-	-	-	1	18
发表论著	-	-	3	-	-	2	18
发起神学辩论	-	-	-	-	3	3	18
建造圣彼得大教堂	-	-	-	-	1	-	18
焚书	-	-	-	-	2	-	18
建立教会大学	-	-	-	-	3	-	18

轮次示例：

此时是游戏的第一回合。新教玩家获得其家族牌和其他四张卡牌。在本回合第四阶段（沃尔姆斯帝国议会）中，他打出了一张卡牌，并在之前的两个出牌轮次中打出了两张卡牌（家族卡和另外一张）。目前他手中还有两张卡牌，*#85 凯瑟琳·博拉* 和 *#103 兔死狗烹*。路德是仅剩的一名尚未行动的德语辩手。下面的例子说明，他在此轮中可以进行的多个行动选择。

1：打出一张牌作为 3CP 使用（这两张牌面值均为 3CP）。然后用这 3CP 发起神学辩论（德语，因为仅有德语区包含新教辩手）。卡牌随后进入弃牌堆。

2：打出一张牌作为 3CP，用来发表论著（花费 2CP），然后将德文翻译新约的标记向前推进一格（花费 1CP）。卡牌随后进入弃牌堆。

3：打出一张牌作为 3CP，用来将德文翻译新约的标记向前移动三格（3CP）。卡牌随后进入弃牌堆。

4：打出一张牌作为 3CP，用来将三个语种（德、法、英）翻译新约的标记各向前推进一格。卡牌随后进入弃牌堆。

5：打出 *#85 凯瑟琳·博拉* 这张牌作为事件。在任意语区进行 4 次改革尝试。卡牌随后被移除游戏。

6：打出 *#103 兔死狗烹* 这张牌作为事件，从地图上移除一名军队将领。卡牌随后进入弃牌堆。

7：跳过。新教玩家选择跳过因为其手牌中不包含强制事件牌与家族牌，且手牌数等于其执政能力。

注意：对于选项 2,3,4，新教玩家可以选择执行路德的特殊能力，将德文翻译新约的标记多向前推进一格。

12 控制与动乱

某些行动（例如控制不设防空地或成功的攻城等）、谈判、求和或者事件牌可以变更空地的政治控制权。发起改变前需要首先建立一条源于本方起始设防空地到目标空地之间的交通线。交通线的详细规则将在本章给出。打出某些事件牌，会导致动乱。如果某地动乱，则掌控此地所得到的大部分利益都将失去。移除动乱和控制一个不设防空地所需的行动相同。

12.1 交通线 Line of Communication

交通线由友方起始设防空地（包括与主要势力结盟的次要势力的起始设防空地）发起至某个目标，路径上（除目的地之外）必须是：

- 友方控制
- 没有敌军单位（包括海军与军队将领）
- 没有动乱

打出施马尔卡尔登联盟强制事件牌之前，交通线不能经过选区。交通线可经过一个或多个相邻海域，但要求每个海域都驻扎有友方海军部队。路径必须通过友方控制的港口连接到这些海域（但目的地可以是非友方港口）。当攻城或控制不设防空地时，需要交通线。

12.2 不设防空地

某势力可花费 1CP 获得对某个不设防空地的政治控制权，但要满足下列条件：

- 空地是独立或由敌方势力控制。
- 空地是不设防的。
- 当前势力与目的地之间有交通线存在。
- （a）由该势力的军队占领此空地，或（b）该势力的军队与此空地相邻，而敌方军队与目的地不相邻。[隘口不算相邻]
- 当前势力之外的其他势力的陆军单位不能进行占领（除非与当前势力为盟友）。

注意：对于（b）项，己方控制军队所在地不需要交通线，只有被转换的目的地需要交通线。当评估（b）项时，进行围城或被包围的军队都必须考虑是否有交通线。

在空地上放置一个新的控制标记，标示新的控制势力（除非恢复到起始控制势力）。注意这不会改变宗教影

响。若此空地为港口，驻扎有海军部队，则这些海军部队必须立即撤离到该港口相邻的海域，遵循海战流程的步骤 9。

12.3 设防空地

设防空地政治控制权的变更，只能通过谈判（详见 9.1 节）、求和（详见 9.3 节）、围攻（详见第 15 章），或打出事件牌来进行。请参阅相应的章节。

12.4 动乱

某些事件：**#62 公祷书**，**#64 求恩巡礼**，**#72 布匹生意**，**#80 盐税风波**，**#82 苏丹亲兵叛乱**，**#88 农民暴动**，和**#94 大领主谋反**会导致动乱。开除统治者的教籍（详见 21.5 节）或者使用卡尔施塔特的特殊能力（进行改革尝试失败（详见 18.3 节）也会造成动乱。动乱标记必须放置在在不包含任何势力军队（包括海军和领袖）的空地上。（**例外**：公祷书，和卡尔施塔特会在天主教影响的空地上放置动乱标记，不论其是否有守军。）动乱会造成以下影响：

影响：

- 单位不得在（或者经由）动乱的空地执行春季部署、撤退、或避战。
- 交通线不能通过动乱的空地。
- 动乱的空地上不能建造任何单位。
- 当通过相邻空地对此地进行改革或镇压时，无视此地的动乱标记及其他所有包含的内容。
- 新教不能对某个如下空地进行改革尝试，仅有一个与之相邻但处于动乱状态的新教空地。
- 教皇不能对某个如下空地进行宗教镇压，仅有一个与之相邻但处于动乱状态的天主教教空地。
- 在计算 VP 时，此地不算作新教势力。
- 动乱的选区对哈布斯堡或新教均不得分。
- 动乱的关键城市导致不能得分和补牌。在势力卡上也放置相应的动乱标记。并与地图上保持同步。
- 动乱的要塞在面对邻近海域的奥斯曼海盗掠夺时不掷骰。

动乱的空地可以成为宗教改革或镇压的目标。

移除动乱 Removing Unrest

如果下列这些条件至少满足一条，则势力可花费 1CP 从控制的不设防空地消除动乱：

- a) 当前势力的陆军单位占领空地
- b) 动乱发生在新教起始空地，新教势力可在施马尔卡尔登联盟事件打出前移除动乱
- c) 当前势力的军队与此空地相邻，而敌方军队不相邻。[隘口不算相邻]

移除动乱不需要交通线。

13 移动

所有的陆上移动受限于规则（详见 5.1 节）。移动可能遭到敌方编队拦截。作为回应，敌方也可以尽量避战或撤回到设防空地。

13.1 陆上移动 Land Movement Procedure

移动要遵守以下限制。

限制：

- 所有需要移动的陆军单位和军队将领必须从同一个空地出发，并形成一個编队。
- 移动时可进入己方控制的空地或独立的空地。移动到另一个势力的空地时需要：
 - ◇ 当前势力与目的地控制势力交战中，或
 - ◇ 当前势力与目的地控制势力结盟中
- 编队不能移动到包含其他势力军队的空地，除非满足以下条件之一：

- ◇ 所有单位均为当前势力的盟友（并且目的地的状态不属于盟友 A 围攻盟友 B 的情况）
- ◇ 所有单位均为当前势力的敌人（并且目的地的状态不属于敌人 A 围攻敌人 B 的情况）
- ◇ 目的地为敌方控制，并且驻扎的单位均为敌方单位或者与其结盟的单位。当进行此移动时，将目的地内的所有单位均视为敌方单位。目的地驻军势力的相邻单位也视为敌方单位并可以对该移动进行拦截。
- ◇ 目的地为设防空地并正遭围城，（a）城中所有单位均为当前势力盟友，且围城部队均为当前势力敌人。或者，（b）城中所有单位均为当前势力敌人，且围城部队均为当前势力盟友。

处在独立关键城市的独立常规军（详见 22.6 节）不会阻止编队的进入，虽然该编队可能需要与一敌对势力的军队交战，才可能对该独立关键城市进行围城。

- 在本轮次早先输掉野战的军队将领或单位不得参与移动。
- 在本轮次早先占领敌方设防空地且被围困的军队将领或单位不得参与移动。
- 一个或多个军队将领可脱离军队移动，只要不进入由敌方控制的空地或有敌方单位的空地。如果某个军队将领单独在一个不设防空地内，当敌人因为移动、撤退或者拦截而进入此空地，该将领被俘虏并放在敌方的势力卡上。他可以在下一个外交阶段被赎回（详见第 9 章）。

陆上移动流程 Land Move Procedure

1. **声明编队：Declare Formation**，声明移动哪个编队，包括陆军单位和军队将领。
2. **声明目的地：Declare Destination Space**，声明移动目的地，必须与当前所在地相邻。
3. **花费 CP：Expend CPs**，通过隘口花费 2CP；其他 1CP。
4. **打出响应牌：Play Response Cards**，其他势力可打出#31 糟糕的天气 和#32 痛风 干扰移动。
5. **进行拦截：Conduct any Interceptions**，如果敌方单位与目的地相邻，则可以进行拦截（详见 13.2 节）。拦截时，敌方单位进入目的地。所有拦截结算后，可将编队放置在目的地。如果拦截成功，则跳到步骤 8 并进行野战。
6. **进行避战：Conduct Avoid Battle** 如果目的地包含敌方陆军单位，则其全部或部分可进行避战（详见 13.3 节）。
7. **撤回设防空地：Withdraw into Fortification**，如果在失败的拦截和避战结算后，敌方在设防的目的地有四个或更少的单位，则这些敌军可以选择撤回到设防空地（详见 13.4 节）。
8. **进行野战：Fight Field Battle**，如果敌方陆军单位仍然在此空地，而没有撤回设防空地，则在此地会发生野战（详见第 14 章）。

13.2 拦截 Interception

若敌对势力有陆军单位与移动目的地相邻，则可尝试拦截移动的编队。如果敌方包含多个编队，则每个都可以尝试进行拦截，但需按编队分别执行。如果存在多个势力都选择拦截，则按轮次顺序执行。一旦某个势力拦截成功，则其他势力都不能再尝试拦截（即使该势力是成功拦截势力的盟友）。而成功拦截势力的其他编队可继续进行拦截。

限制：

- 因避战、拦截或撤退导致的移动不能被拦截。
- 不能通过隘口拦截。
- 只有与当前势力处于交战状态的势力可进行拦截。
- 已经尝试拦截的单位和军队将领（不管他们是否成功），不能再试图拦截。
- 正在被围攻的单位和军队将领不能尝试拦截。如果围攻部队从围攻空地移出，之前被围攻的单位不能对其进行拦截。
- 用于拦截的单位和军队将领必须从同一地点出发，且在同一编队内。
- 进入一个未被围攻的友方设防空地，不能被拦截。
- 进入已包含某势力陆军单位的空地，只有以下情况可以对该编队进行拦截。进行拦截的单位属于目的地内单位相同的势力，或者是其友军。如果目标空地遭到任何势力的围城，都不能进行上述拦截。
- 单位不能通过拦截进入到另一个势力控制的空地，除非此势力是其敌人或盟友。

拦截流程 Interception Procedure

1. **声明编队:** Declare Formation, 声明用哪些单位和军队领导进行拦截。并不需要包括当前所有的单位。
2. **掷骰:** Roll Dice, 掷两个骰子, 其结果加上将领中最高战斗力的值。若拦截势力是奥斯曼且至少有 1 骑兵部队则结果+1。若被拦截方包含奥斯曼骑兵则结果-1。如果修正后的骰子为 9 或以上, 拦截成功。
3. **放置在目的地:** Place in Destination Space, 如果成功, 则将拦截部队放在目的地。这被视为移动到达此地。
4. **其他单位进行拦截:** Repeat for other Formations, 重复步骤 1-3 以结算其他相邻空地发起的拦截。已结算过的空地不允许再次发起拦截。
5. **野战:** Fight Field Battle, 如果拦截成功, 则发生野战 (详见第 14 章)。所有拦截单位必须全部参与这场战斗, 他们不能进行避战或撤回到设防空地。

13.3 避战 Avoid Battle

当部队要进入的空地包含敌方单位, 则敌军的部分或全部单位可尝试移动到相邻的空地, 以避战。如果目标空地包含多个势力 (之间已结盟), 则按轮次顺序宣布并结算避战。若存在次要势力, 则与其主要势力盟友协同进行避战。避战是可选行动, 非必须。

限制:

- 不得通过避战进入一个独立空地或另一势力控制的空地, 除非是盟军。
- 不得进入动乱空地或包含敌方部队的空地。
- 不得进入海域。
- 不得进入要避免与之交战的敌人所腾出的空地。
- 正在被围攻的单位和军队将领无法避战。
- 在移动时成功拦截而进入的单位无法避战。
- 单独的军队将领无法避战 (若此地不设防, 则其被俘, 详见 13.1 节; 若此地设防, 则其必须回城)。

避战流程 Avoid Battle Procedure

1. **声明尝试:** Declare Attempts, 每个目的地的主要势力, 依次 (轮次顺序) 尝试进行避战。每个避战势力依次执行步骤 2-5。
2. **指定目的地:** Designate Destination Space, 指定一个相邻的目的地, 该空地必须满足上述限制条件。
3. **选择单位:** Choose Units, 单位总数可超过作为一个编队进行移动的数量。任何未选择的单位都会被留下 (只选择让军队将领避战留下其余所有部队, 这样也是可以的)。
4. **掷骰:** Roll Dice, 掷两个骰子, 其结果加上将领中最高战斗力的值。若避战势力是奥斯曼且至少有 1 骑兵部队则结果+1。若对方包含奥斯曼骑兵则结果-1。若修正后的骰子为 9 或以上, 避战成功。**例外:** 如果试图避战的编队中的每个单位已在此轮中输过野战, 则可自动避战, 不必掷骰。
5. **放置在目的地:** Place in Destination Space, 如果成功, 将避战单位放入选定的空地内。
6. **其他势力进行避战:** Repeat for other Formation, 其他避战势力重复步骤 2-5。

13.4 回城 Withdrawing into Fortification

目标空地中的**敌方**单位, 可以在移动过程的步骤 7 撤回到设防空地内, 但需要满足以下条件:

- 目标空地是设防的
- **敌方**势力 (或敌方盟友) 控制目标空地
- 在拦截和避战结算后, 空地内有 4 个或更少的单位 (包括军队将领)。

撤回设防空地是可选的。如果要回城, 则各单位必须一起行动。如果有一个或以上的势力要守卫此空地, 则控制该地的势力决定是否回城。如果决定回城内, 则此轮不进行野战。如果当前势力比设防空地内的单位更多, 则可以围城 (详见第 15 章)。如果没有更多的单位, 则当前势力有两个选择:

1. 如果有剩余 CP, 可花费 1CP (或 2CP, 通过隘口) 继续移动到相邻的空地。[但如果他们后来被迫撤出这一新的空地而重新返回原先的设防空地, 则他们会被全部消灭]

2. 或者，可撤回到进入设防空地之前的空地。不花费任何 CP，但必须满足 14.1 节关于撤退的全部限制条件。

14 野战

当部队移动到有敌军的空地或敌军成功拦截时，野战发生。每个参与的势力计算要投掷的战斗骰数量，投掷后检查有多少“命中”（hits）。每次命中都会消灭敌军。造成更多命中的为战胜方，并守住了空地。之后战败的部队必须撤退到相邻的空地。

野战流程 Field Battle Procedure

1. 打出响应牌：Play Response Cards，双方（攻击者开始）各有一次机会，打出响应牌#33 *日耳曼雇佣兵* 或#36 *瑞士雇佣兵* 以改变雇佣兵的数目。

2. 计算攻击方战斗骰数量：Attacker Adds Up Battle Dice，当前玩家总是攻击方。按照以下规则计算骰数：

- 每个陆军单位 1 个骰子
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个骰子

3. 计算防守方战斗骰数量：Defender Adds Up Battle Dice，如下计算骰子总数：

- 每个陆军单位 1 个骰子
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个骰子
- 作为防守方额外 1 个骰子

4. 攻击方打出战斗牌：Attacker Declares Combat Cards，攻击方打出任意数量的战斗牌作为事件。

5. 防守方打出战斗牌：Defender Declares Combat Cards，防守方打出任意数量的战斗牌作为事件。如果有多个主要势力参与防守，每个势力都可以打出战斗牌。

6. 掷骰：Roll Dice，双方投掷各自骰子（考虑到#26 *收买雇佣兵* 或#29 *奇袭* 战斗牌的影响，步骤 4 或 5 可能会使玩家改变在步骤 2 或 3 得出的骰子数）。每一个“5”或“6”被认为是一次命中。

7. 打出禁卫军卡牌：Play Janissaries，如果奥斯曼是参战势力之一且他还没有在本回合内打出过其家族牌，则他现在可打出此牌，投掷额外的骰子来计算命中。

8. 宣告战胜方：Declare Winner，命中数高的为胜利方。平局时，防守方胜利。

9. 计算伤亡：Take Casualties，一次命中消灭一个单位。如果同归于尽，则胜利方保留 1 个单位。

10. 俘虏将领：Capture Retreats，如果被全歼的势力有一或多个将领，则他们将被敌人俘虏。将俘虏放在战胜方的势力卡上。下个回合的外交阶段他可能被赎回（详见第 9 章）。

11. 进行撤退：Conduct Retreats，战败方的单位，按 14.1 节所述进行撤退（除非他们被全歼）。

12. 围城判定：Check for Siege，如果战斗发生在一个设防空地且当前玩家获胜，要检查当前玩家单位是否比防御工事内的单位多，若如此，则进入围城状态（详见第 15 章）。否则，当前势力必须按 15.3 节所述撤退，解除围城。

14.1 撤退 Retreat

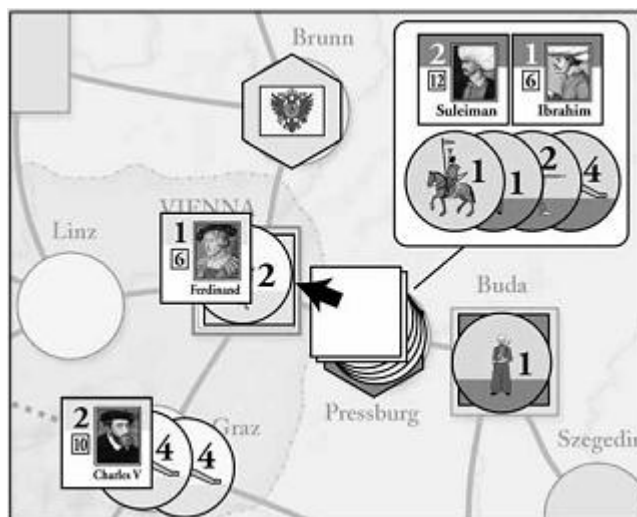
战败方的所有剩余单位和军队将领必须撤退。如果战斗发生在一个战败方控制的设防空地，则最多 4 个陆军单位（由控制方决定），以及任意数量的军队将领可回城。然后剩余的城外单位必须再撤退到一个相邻空地（由这些单位的所属势力决定）。此空地必须满足以下列出的所有限制。如果没有可行的空地存在，则所有单位均被消灭，军队将领将被俘虏。

限制：

- 不得进入动乱空地或包含敌方单位的空地。
- 不得进入海域。
- 不得进入独立空地或另一势力控制的空地，除非是盟军。
- 若防守方战败，则不得进入进攻的敌人腾出的空地。
- 若进攻方战败，必须撤推到发起进攻的空地。

拦截及野战示例

当前为奥斯曼玩家的出牌轮次。苏莱曼、易卜拉欣、7个常规军与1个骑兵部队驻扎在普雷斯堡（位于维也纳与布达之间）。奥斯曼花费1CP移动此编队至维也纳。查理五世与8个常规军驻扎在格拉茨，与维也纳相邻。他们试图拦截，掷骰结果为8，加上查理五世的2点战斗力，因奥斯曼骑兵存在所以，在此结果上再减1。总共为9点，刚好可以成功拦截。[若拦截失败，驻扎在维也纳的费迪南和2个常规军可以选择在维也纳城外进行野战（不是明智之举），或者避战到布尔诺，林茨或格拉茨，又或者留在城中防守。]接下来的野战中，奥斯曼总共掷10骰（8个陆军单位加上苏莱曼的2点战斗力）。哈布斯堡共掷13骰（10个陆军单位加上查理五世的2点战斗力再加上防守方的1个额外骰）。奥斯曼10中3，哈布斯堡13中5。哈布斯堡5个常规军被消灭，奥斯曼选择1个骑兵与4个常规军阵亡。苏莱曼、易卜拉欣和剩余的3个常规军撤退至普雷斯堡。查理五世、费迪南与7个常规军留在维也纳。



15 围城

如果部队在敌军移动时（详见 13.4 节）或野战失败时（详见 14.1 节）退守到设防空地，并且单位数量少于敌军，则处于被围城状态。城内陆军单位不得移动、攻击、拦截或避战，直至围攻被解除（详见 15.3 节）。（在被围困港口中的海军部队可以移动）。注意一个空地可被两个势力围城，条件是这些势力是盟友，且与被围势力均处于交战状态，每个围城势力比城内势力都拥有更多的单位。

15.1 攻城 Assault

围城势力可用1CP发动攻城/对外战争行动以试图获得对空地的控制。一个空地在新一轮轮次中只能受到一次攻城（而一个势力可在不同的空地发起多次攻城）。攻城是由一个单一编队执行，要求如下：

要求：

- 当前势力必须在前一轮次中已发起围城，即使设防空地是空城。（例外：**#43 许蕾姆苏丹** 事件牌允许奥斯曼玩家在同一轮次中启动攻城）。
- 进攻方存在通往此地的交通线。
- 防守方在邻近海域没有海军舰队。
- 如果进攻方的海军舰队数目更多。

结算后两条时忽略海盗船队影响（因为海军封锁）。

攻城流程 Assault Procedure

1. **声明编队：Declare Formation**，声明用哪些单位和军队将领进行攻城。需满足上面的条件。
2. **打出响应牌：Play Response Cards**，其他势力可打出**#31 糟糕的天气** 和**#32 痛风** 破坏攻城行动。当前玩家有一次最后的机会，打出响应牌**#33 日耳曼雇佣兵** 或**#36 瑞士雇佣兵** 以改变单位数目。
3. **计算攻击方战斗骰数量：Attacker Adds Up Battle Dice**，当前玩家总是攻击方。如下计算骰子总数：

空地内没有守军单位：

- 每个陆军单位 1 个骰子（忽略骑兵）
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个骰子

空地内有守军单位（即便所有都为骑兵单位）：

- 每 2 个陆军单位 1 个骰子（忽略骑兵），向上取整
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个骰子

4.计算防守方战斗骰数量：Defender Adds Up Battle Dice，如下计算骰子总数：

- 每个陆军单位 1 个骰子（忽略骑兵）
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个骰子
- 作为防守方额外 1 个骰子

5.攻击方打出战斗牌：Attacker Declares Combat Cards，攻击方打出任意数量的战斗牌作为事件。

6.防守方打出战斗牌：Defender Declares Combat Cards，防守方打出任意数量的战斗牌做为事件。如果有多个主要势力参与防守，每个势力都可以打出战斗牌。

7.掷骰：Roll Dice，双方投掷各自骰子。每一个“5”或“6”被认为是一次命中。

8.打出响应牌：Play Response Cards，任何势力可打出#35 攻城大炮 为攻击方增加额外的命中点。

9.计算伤亡：Take Casualties，一次命中消灭一个单位，骑兵可承受伤亡。

10.攻城成功：Successful Assault，如果攻击方取得至少 1 次命中且至少幸存 1 个单位，而防守方被全歼，则攻城成功。攻击方取得该地的政治控制权。所有被围困的军队将领将被俘虏。俘虏放在战胜方的势力卡上，下个回合的外交阶段可以被赎回（详见第 9 章）。如果防守方在空地内有海军部队或海军将领，将他们放置在回合记录条下个回合的位置。下回合中，海军将领将重新进入游戏，海军单位可以重建（详见 8.2 节）。

11.攻城失败：Unsuccessful Assault，如果攻击方没有命中或防守方在空地内有剩余单位，则攻城失败。如果攻方单位数仍超过守方数量，则保持围城。否则攻方必须按 15.3 节所述撤退。如果攻方被全歼，则幸存的攻方军队将领被放置在其最近的设防空地或首都（详见 9.3 节求和步骤 6）。

如果前面的轮次中，已有单位和将领进行围城，则新加入的单位和将领可以计算在步骤 3 的进攻部队中（前提是全部单位可以组成一个编队）。

15.2 援军部队 Relief Forces

围城时，守城部队的友方单位可进入此空地，并可以发起野战突破重围。在有援军的情况下，援军势力的守城部队和将领可以参与野战。这些单位的总数量，可超过编队规模的限制（基于在场的将领）。玩家如果不希望冒失去部队的风险可以选择保留部分单位在城中。有三种可能的结果：

- 如果突围方获胜，则围城部队撤退且解除围城。
- 如果突围方战败但双方的命中数相同，突围方可以选择撤退任何单位和军队将领到城内（包括援军）。撤退后此城单位总数仍不能超过 4。所有其他参与突围的单位需要撤退（14.1）。
- 如果突围方战败而命中数少于对手，突围方只能将本轮次起始时城内的单位撤回空地，所有其他参与突围的单位需要按 14.1 节所述撤退。如果援军被全歼，则援军将领将被俘虏。

15.3 解除围攻 Breaking a Siege

如果围城部队单位不再多于城内单位（骑兵部队也包括在内），包围立即被解除。围城部队必须撤退到任意符合下列限制的相邻空地，不花费任何 CP。如果没有这样的地点存在，则撤围部队被全歼，将领被俘虏。

限制：

- 不得进入独立空地或另一势力控制的空地，除非是盟军。
- 不得进入动乱空地或包含敌方部队的空地。
- 不得进入海域。

16 海军事务

海军部队可在海域和港口进行移动、战斗、拦截和避战，就像陆军单位在空地中所做的那样。海军部队还提供运输能力，允许陆军跨越海域（该移动要在一个轮次中进行完毕）。奥斯曼海盗船队也可以发动海盗行动。

16.1 海军移动 Naval Movement

一个势力可花费 1CP 进行海军移动。与陆军编队的限制不同，海军可使所有海军单位（包括激活的次要势力盟友和借来的舰队）执行移动，无论在地图何处。海军移动可能触发敌方海军部队的拦截。敌军单位也可以选择避战。

两个非交战势力的海军部队，可处于同一海域。拦截、避战和海战只对敌对势力有效。海军移动必须符合以下限制：

限制：

- 海军单位必须移动到相邻的位置。伊奥尼亚海与第勒尼安海，巴巴利海岸与大西洋，黑海与爱琴海之间是无法通过的，因为这些属于不相邻海域（详见 2.5 节）。
- 海军单位不能移动到另一个玩家控制的港口除非敌方的海军部队目前在该港口。（此规则禁止海军单位移动到主要势力盟友所控制的港口）
- 海军将领必须和海军部队协同移动。
- 如果在此轮早先的战斗中战败则不得参与移动。
- 热那亚和威尼斯的海军部队（以及海军将领安德烈·多里亚）永远不能进入大西洋海域。

海军移动流程 Naval Movement Procedure

1.宣告海军移动：Declare Naval Moves，当前玩家宣布要移动的海军单位和将领以及指定的目的地。该地必须是相邻位置。

2.执行海上移动：Execute Naval Moves，当前玩家执行所有海军移动，所有的移动被认为是同时进行的。目标港口或海域的新到单位如下堆叠摆放：

- 如果到达港口：则将海军单位水平（正常）放置在所有陆军单位和将领的下面。
- 如果到达包含友方单位的海域：则将新到海军单位放置在顶部，与其他友方单位朝向相同。
- 如果到达没有友军单位的海域：则将新到海军单位旋转 90 度（垂直）放置。

3.打出响应牌：Play Response Cards，其他势力可以打出#31 *糟糕的天气* 响应牌以干扰这次海军移动。

4.进行拦截：Conduct Interceptions，垂直放置的海军单位可以被（与目的地）相邻的敌方海军单位拦截。如果一个敌人有多个堆叠都试图拦截，则每堆中任意数量的单位都可以分别作为一支部队进行拦截，这些部队拦截的顺序由其拥有者决定。如果有多个势力都试图拦截，则按轮次顺序执行。一旦某个势力拦截成功，则其他势力不能再进行拦截（即使该势力是拦截成功势力的盟友）。若某海军部队所处海域存在当前玩家的海军单位，则该海军部队不能发起拦截。拦截掷两个骰子，结果再加上任意一名在场将领的战斗力，如果总和达到 9 及以上则拦截成功，之后将拦截部队垂直放置在目的地。所有拦截成功的单位合并成一个堆叠（作为一个整体参与步骤 7 所述的海战）。

5.避战：Conduct Avoid Battle，在海域（非港口）中的敌方海军部队可以避战，需要满足以下两个条件（这些条件表示该海域被当前玩家进入且没有拦截发生）：

- 所有敌方的海军部队水平放置。
- 当前玩家的海军单位垂直放置。

如果目标空地包含多个势力，则按轮次顺序结算避战。指定一个相邻的位置，如果是港口必须被避战的势力控制，如果是海域则不能包含交战势力的单位。所有海军部队必须一起避战。掷两个骰子，结果再加上任意一名在场将领的战斗力，如果总和达到 9 及以上则避战成功，则将避战部队放置在目的地。

6.旋转单位：Rotate Units，避战结算后，将全部垂直单位旋转到水平状态。

7.海军交战：Conduct Naval Combat，当交战方的海军单位在海域或港口相遇，则发生海战。如果有多个敌方势

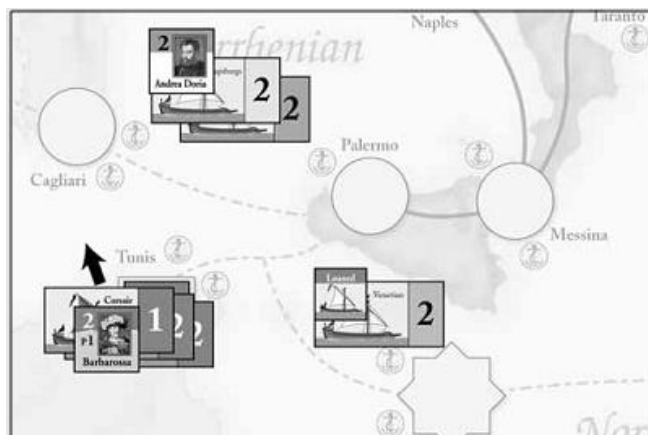
16.2 海战 Naval Combat

海战流程 Naval Combat Procedure

- 每个海盗船队 1 个
- 每个舰队 2 个
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个

- 每个海盗船队 1 个
- 每个舰队 2 个
- 战斗力最高的将领每点战斗力 1 个
- 战斗如果发生在港口，则作为防守方 1 个

10.放置单位到回合条: Play Units on Turn Track, 如果被全歼的一方包含一个或多个海军将领, 则将他们放置在回合条的下一回合位置上。在战斗中失去的所有海军单位也放在那里。下一回合中, 将领重新进入游戏且海军单位可以重新建造 (8.2)。



海军移动与战斗示例

当前是奥斯曼的出牌轮次。热那亚是哈布斯堡的盟友。威尼斯是教皇的盟友，在本回合的外交阶段，威尼斯将一个舰队单位借给了哈布斯堡。奥斯曼执行了一个海军移动。将几个舰队单位移动至爱琴海之后，将位于突尼斯的巴巴罗萨和3个海军单位（2个舰队，1个海盗）移动至巴巴利海岸。哈布斯堡的海军部队中包含安德烈·多里亚，1个热那亚舰队和1个哈布斯堡舰队，位于邻近的第勒尼安海中。借来的威尼斯海军舰队也位于相邻的海域，伊奥尼亚海。两支哈布斯堡海军部队均尝试对奥斯曼进行拦截。两次掷骰的结果均为7，因为安德烈·多里亚的战斗为2，所以他所在的部队拦截成功。海战发生在巴巴利海岸。奥斯曼掷7个骰子（2个舰队4个骰子，1个海盗1个骰子，巴巴罗萨2个骰子）；哈布斯堡掷6个骰子（2个舰队4个骰子，多里亚2个骰子）。两方投掷结果均为3。因为哈布斯堡是防守方，所以赢得了海战。一个奥斯曼舰队和一个海盗船队被消灭。巴巴罗萨和剩下的海军单位必须撤退至邻近海域或其控制的港口（不必是突尼斯）。哈布斯堡损失一个舰队，多里亚和剩下的单位留在巴巴利海岸。

16.3 海上运输 Naval Transport

如果某势力在一个或多个相邻海域存在海军部队，则可以实现陆军单位跨越海域的特别行动，称为“海上运输”，海运是编队移动的特例。

海运流程 Naval Transport Procedure

1.花费 CP 移动：Spend CPs and Move，当前玩家必须在当前的行动阶段有至少2CP剩余。如果满足，可将5个或更少的陆军单位（加上将领）从港口移动到有海军单位的相邻的海域。此行动花费1CP且要在一次行动中完成。海运不能被拦截。其他势力可打出响应牌#31 *糟糕的天气* 干扰海运。被围攻的部队不能进行海运。

2.多区域运输：Multi-zone Transport，当前玩家之后继续将编队移动到一个相邻海域或港口，每次移动花费1CP，需要在每个海域都有己方海军单位，并且有足够的CP以满足在本轮次中移动至港口。编队不能在本轮次结束后停留在海上。你必须结束一个编队的运输之后才能再开始另一个。

3.进入港口：End at Port，当编队进入与最后一个海域邻接的港口时，运输结束。该港口必须符合下列限制：

- 不包含任何敌方的海军单位。
- 可以通过陆地移动方式进入。
- 进入最后空地的这次移动被看作是一次移动行动。敌方单位可以拦截、避战或退回到设防空地内或者停留原地发生野战。

4.海运及野战：Naval Transport and Field Battles，如果当前玩家在野战中失败，则其部队被全歼且将领被俘虏。

16.4 海盗 Piracy

如果奥斯曼在某海域有海盗船队，起海盗行动。目标势力和与奥斯曼交战则海盗掷骰，奥斯曼可能会获得VP，从奥斯曼势力卡上，但海盗行动不影响目



他可以花费2CP针对控制与该海域相邻港口的任何势力发的势力掷骰，判断他们能否歼灭海盗。如果海盗未被歼灭，目标势力抽牌或移除海军单位。通过海盗赚取的VP放在标势力的VP。

海盗流程 Piracy Procedure

1.宣告海盗：Declare Piracy，当前的奥斯曼玩家宣称在某海域的海盗船队要发动海盗行动。在该海域有港口的势力可能成为海盗目标。奥斯曼不需要与其处于交战状态。同一回合只能在某个海域发起一次海盗行动，执行后放置“海盗”标记以作提示。

2.目标玩家计算骰子总数：Targeted Player Adds up Dice

- 在海盗发生的海域，目标势力的每个舰队单位投2个骰子
- 在海盗发生海域的相邻海域或港口，目标势力或与奥斯曼交战势力的每个舰队单位算1个骰子
- 目标势力、与奥斯曼交战势力或圣约翰骑士团控制的每个要塞算1个骰子。此要塞必须与海盗发生海域相邻且不得处于动乱或包围中。（注意：必须是要塞，而不是设防空地，所以关键城市不带来额外的骰子）

3.掷骰子打击海盗：Roll Dice Against Pirates，每个“5”或“6”为1次命中，奥斯曼损失1个海盗单位。

4.奥斯曼计算骰子总数：Ottoman Adds up Piracy Dice，若仍有海盗单位存在，奥斯曼将掷骰。计算如下：

- 1个骰子：如果只有1艘海盗单位存在或只有1个港口与此海域相邻

- 2 个骰子：其他情况

然后添加任意一名在场海军将领的海盗值（巴巴罗萨+1，图尔古特+2）。

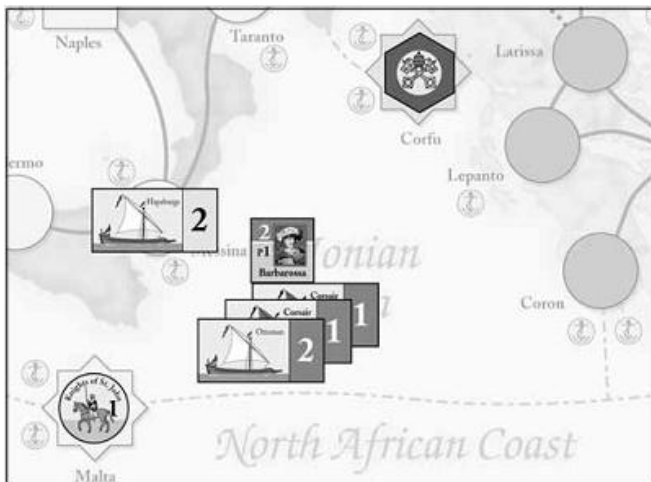
5.海盗掷骰：Roll Piracy Dice，每个“5”或“6”为1次命中。对于每1个命中，目标势力必须从以下效果中选择其一执行：

- 移除当前或相邻区域的一个海军单位
- 允许奥斯曼玩家从手中随机抽一张牌（下一个轮次才能打出）
- 奖励奥斯曼 1VP

如果目标势力没有手牌，奥斯曼不能从目标势力抽牌。同样，奥斯曼不能以海盗方式在一次游戏中获得 10VP 以上。对于每点命中，目标势力必须尽量给奥斯曼势力三种奖励之一。如果有其他选择时，目标势力不允许选择对奥斯曼不可用的奖励，目标势力可以针对每点命中分别进行选择。

海盗示例

当前为奥斯曼出牌轮次。上一个行动中，巴巴罗萨，2 个海盗单位和 1 个海军舰队已经移动到了伊奥尼亚海。哈布斯堡目前与奥斯曼处于交战状态；教皇未与其交战。奥斯曼玩家花费 2CP 在此海域启动海盗行动，目标为哈布斯堡。哈布斯堡玩家可以掷 2 个骰子对抗海盗（马耳他的圣约翰骑士团提供 1 个骰子；墨西哥拿的 1 个舰队提供 1 个骰子）。教皇在科孚岛的要塞不提供骰子，因为其与奥斯曼并未处于交战状态。哈布斯堡命中 1 点，消灭 1 个海盗单位。奥斯曼只剩下一个海盗单位，投 2 个骰子（1 个基本骰，巴巴罗萨 1 点海盗值）。奥斯曼 2 个骰子全部命中。哈布斯堡玩家选择其在墨西哥拿的舰队被消灭，并且给奥斯曼玩家 1VP。哈布斯堡特意避免给奥斯曼抽牌（因为这可能会导致奥斯曼更多的海盗行动！）



17 建造单位

游戏中有五个允许玩家建造新单位的行动。新单位必须建造在友方的起始空地（例外：**#76 海外征兵** 允许在非起始的友方空地建造单位；**#33 日耳曼雇佣兵** 和 **#36 瑞士雇佣兵** 允许在已经包含当前玩家单位的空地建造单位）。不能在处于动乱的空地上建造单位。对于每个势力游戏所提供的算子是有限的，是为了反映那一时期这些势力的总人口情况，不能建造超出可用算子的多余单位。玩家可以改用不同的面值以方便显示新的单位。

17.1 陆军单位 Land Units

陆军单位可建造在任何无敌方单位的友方起始空地。

常规军：Regulars，所有势力可花费 2CP 征召常规军。每次征召则在地图上新增 1 个单位。

雇佣兵：Mercenaries，除奥斯曼外所有势力可花费 1CP 购买雇佣兵。每次购买则在地图上新增 1 个单位。

骑兵：Calvary，（仅）奥斯曼势力可花费 1CP 征召骑兵。每次征召则在地图上新增 1 个单位。

17.2 海军单位 Naval Units

海军单位可建造在任何无敌方单位的友方起始港口。战斗损失的单位需要放在回合条上，在下一回合回到势

力的可建资源堆中。如果某事件将海军单位召回游戏版图，则只有回合条上的单位可用，这些单位属于“被罚丧失的”（forfeited）。

舰队：Squadrons，除新教外所有势力可花费 2CP 建造舰队。每次建造则在地图上新增 1 个单位。

海盗船队：在“巴巴利海盗”强制性事件发生后，（仅）奥斯曼势力可花费 1CP 建造海盗船队。每次建造则在地图上新增 1 个单位。注意：海盗船队可建造在奥斯曼帝国的起始港口，阿尔及尔或已经被“海盗天堂”事件指定的港口。且阿尔及尔或“海盗天堂”只能建造海盗船队。

18 宗教改革

始于 1517 年路德九十五条论纲的宗教斗争在游戏中发生在军事斗争的同一时期。本章节给出宗教斗争中的所有规则。虽然教皇与新教势力是宗教斗争舞台中的主角，但英格兰与哈布斯堡的既得利益也与宗教斗争的结果息息相关。宗教行动引发宗教状态的变化。具体的说明，包括改革尝试、镇压改革、神学辩论等将在下文中给出。

18.1 宗教行动 Religious Actions

以下描述的八个活动，重塑了欧洲的宗教格局。首先的两个事件（路德的九十五条论纲和沃尔姆斯帝国议会）在第一回合开始自动发生，代表路德发起对天主教机构最初的攻击。其余六个宗教事件在游戏中通过花费 CP 打出。

路德的九十五条论纲 Luther's 95 Theses

第一回合的第一阶段由新教的玩家打出此牌。此牌总是开始由新教所持有（打出此牌后才发牌）。此事件具有以下效果：

- 路德放到维滕贝格（详 8.2 节）
- 维滕贝格处于新教的宗教影响下（选区显示栏中的维滕贝格添加 2 个新教常规军，详见 21.6 节）
- 新教对德语区进行 5 次改革尝试。流程如 18.3 节所述。每次改革尝试增加一个额外骰子。

使用之后将这张牌从游戏中移除。*#8 九十五条论纲* 是唯一没有事件结算后 2CP 的强制事件牌。

沃尔姆斯帝国议会 Diet of Worms

第一回合的第四阶段发生。1521 年，新任命的神圣罗马帝国皇帝查理五世在德国议会前看到了路德的教义。游戏中，议会按下列步骤执行：

沃尔姆斯帝国议会流程 Diet of Worms Procedure

1.选择承诺牌：Select Commitment Card，新教、哈布斯堡和教皇各自暗选一张代表自己承诺等级的手牌。这三个势力必须出牌。该牌不能是强制事件牌，但可以选择其家族牌。牌的 CP 值越高代表承诺等级越高。

2.亮牌：Reveal Cards，所有势力同时亮牌。

3.新教掷骰：Roll Protestant Dice，新教玩家的 CP+4 为总骰子数，每个“5”或“6”被认为是 1 次命中。

4.教皇和哈布斯堡掷骰：Roll Papal and Hapsburg Dice，两方分别掷 CP 值的骰子。每个“5”或“6”被认为是 1 次命中。相加为天主教总值。

5.新教胜利：Protestant Victory，如果新教的命中数超过了天主教，则新教将此差值的空地进行宗教影响翻转。所有的翻转空地必须在德语区且必须与另一个新教影响空地相邻；在这一步刚翻转的空地可以作为所需的相邻空地。

6.天主教胜利：Catholic Victory，如果天主教的命中数超过了新教，则天主教将此差值的空地进行宗教影响翻转。所有的翻转空地必须在德语区且必须与另一个天主教影响空地相邻；在这一步刚翻转的空地可以作为所需的相邻空地。

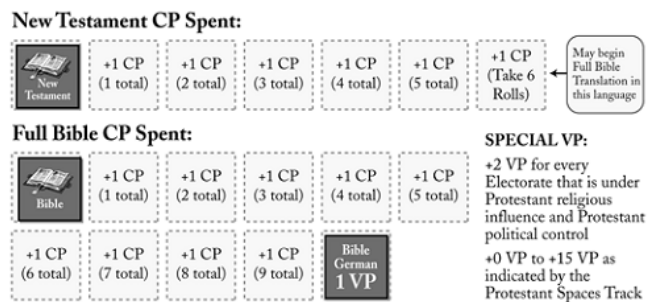
7.平局：Draw，如果新教和天主教命中数相等，则议会没有结论。不采取任何行动。

出版论著 Publishing a Treatise

新教玩家可花费 2CP 进行出版论著行动。新教势力可针对同一语言区进行 2 次改革尝试。改革之前必须指定目标（详见 18.3 节）。如果克兰默在地图上，英格兰玩家也可以进行这一行动，但行动的花费是 3CP。由英格兰出版的论著总是针对英语区。

圣经翻译 Biblical Translations

仅新教玩家可花费一或多个 CP 进行翻译圣经的行动。游戏中，译本的完成为信仰者提供了母语的圣经，这对新教信仰是一种巨大的鼓励。对于每个花费的 CP，将新教势力卡上的新约翻译进度条或全本圣经翻译进度条上的标记推进一格。某些辩论家有特殊能力，如果他在这轮次中已经 committed，（路德、梅兰希顿、丁道尔、科弗代尔、欧利夫坦）则可以不花费 CP 让标记额外前进一格（详见 18.2 节）。但是一轮次中只能额外前进一格。新教势力卡上的这两个进度条各有三种标记，分别代表三个语言区：德语，英语和法语。新教势力必须在某种语言的新约翻译完后才能开始移动该语言的全本圣经标记。当一个标记到达进度条的最后位置，翻译完成。新约翻译分成六步，全本圣经翻译分成十步。在新约翻译完成后，新教势力可立即在相应的语言区进行 6 次改革尝试，且所有的骰子结果+1（即可能的范围 2-7）。全本圣经翻译完成后，新教势力可立即在相应的语言区进行 6 次改革尝试，且所有的骰子结果+1（即可能的范围 2-7）。此外，新教每完成 1 个全本圣经翻译即得 1 奖励 VP。一旦完成即不能再花费 CP，每个翻译只在游戏中出现一次。



召集神学辩论 Calling Theological Debates

新教和教皇势力均可以花费 3CP 在三个语言区之一：英、法、德来召集神学辩论。如果一个语言区内所有新教的辩论家都已行动，则新教玩家不能在任何语言区发起辩论。同样地，如果所有的天主教辩论家都已行动，则教皇玩家不得在任何语言区发起辩论。如果一个语言区的新教辩论家还未登场（或全被烧死，被驱逐，或从游戏移除），则谁都不能发起在该语言区的辩论。关于神学辩论的详细规则请见 18.5 节。如果玛丽一世是英格兰（详见 21.3 节）的统治者，这个行动可以通过打牌触发。某些事件牌也可能导致辩论。

建造圣彼得大教堂 Building Saint Peter's

仅教皇势力可花费一或多个 CP 建造圣彼得大教堂。这一行动代表教皇花钱用于当时的主要建设项目：翻新圣彼得大教堂。对于每个花费的 CP，将教皇势力卡上的“圣彼得”标记推进一个空地。如果标记到达最右边标有“+1CP（得 1VP，设置为 0）”，则重置该标志到“起始：0CP”的空地并移动“圣彼得的 VP”标记 1 格。在一次游戏中通过建造圣彼得大教堂得分不能超过 5VP。

焚书 Burning Books

教皇势力可花费 2CP 进行焚书行动。教皇可针对任何一个的语言区进行 2 次镇压改革的尝试。如果玛丽一世是英格兰（详见 21.3 节）的统治者，这个行动可以通过打牌触发。

成立耶稣会大学 Founding a Jesuit University

在 #15 耶稣会 强制事件牌打出后，教皇势力可花费 3CP 建立耶稣会大学。即在天主教空地（还没有大学标记的）上放置一个“耶稣会大学”标记。如果辩论家罗耀拉已行动，则建立成本可减至 2CP（详见 18.2 节）。

18.2 宗教改革影响因素 Religious Modifiers

改革或镇压成功的几率，主要取决于该地所处的位置以及相邻空地的宗教信仰，但改革家、耶稣会大学以及某些陆军单位的在场也会对结果有所影响。游戏中的每个辩论家均有一个独特的能力，许多能力也可以成为宗教活动的影响因素。

改革家 Reformers

四位新教改革家如 8.2 节所述放在地图中。每个改革家都在改革与镇压时，对新教提供强大的正面影响（在改革家所处空地+2 个骰子，相邻空地+1 个骰子）。

耶稣会大学 Jesuit University

当打出耶稣会大学强制事件时，在地图上放置 2 所耶稣会大学。此事件发生之后，教皇可以开始在地图上新建耶稣会大学。每所耶稣会大学在改革与镇压时，为天主教提供强大的正面影响（在大学所处空地+2 个骰子，相邻空地+1 个骰子）。

陆军单位 Land Units

某些有宗教倾向的陆军单位与改革家/耶稣会大学有相同的作用（某些没有倾向的单位不具有影响）。下面的内容介绍了某些部队所属宗教阵营。每个堆叠只有一次修正，额外单位没有累积影响。

新教倾向的单位有：

- 新教的常规军和雇佣军。
- 爱德华六世或伊丽莎白一世统治下的英格兰常规军和雇佣军。

天主教倾向的单位有：

- 教皇的常规军和雇佣军。
- 哈布斯堡的常规军和雇佣军。
- 法兰西常规军和雇佣军。
- 玛丽一世统治下的英格兰常规军和雇佣军。
- 所有四个次要势力常规军（热那亚、匈牙利/波希米亚、苏格兰、威尼斯）。例外：在苏格兰和英格兰结盟后，则被视为与英格兰相同。
- 包括圣约翰骑士团在内的独立势力的常规军。

无倾向的单位有：

- 奥斯曼常规军和骑兵。
- 亨利八世统治下的英格兰常规军和雇佣军。

辩论家的特殊能力 Debater Bonuses

各辩论家的算子正面（未行动）的文字描述其特殊能力。未行动时，可使用其能力增加宗教活动（改革、镇压、神学辩论和特伦托会议）成功的几率，还可以用来提升行动的效率。当一个辩论家使用其能力后，则将算子翻转到灰色一面。当辩论家被某些事件要求或参与神学辩论时也会翻面。在冬季阶段翻回正面。特殊能力的使用有以下限制：

限制：

- 在回合早期已行动的辩论家不能再次使用他的特殊能力。
- 特殊能力仅在一个事件或一次行动中维持效果。在一个轮次中一个特殊能力不能重复使用。（例如：对于罗耀拉的能力，只有一座耶稣会大学的建造费用降为 2CP。一个轮次内建造两所需要花费 5CP）
- 每个势力（新教和教皇）一个轮次中只能使用一个辩论家的能力进行改革、镇压或者翻译圣经。在神学辩论方面有特殊能力的辩论家，当他处于未行动状态而进入辩论时，**必须**使用其特殊能力。由于履行事件的要求而翻面的辩论家并不算作使用特殊能力。（例如：新教玩家打出#85 *凯瑟琳·博拉* 事件牌后，路德翻面已行动。新教玩家可以将另一个辩论家翻面来获得额外骰子进行改革尝试）
- 辩论家的特殊能力可在其他势力的轮次进行中使用。某势力可能打出一张与新教或教皇玩家利益相关的事件牌，或者英格兰玩家在英语区发表论著，此时新教和教皇玩家可以使用辩论家的特殊能力增强上述行动的效果。新教或教皇玩家决定在这些情况下如何分配辩论家的特殊能力（即使英格兰执行出版论著的行动）。
- 为翻译行动提供额外 CP 的辩论家只有在新教玩家花费至少 1CP 进行翻译行动时才能使用其特殊能力。
- 在发表论著或焚书时提供额外的改革或镇压尝试，的辩论家（例如：卡尔施塔特、加耶当、卡拉法和加尔文）必须在所有改革或镇压尝试进行之前翻面。（但是提供额外骰子的辩论家可以在此一系列尝试行动中间翻面，只要在使用其额外骰子掷骰之前就可以。）

18.3 改革尝试 Reformation Attempts

下列行动允许玩家进行一次或多次改革尝试，（括号中的备注为目标语言区和尝试次数）：

- **#8 九十五条论纲**（德语区，5次，每次一个额外骰子）
- 出版论著（由玩家选择语言区，2次）。如果使用卡尔施塔特的能力，在德国区3次。如果使用加尔文的能力，在法语区3次。
- 完成一个新约译本（区域由翻译语言决定，6次）
- 完成一个全本圣经译本（区域由翻译语言决定，6次，每个掷骰结果+1）。

某些事件也会带来改革尝试（括号中为尝试次数）：

- 德语区：**#65《千古保障》**（6）
- 法语区：**#44 寝宫海报**（3）；**#45 加尔文学会**（5，每个投掷结果+1）
- 英语区：**#62 公祷书**（4）；**#63 解散修道院**（3）
- 所有语言区：**#41 马尔堡会晤**（两位德语辩论家的能力之和）；**#75 伊拉斯谟**（4）；**#85 凯瑟琳·博拉**（5）；**#90 印刷出版**（3次，本回合剩余时间里每次改革额外掷1骰）。

许多的这类事件需要辩论家处于未行动的状态。无论哪个势力打出这些牌，指定的辩论家将自动翻转到已行动的一面。

改革尝试让新教（或英格兰）有机会改变一个空地的宗教影响。按下面的流程结算每个改革尝试。地图上的每一个空地只能在一次轮次中进行一次改革尝试。如果改革不成功，必须等到下一个轮次重试。

改革流程 Reformation Attempt Procedure

1.选择目标空地：Pick Target Space，对于每次尝试，先指定目标。这个空地必须处于天主教影响下，并且至少有一条符合：

- 包含一位改革家
- 与新教影响下的空地相邻（即使如果通过隘口）
- 通过一个海域能连至一个新教影响下的港口。

所选空地可在任意语言区，但要处于指定语言区时，改革的势力才能在平局时获胜或+1 额外骰（如果有的话）。公祷书事件要求仅英格兰起始空地才能作为目标。

2.计算改革家骰子：Add Up Reformer Dice，计算基数如下：

- 每个新教影响下的相邻空地—1个
- 每个相邻的改革家—1个
- 每个相邻的新教陆军堆叠—1个
- 有改革家在目标空地—2个
- 有新教陆军堆叠在目标空地—2个。

即使上述条件均不符合，基数至少为1。通过隘口相邻或处于动荡状态的空地、改革家，或单位不提供额外骰子。

3.加入额外骰子：Add Bonus Dice，如果满足下面的条件，则加入额外骰子：

- 1个，如果本回合打出了**#90 印刷出版**
- 1个，如果这是由**#8 九十五条论纲**引起的改革
- 1个，如果使用辩论家的能力。

骰子的总数在步骤4中使用。

4.掷骰：Roll Dice，尝试改革的势力掷上述数量的骰子。如果是由加尔文学会或全本圣经翻译引起的改革，且针对目标语言区，则对于每次投掷结果+1。与战斗掷骰不同的是，不记录命中次数，而记下最高的一个投掷修正结果。

5.自动胜利：Automatic Success，如果修正值达到6或更高，则这次改革直接成功，将目标空地翻转为新教的影响，并跳过此过程中的其余步骤。否则，教皇可以阻止改革尝试。

6.计算教皇骰子：Add Up Papal Dice，教皇势力计算骰子总数如下：

- 每个天主教影响下的相邻空地算 1 个
- 每个相邻的耶稣会大学算 1 个
- 每个相邻的天主教陆军堆叠算 1 个
- 有耶稣会大学在目标空地算 2 个
- 有天主教陆军堆叠在目标空地算 2 个。

基数至少为 1，即使上述条件均不符合。通过隘口相邻或处于动荡状态的空地、耶稣会大学，或单位不提供额外骰子。

7.掷教皇骰子：Roll Papal Dice，掷骰并记下最高的一个结果。

8.确定结果：Determine Result，如果新教的修正结果超过教皇的结果，将空地翻到新教影响的一面。如果这是一个被首次转换为新教的选区，则放置一个新教常规军（详见 21.6 节）。反之，改革失败。如果发生在德语区且使用了卡尔施塔特的能力，则在目标空地放置一个动乱标记。新教（或英格兰）在指定语言区平局时获胜，教皇在其他语言区平局时获胜。

注：次要势力空地成为新教影响时需要放置独立势力（灰色）的控制标记，白色中心面朝上。



改革示例

第一回合开始时打出了九十五条论纲。新教玩家已经成功的进行了第一个改革尝试，将布兰登堡纳入了新教影响下。如 21.6 节中所述，这次选区的信仰转变允许新教玩家在选区显示栏中的布兰登堡上拿取 1 个常规军放置到版图中的相应地区。当前形势如下所述：

新教玩家不确定下一个改革的目标为何地。所以他决定计算所有可能的结果。（注意九十五条论纲在每次改革时提供 1 个额外的骰子）：

吕贝克：Lubeck，新教 3 个骰子（相邻新教空地—1 个，相邻新教陆军单位—1 个，九十五条论纲—1 个）vs. 教皇 3 个骰子（相邻天主教空地—3 个）。在德语区，平局新教胜利。

什切青：Stettin，新教 3 个骰子（相邻新教空地—1 个，相邻新教陆军单位—1 个，九十五条论纲—1 个）vs. 教皇 1 个骰子（相邻天主教空地—1 个）。在德语区，平局新教胜利。

布雷斯劳（弗罗茨瓦夫）：Breslau，新教 6 个骰子（相邻新教空地—2 个，相邻新教陆军单位—2 个，相邻改革家—1 个，九十五条论纲—1 个）vs. 教皇 1 个骰子（相邻天主教空地—1 个）。在德语区之外，平局教皇胜利。

布拉格：Prague，新教 4 个骰子（相邻新教空地—1 个，相邻新教陆军单位—1 个，相邻改革家—1 个，九十五条论纲—1 个）vs. 教皇 5 个骰子（相邻天主教空地—3 个，天主教陆军单位—2 个）。在德语区之外，平局天主教胜利。

莱比锡：Leipzig，新教 4 个骰子（相邻新教空地—1 个，相邻新教陆军单位—1 个，相邻改革家—1 个，九十五条论纲—1 个）vs. 教皇 4 个骰子（相邻天主教空地—3 个，相邻天主教陆军单位—1 个）。在德语区，平局新教胜利。

马格德堡：Magdeburg，新教 6 个骰子（相邻新教空地—2 个，相邻新教陆军单位—2 个，相邻改革家—1 个，九

十五条论纲—1 个）vs. 教皇 3 个骰子（相邻天主教空地—3 个）。在德语区，平局新教胜利。

基于上述分析，布雷斯劳和马格德堡理论上是最佳目标。新教玩家选择马格德堡作为改革目标，因为在此地，平局新教胜利，不用担心教皇掷出 6 点。

18.4 镇压改革 Counter Reformation Attempts

下列行动允许玩家进行一次或多次镇压改革尝试，（括号中的备注为目标语言区和尝试次数）：

- 焚书（通常 2 次，若使用加耶当的特殊能力则可在某一个语言区内进行 3 次，如果使用卡拉法的特殊能力则可在任意语言区内总共进行 3 次）。
- 某些事件牌：#11 信仰卫士（3），#61 玛丽藐视议会（3），#75 伊拉斯谟（4）。

镇压改革让教皇有机会使一个空地重回天主教的怀抱。按照下面的流程结算每次镇压。地图上的每个空地只能在一个轮次中进行一次镇压。如果镇压不成功，必须等到下个轮次重试。

镇压流程 Counter Reformation Procedure

1.选择目标空地： Pick Target Space，对于每次尝试，先指定目标。这个空地必须处于新教影响下，并且至少有一条符合：

- 包含一所耶稣会大学
- 与天主教影响下的空地相邻（即使如果通过隘口）
- 通过一个海域能连至一个天主教影响下的港口。

所选择的空地可以属于任意语言区，但只有处于指定语言区并且保罗三世或尤里乌斯三世为教皇时，平局教皇获胜，镇压成功。

2.计算天主教骰子： Add Up Catholic Dice，计算基数如下：

- 每个天主教影响下的相邻空地—1 个
- 每个相邻的耶稣会大学—1 个
- 每个相邻的天主教陆军堆叠—1 个
- 有耶稣会大学在目标空地—2 个
- 有天主教陆军单位堆叠在目标空地—2 个。

即使上述条件均不符合，基数至少为 1。通过隘口相邻或处于动荡状态的空地、耶稣会大学，或单位不提供额外骰子。

注意：一个单位在此也算作一个堆叠。

3.加入额外骰子： Determine Bonus Dice，如果使用辩论家的特殊能力可以加入 1 或 2 个额外的骰子。

4.掷骰： Roll Papal Dice，本回合中如果已经发生了奥格斯堡信纲事件，则每次掷骰的结果-1。记下一个最高的修正结果。

5.自动胜利： Automatic Success，如果修正结果达到 6，目标处于指定语言区并且保罗三世或尤里乌斯三世为教皇，则此次镇压直接成功，将目标空地翻转为天主教的影响，并跳过此过程中的其余步骤。否则，新教可以阻止镇压。

6.计算改革家骰子： Adds Up Protestant Dice，计算基数如下：

- 每个新教影响下的相邻空地—1 个
- 每个相邻的改革家—1 个
- 每个相邻的新教陆军堆叠—1 个
- 有改革家在目标空地—2 个
- 有新教陆军堆叠在目标空地算 2 个。

即使上述条件均不符合，基数至少为 1。通过隘口相邻或处于动荡状态的空地、改革家，或单位不提供额外骰子。

7.掷新教骰子： Roll Protestant Dice，记下最高的一个结果。

8.确定结果: Determin Result, 如果天主教的修正结果超过新教, 将空地翻到天主教影响的一面。反之, 镇压失败。处于指定语言区并且保罗三世或尤里乌斯三世为教皇时, 平局教皇获胜, 否则新教获胜。

9.奖励 CP: 如果镇压当中使用了泰泽尔的特殊能力, 则获得 1CP 用于圣彼得大教堂的建造。

18.5 神学辩论 Theological Debates

召集神学辩论比起改革(或镇压)其结果具有更大的不确定性, 但有可能获得以下潜在的收益:

- 可通过羞辱敌方辩论家或对其施以火刑获得 VP
- 即使在附近没有宗教影响时, 也可以将一个空地转换为你的宗教影响下。

神学辩论的流程 Theological Debate Procedure

1.指定语言区: Specify Language Zone, 进攻方指定进行辩论的语言区: 德语, 法语或英语。

2.选择进攻者: Choosing the Attacker, 发起辩论的势力随机挑选一个未行动的辩手作为攻击者。新教必须从该语言区未行动的辩手中抽选。教皇必须从全部未行动辩论家中抽选。将辩手放在宗教斗争卡的“当前辩手”框内。

3.选择防守者: 辩论发起方在确定目标时有两个选择。

他们可以:

- 从已行动的敌方辩手中随机抽取(如果目标是新教则要在适当的语言区), 或者
- 从未行动的敌方辩手中随机抽取(如果目标是新教则要在适当的语言区)。

将辩手放在宗教斗争卡的“当前辩手”框内。

步骤 2、3 中的例外: 如果这次辩论是由**#6 莱比锡论战**家族牌发起, 则教皇玩家可以选择自己的攻击者或指定一个新教辩手不能参与此辩论。同样, 当辩论发生在德国时, 新教玩家可打出**#8 我的立场**家族牌用路德替代一人做为辩手(进攻或防守)。即使教皇已经使用莱比锡论战指定路德不可参与辩论, 无论路德是否已行动, 仍可替补上阵。

4.辩论发起者掷骰: Debate Initiator Rolls Dice, 掷出的骰子数等于辩论能力加 3。每个“5”或“6”算作 1 次命中。

例外:

- 如果**#39 奥格斯堡信纲**事件在本回合中已经发生, 此回合教皇的进攻方辩手骰子数量-1。
- 如果玛丽一世统治英格兰, 在英语区教皇玩家辩论能力加倍。
- 如果第 2 步中选择埃克或加德纳做为辩手, 他们的能力使得骰子数量+1。
- 如果教皇使用**#56 罗马宗教法庭**事件发起辩论, 则骰子数量+2。

5.辩论防守者掷骰: Debate Defender Rolls Dice, 骰子数取决于辩论家是否已行动:

- 若已行动: 辩论值+1
- 若未行动: 辩论值+2。

每个“5”或“6”算作 1 次命中。

6.翻转辩手: Flip Debaters, 翻转这两个辩手到已行动状态, 同时翻转路德替代的那个辩手。

7.比较掷骰结果: Compare Dice Rolls, 比较双方的命中次数。可能的结果如下:

- **双方打平, 并且这是第一轮辩论:** 则这场辩论进入第二轮, 需要使用新的辩手。双方均从该语言区未行动的辩论家中随机选取一人。如果没有未行动的辩论家, 则从已行动中抽取。新教玩家可在此时使用布林格的特殊能力使其作为第二轮的辩手(在随机选取之前)。辩论发生在德语区时, 新教玩家也可以打出**#9 我的立场**用路德替代一位辩手。双方选好后, 返回到步骤 4。
- **双方打平, 并且这是第二轮辩论:** 辩论没有结果。行动结束。
- **一方命中次数更多:** 计算双方的命中差值, 胜利一方可将等于此值的数量的空地翻转到其宗教影响下。所有的空地必须先在此辩论发生的语言区中选择, 如果该区已全部为本方影响则可翻转任何其他语言区的空地。新教进行翻转的空地, 必须满足改革流程的步骤 1 中所指明的要求。天主教进行翻转的空地, 必须满足镇压流程的步骤 1 中所指明的要求。如果亚利安达或坎佩焦是最后的教皇辩手, 且他们在此轮辩论之前并未行动,

则他们的能力可能改变辩论的结果。

8.对新教辩手处以火刑：Burn Protestant Debater，如果教皇玩家赢得了辩论并且命中差值大于对方的辩论能力，则对方辩手将在火刑柱上被烧死！将该辩论家放在教皇势力卡的 VP 框内，并得到等于其辩论力的 VP。如果烧死的是路德，茨温利，加尔文或克兰默，则从地图上将其移除。请注意烧死辩手不会影响新教统治者的状态。这是由于新教已建立起能产生同等替代人选的制度。

9.羞辱教皇辩手：Disgrace Papal Debater，如果新教玩家赢得了辩论并且命中差值大于对方的辩论能力，则是天主教辩论家很大的耻辱！将该辩论家放在新教势力卡的 VP 框内，并得到等于其辩论力的 VP。

神学辩论示例

此时是第一回合中的教皇出牌轮次。已行动的辩论家是卡尔施塔特，他的特殊能力在新教的轮次中给新教 3 次改革的尝试机会（发表论著）。教皇玩家打出#6 莱比锡论战 家族牌，使用牌上的事件效果选择了进攻辩手埃克。埃克掷 7 个骰子（辩论能力 3，攻击者加成 3，辩论家特殊能力提供 1 个额外骰子）。因为卡尔施塔特已行动，他仅能掷 2 个骰子（辩论能力 1，防守者加成 1）。实力悬殊，所以新教玩家打出#8 我的立场 家族牌用路德替代卡尔施塔特。路德可以掷 6 个骰子（辩论能力 4，未行动防守加成 2）。双方掷骰，均造成 2 次命中。

辩论未结束，下一轮辩论开始。路德与埃克均成为已行动状态。攻击方从未行动的教皇辩手中随机抽取一名，抽中了亚利安达。防守方也从未行动的新教辩手中随机抽取一名，抽中了梅兰希顿。教皇掷 5 个骰子（辩论能力 2，攻击加成 3）。新教也掷 5 个骰子（辩论能力 3，未行动防守加成 2）。教皇命中 1 次，新教命中 2 次。差值为 1。未能成功羞辱亚利安达。但是，因为亚利安达的特殊效果，新教玩家将 2 座（而非 1 座）空地翻转到新教影响下。最后将亚利安达和梅兰希顿翻转到已行动状态。

19 冬季

每个回合的第七阶段是冬季阶段，行动阶段的最后一个轮次结束后即开始。在这一阶段，所有玩家按此顺序执行下列操作：

- 移除舰队租借标记
- 移除叛徒将领（如果在游戏中）
- 海军单位返回到最近的港口
- 陆军单位及将领返回到设防空地（如果没有明确的返回路径将导致减员）
- 移除主要势力的结盟标记
- 在每个友方控制的首都增加 1 个常规军
- 移除所有海盗标记
- 将所有辩手翻转到其未行动的（白色）一面，
- 解决某些强制事件，如果他们没有在其“到期日”按时发生。

冬季阶段的所有行动，所有玩家同时执行。

19.1 舰队租借标记 Loaned Squadron Marker

从海军单位上移除租借标记。这些单位将返回到其所属势力控制的港口，而不是租借方的港口。

19.2 叛徒将领 Renegade Leader

移除叛徒将领，如果他通过#70 查理·波旁公爵事件进入了游戏。与其堆叠的陆军和海军单位不会受到影响。

19.3 返乡 Returning Home

冬季阶段的第一部分，海军单位返回港口，当所有的海军单位回港之后，所有的陆军单位再返回设防空地。

海军部队返乡 Naval Units Returning Home

海军单位必须返回到最近的己方控制的港口。如果有多个相同距离的港口，玩家可选择其中之一（可将堆叠单位分散至几个港口）。返乡时不能被拦截，接触敌人时不爆发海战，且不遭受减员，可以返回到此阶段开始时被围城的港口。海军将领必须和同一海域的单位一同返回到一个港口。

陆军单位返乡 Land Units Returning Home

陆军单位及将领必须返回到己方控制的设防空地（除首都以外的空地有容纳 4 个单位的限制，）。已处于己方势力的设防空地的陆军单位可以返回其首都。在首都的单位是唯一在这个阶段被禁止移动的单位。

陆军单位按照下列程序进行移动。起止空地相同的单位为一个堆叠。检查是否存在从当前地点到目的地的路径，此路径包含任意数量的相邻空地或海域。为避免减员，路径上的所有空地（除了起点）必须是：

- 友方控制
- 没有动乱。

注意，不同于交通线的确定（详见 12.1 节），敌军单位在此时可被忽略。此外，路径可跨越任何数量的海域即使在该海域没有友军海军单位。因为结盟关系实际上在冬季下一个步骤才会结束，所以陆军单位可以通过盟国控制的空地。

如果没有这样的路径存在，部队需要减员，即失去其一半单位（向上取整）。玩家选择减员的单位。

陆军返乡流程 Land Units Return Home Procedure

每个势力按下列步骤来检查其所有单位的状态。此过程可全部势力同时进行。

1.检查违规堆叠: Check Stacking Violations, 检查所有在己方控制设防空地（除首都之外）内的单位。对于超过 4 个单位的空地，其超出的单位必须返回他们的首都（次要势力单位也可以选择回到其起始关键城市）。未超出的部分，其单位也可以选择返回首都（次要势力单位返回其起始关键城市）。如果需要，未超过限制时，单位也可以返回首都。如果需要通过（或者目的地）处于动乱状态或者非友军控制的空地，则返回单位承受减员。

2.返回单位: Return Units, 现在检查不设防空地以及其他势力控制的设防空地。这些单位必须：

- 返回首都（次要势力返回起始关键城市），或
- 返回到最近的己方设防空地（如果这将使该空地超过 4 个单位则不能返回）。通过直接路径计算最近的空地，而不考虑途中是否有其他势力控制的空地干扰。

玩家可以在这个时候将一个堆叠拆分，以选择一些单位返回设防空地而一些返回到首都（或次要势力起始关键城市）。如果多个设防空地都是“最近”（与当前所处位置等距离）的，玩家则可移动单位到这些空地，只要满足 4 个单位的限制。此阶段移动的单位如果通过隘口，目的地处于动乱状态，或者非友军控制则承受减员。

3.返回将领: Return Army Leader, 如果一个空地在此过程中腾空，则该空地的将领必须陪同单位之一进行移动或者返回其首都。

此流程中有三个例外：

1.新教单位: Protestant Units, 由于新教玩家没有首都，其单位总是移到最近的新教控制的设防空地，需要满足每座空地 4 个单位的限制。堆叠可以被拆分，移动至不同的设防空地（如果一座最近的空地已达 4 人，计算下一个最近的空地）。

2.敌人控制首都: Enemy-Controlled Capital, 如果首都目前是被敌方势力控制，则其单位均不得返回。所有需要返回首都的单位将被移除。

3.哈布斯堡单位: 由于哈布斯堡玩家有两个首都，他的部队可在步骤 2 和 3 中返回到其中任意一个。当#13 施马卡尔登联盟 强制事件尚未打出时，哈布斯堡单位不得进入或通过一个选区空地。

19.4 主要势力结盟标记 Major Power Alliance Markers

移除主要势力之间的所有结盟标记。本回合外交阶段建立的结盟关系终止，所有与次要势力的结盟仍然有效。

19.5 补充 Replacement

每个势力的首都如果是在友方控制下，且未处于动乱状态，则增加 1 个常规军。哈布斯堡检查两个首都，如果均满足条件，可在每个首都增加 1 个。新教则不能增加。

19.6 海盗标记

移除地图上的所有海盗标记。

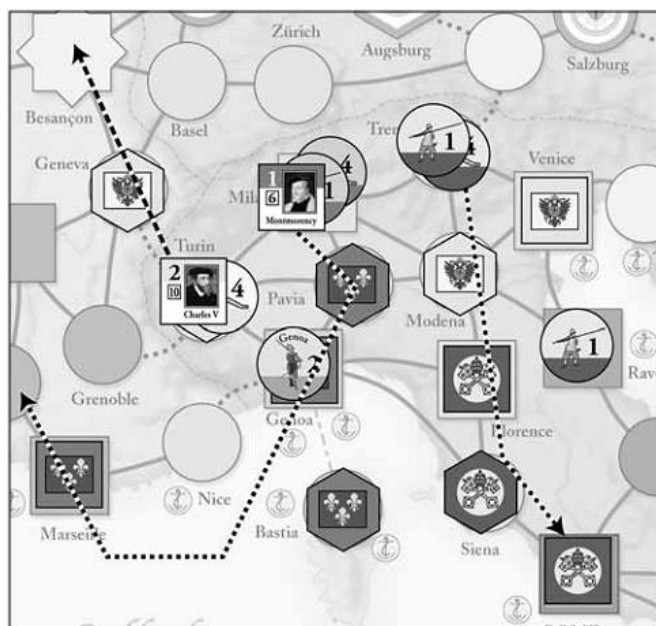
19.7 辩手

将所有辩手翻转到其未行动的（白色）一面。

19.8 强制性事件

下面的事件必须在指定的“到期日”按时发生。如果在指定回合的冬季阶段，事件仍未被触发，则在这个时候强制解决该事件。将该牌从牌堆中抽出，并像游戏中一样打出。但之后的 2CP 将被忽略。

事件	强制发生的回合：
#10 教皇克莱芒七世	第 2 回合
#9 巴巴利海盗	第 3 回合
#13 施马尔卡尔登联盟	第 4 回合
#14 教皇保罗三世	第 4 回合
#15 耶稣会	第 6 回合



冬季返乡示例

本回合在意大利发生了激烈的战斗，教皇、法兰西和哈布斯堡之间双双处于交战状态，争夺米兰的控制权。此回合的最后的情势如图所示。热那亚为法兰西友军；威尼斯为哈布斯堡友军。

哈布斯堡：查理与 4 个哈布斯堡常规军占领了都灵这个不设防空地，必须返回最近的设防空地（或者返回首都之一）。翻过阿尔卑斯山经过日内瓦到贝桑松有一条可行的道路。但不幸的是，没有通向其首都的路径。所以查理选择全军返回贝桑松，而非返回首都。返回首都都会导致其 2 个单位的减员。

法兰西：蒙莫朗西与 5 个法兰西常规军占领了米兰（十分重要的设防空地）。蒙莫朗西决定冬季留在米兰。剩下的 1 个常规军返回首都。法兰西有一条通往巴黎的可用道路（从热那亚进入里昂湾，通过马赛回到巴黎）。这第 5 个单位需要按照上述路线返回巴黎。2 个热那亚常规军留在热那亚，虽然他们均可以返回巴黎。

教皇：5 个教皇的常规军占领了特伦托（不设防空地），必须返回罗马或者最近的设防空地。不论怎样，都要通过敌方空地，承受 3 个单位的减损。拉文纳和佛罗伦萨的距离均为 2。教皇可以选择将剩余的 2 个单位移动至 3 个空地中的任意空地。教皇选择 2 个常规军返回罗马，将拉文纳的 1 个常规军继续留守。

20 新世界

英格兰、法兰西和哈布斯堡势力各有三种行动可以探索美洲新大陆。包括：建设殖民地做为投资以得到经济利益（即额外的卡牌）；通过探索航行得到 VP；以及派遣征队征服土著文明（既得牌又得 VP）。在行动阶段可以花费 CP 发起新世界航行并在每回合结束时结算。经济利益在每回合抽牌阶段执行。

20.1 殖民地 Colonies

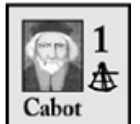
这三个势力可进行殖民行动。对于执行行动后,在跨越大西洋中的新世界势力)。此标记的存在是为提醒玩家每西事件不计算在本限制内。英格兰和



哈布斯堡该行动的费用为 2CP,对于英格兰或法兰西为 3CP。地图内新增该势力的殖民地标记。(可由彩色边框识别所属个势力在一个回合内只能进行一次行动,打出#54 银都波托 法兰西同时只能有 2 个殖民地,哈布斯堡可有 3 个。在本回合结束,殖民地从新世界区域中被移到新世界财富表中以备抽牌阶段时检查。

20.2 探索航行 Voyages of Exploration

英格兰、法兰西和哈布斯堡势力可置“探索进行中”(Exploration Underway)



一次探索行动: #99 塞巴斯蒂安·卡波 航海家受此限制。某势力如果已经没有剩余的海航家,不得从事这一行动。

花费 2CP 进行探索航行。在跨越大西洋的新世界区域内放标记,在回合结束时结算。每个势力在一个回合内只能进行特事件不受此限制, #50 墨卡托海图 事件或剧本初始时的

结算 Resolution

每回合的第八阶段是新世界阶段。探索航行总是在征服航行之前结算。此时将每个“探索进行中”标记替换为一个随机选择的可用航海家,然后按其数值结算,在数值相同的情况下,先结算英格兰,再结算法兰西,最后哈布斯堡。对于每次结算,掷 2 个骰子,其结果加上航海家的数值(打出墨卡托海图则+2)。根据修正后的数值查询探索表:

4 及以下: 航海家葬身大海,将他从游戏中移除。

5、6: 没有发现,返回到该势力手中。

7、8、9: 有新发现。如果在游戏中对应这一数值的地点已被提前宣称发现,则本航行顺次对此数值之下所代表的地点宣称发现。将发现标记放至势力卡的奖励 VP 栏以记录所得 VP。这次航行的航海家被放置新世界地图上以彰显其成就。

10 或以上: 航海家深入到南美,接着有如下选择:

1. 通过太平洋海峡尝试进行环球航行。如果进入太平洋的海峡尚未被宣称发现,则得到此奖励 VP。然后掷两个骰子并修正,在环球航行表中结算。9 及以下的结果均为失败,将探险家葬身大海。如果其宣称了进入太平洋的海峡的发现,将其人物标志方置在该海峡。10 或以上为成功(如果结果为 12 或以上,抽一张牌作为奖励),将环球航行 VP 标志放置在势力卡中的奖励 VP 栏中,将航海家人物标志放在环球航行栏中。一旦某航海家环球航行成功,则其他的人不能再尝试。
2. 可以选择宣称发现亚马逊河(2VP),将发现标记放至势力卡的奖励 VP 栏以记录 VP。这次航行的航海家被放置在所发现的区域内。
3. 可以选择宣称发现尚未被发现的 1VP 区域(圣劳伦斯河,五大湖区或密西西比河),具体做法与普通探索的 7、8、9 一致。

20.3 征服航行 Voyages of Conquest

英格兰、法兰西与哈布斯堡势力可格兰征服”或“法兰西征服”标志放置布布斯堡,则放置“征服进行中”(Conquest 只能进行一次。#101 天花 事件或剧本征服者或征服标记,则不得从事这一行动。



花费 4CP 进行征服行动。如果是英格兰或法兰西,将“英在新世界区域表示回合结束需要结算征服行动。如果是哈 Underway) 标志在新世界区域。此行动每个势力每个回合初始时的征服者亦受此限制。某势力如果已经没有剩余的

结算 Resolution

此时将每一个“探索进行中”标记替换为一个随机选择的可用征服者,总是先结算哈布斯堡,再结算英格兰,最后法兰西。对于每次结算,掷 2 个骰子,并加上征服者的数值(如果此次征服由天花引起则+2)。根据修正后的骰子值查询征服表:

6 及以下: 远征队被土著消灭,将征服标记从游戏中移除。

7、8: 没有完成征服,但远征队顺利逃脱,征服标记返回资源池。

9 或以上：完成征服。如果在游戏中对应这一数值的征服已经完成，则可顺次完成下一个可用数值的征服。将 VP 标记放在新世界财富表的相应位置以记录，之后立即得到相应 VP（虽然从该征服地点获得的财富被耗尽之前不会将征服标志移动至势力卡上的奖励 VP 栏），参加这次远征航行的征服者或征服标志被放置在新世界地图上作为他成就的记录。

20.4 新世界财富 New World Riches

在抽牌阶段，殖民地或征服地可能提供额外的牌。对于每一个殖民地或征服地掷两个骰子并根据结果查询新世界财富表。如果是包含种植园的殖民地（或者是波托西银矿）则结果+1。

耗尽 1: Deplete 1, 获得 1 张卡牌，但这个殖民地的资源将被耗尽。将标记放到此势力的奖励 VP 栏中。

卡牌: Card, 获得 1 张卡牌，将此征服地或殖民地标志继续留在新世界区域中。

西班牙盖伦级大帆船: Galleon, 如果有大帆船标记在殖民地旁边则获得 1 张卡牌，并将此征服地或殖民地标志继续留在新世界区域中。

无效果: NE, 没有效果。将此征服地或殖民地标志继续留在新世界区域中。

清除: Elim, 此征服地或殖民地被清除。征服标记被移动此势力的 VP 框中，殖民地标记从新世界区域中移除（虽然有可能通过之后的殖民行动再次进入游戏）。

每当哈布斯堡获得 1 张卡牌，且在力抢走。这些势力的每个劫掠船掷骰一

1: 劫掠船被消灭（卡牌仍归哈布斯堡）。

2: 如果哈布斯堡有大帆船，则消灭劫

3 或 4: 无影响（卡牌仍归哈布斯堡）。

5: 卡牌被抢走，劫掠船被消灭。

6: 卡牌被抢走，劫掠船继续留在游戏中。



游戏中一个或多个势力有劫掠船时，此卡牌可能被这些势力（先法兰西，再英格兰，最后新教）。可能的结果如下：

掠船。否则无效果（卡牌仍归哈布斯堡）。

如果结果是 3, 4 或 6（或者是 2，当没有大帆船时），则劫掠船继续留在游戏中，可以在将来进行劫掠（甚至在同一抽牌阶段）。如果某势力再次打出**#49 胡格诺海盗**事件牌，则劫掠船可以重建。

21 主要势力

本章介绍了各主要势力的一些特殊规则。所有特殊人物均在本章中做了介绍。

21.1 奥斯曼 Ottoman

奥斯曼是唯一一个可以建造骑兵单位的势力（骑兵相对正规军便宜在拦截或者避战中可以发挥很大的作用）。骑兵规则详见第 5、13、17 章。奥斯曼也是唯一可以建造海盗船队并发起海盗劫掠的势力。在阿尔及尔、奥兰和的黎波里建造海盗天堂的规则将在下面给出。海盗行动的具体规则详见 16.4 节。最后，奥斯曼与英格兰一样，可能会因为海外战争将部队调离游戏版图。海外战争的规则详见 21.7 节。

巴巴利海盗与海盗天堂 Barbary Pirates and Pirate Havens

北非海岸三座城市（阿尔及尔、奥兰和的黎波里）的标志军事两色的，下面是代表奥斯曼的绿色，上面是起始时的状态，这三个城市都可以转变为海盗天堂。奥斯曼势力在打出**#9 巴巴利海盗**强制事件之后，可以开始建造海盗船队进行海盗劫掠。在此事件发生之前，阿尔及尔在游戏中不使用，任何势力不得进入。游戏开始时也不算做奥斯曼的关键城市。当巴巴利海盗事件打出时，在奥斯曼势力卡上拿一个方形控制标志放到阿尔及尔，并加入 2 个海盗单位，2 个常规军和巴巴罗萨在该地区。此地现在成为奥斯曼在地中海上的据点。巴巴利海盗事件打出后，哈布斯堡的起始空地奥兰和的黎波里可能会成为海盗天堂事件中其余的海盗基地。当**#89 海盗天堂**事件打出后，奥斯曼将 1 个常规军和 2 个海盗单位放在适当的位置，同时奥兰和的黎波里转变为设防空地，将海盗天堂标记放在地图相应位置。一旦转变为奥斯曼势力的海盗天堂，这三座城市就算作奥斯曼的起始领地（要塞）。唯一的例外是奥斯曼只能在该地建造海盗船队。成为海盗天堂之前，奥兰和的黎波里被认为是哈布斯堡的起始领地。

21.2 哈布斯堡 Hapsburg

查理五世获得了来自父母双方家庭的巨额遗产（领地），这使他在其王朝开始时（1519）成为欧洲最优权势的贵族。但是，在这一时期，恰恰是其辽阔的疆土给查理带来了巨大挑战。他面临着四面八方的威胁，不得不借助其地理上分散的资源来做出应对。为了解决这些问题，哈布斯堡有两个特殊能力，说明如下：

神圣罗马帝国皇帝 Holy Roman Emperor

王朝开始时，查理被选为神圣罗马帝国皇帝，欧洲德语区大部分归为他的领地。他作为日耳曼保护者的角色在游戏中表现为，游戏开始时，新教起始领地的大部分均放置哈布斯堡控制标记。查理游历了他广袤的帝国领土，几乎每年都在路上，没有在一个任何一个地方呆上几年。在游戏中体现为使用哈布斯堡家族牌可以在帝国境内瞬间移动，移动之后该卡牌还会提供 5CP。请注意响应牌#32 痛风 可以阻止查理的特殊移动。（实际上查理确实在其生命的最后 20 年遭受痛风的困扰。）只有阿尔瓦公爵可以跟随查理一起移动。与查理处于同一地点的陆军和海军单位不能跟随他一起移动。

两座首都 Dual Capital Cities

哈布斯堡是游戏中唯一拥有两座首都的势力（巴利亚多利德和维也纳）。这使得哈布斯堡可以：

- 冬季阶段返回任意一个首都
- 冬季阶段每个首都中新增 1 个常规军

21.3 英格兰 England

英格兰玩家的特殊能力均与其家族牌的使用有关。亨利的婚姻状况与子嗣问题始终贯穿游戏，具体细节下面详述。这张家族牌也可以使英格兰在行动阶段对苏格兰、法兰西或者哈布斯堡宣战。其他牌中唯一可以在行动阶段允许玩家宣战的是#40 马基雅维利的《君主论》这张牌将在第三回合时进入游戏（可以被某势力当做事件牌打出）。

亨利的妻子与子嗣 Henry's Wives & Heirs

游戏开始时，亨利的妻子是亚拉贡的凯瑟琳，她只给亨利生了一个女儿，也就是未来的玛丽一世。游戏中的第二回合（1526 年），亨利深信凯瑟琳不能再给他生一个男孩了，而他又被年轻的安·博林所吸引。为了延续都铎王朝的血脉，亨利开始了他之后的五次婚姻旅程。

婚姻状态改变 Marital Status Changes

亨利的婚姻状态标记在游戏开始时（每回合）英格兰玩家可以打出家族牌果教皇同意亨利与凯瑟琳离婚（详见 9.1 移动一格）。当标记移动至亨利的下一任



妊娠表。如果新任妻子是简·西摩，则掷骰结果+1。得到结果之后，将妻子的人物标记放在图表中所掷出的数字上面。如果该结果之前出现过，则将该标记放在该结果上面可能的位置。每次结果的具体说明详见图表。结果为“3”则允许当英格兰是该回合首先跳过的玩家时，婚姻状态标记向前再移动一格。注意如果亨利不再是英格兰的统治者或所在城市被包围，被俘虏时，婚姻状态标记和其家族牌中的事件均不起作用。如果爱德华和伊丽莎白均出生的情况下，婚姻状态标记就不再需要向前移动了。

放在势力卡上的亚拉贡凯瑟琳的位置。第二回合开始以后#3 英王亨利八世的后宫 将婚姻标记向前移动一格。[如节)，或者亨利妻子妊娠结果为“3”，则标记也可以向前妻子时，亨利再婚。掷一个骰子，根据结果查询亨利妻子妊娠表。如果新任妻子是简·西摩，则掷骰结果+1。得到结果之后，将妻子的人物标记放在图表中所掷出的数字上面。如果该结果之前出现过，则将该标记放在该结果上面可能的位置。每次结果的具体说明详见图表。结果为“3”则允许当英格兰是该回合首先跳过的玩家时，婚姻状态标记向前再移动一格。注意如果亨利不再是英格兰的统治者或所在城市被包围，被俘虏时，婚姻状态标记和其家族牌中的事件均不起作用。如果爱德华和伊丽莎白均出生的情况下，婚姻状态标记就不再需要向前移动了。

婚姻的益处 Marriage Benefits

亨利的每任妻子都有不同的性格特点，宗教信仰与政治牵连，这些都可能使英王亨利获益。每次婚姻都给英格兰玩家带来不同的益处，详述如下：

妻子

益处

安·博林

与安结婚之后的回合，英格兰开始进行宗教改革（游戏中加入 3 张事件卡，克兰默，科弗代尔和拉蒂莫进入游戏

简·西摩

妊娠掷骰结果+1

克里维斯的安妮	当与她结婚时，如果英格兰和新教结盟，在妊娠掷骰之后两势力各从牌堆中抽一张牌
凯瑟琳·霍华德	妊娠掷骰之后英格兰从牌堆中抽一张牌（代表亨利对年轻活泼的凯瑟琳的迷恋）
凯瑟琳·帕尔	没有特殊效果（虽然与凯瑟琳帕尔的婚姻确保了爱德华和伊丽莎白均出世）。

亚拉贡的凯瑟琳

1533 年，大主教托马斯·克兰默宣布娶安·博林铺平了道路。因为凯瑟琳亨利娶安·博林之后（无论教皇是否同记），将亚拉贡的凯瑟琳人物标记交给费用降低 2CP。



布亨利八世与亚拉贡的凯瑟琳之间的婚姻无效，这为亨利是查理五世的老姨，所以这一举动在欧洲引起了轩然大波。意离婚，英格兰玩家是否打出家族牌的事件来移动婚姻标哈布斯堡玩家。哈布斯堡使用此标记与英格兰之间宣战的

英格兰的继任者 The England Succession

下面的表格概括了亨利之后可能的继任者，根据妊娠表上的结果来决定。

所有结果为 3 及以下：玛丽一世在第六回合加入牌堆，并在余下的回合中统治英格兰。

最高结果为 4（伊丽莎白）：玛丽一世在第六回合加入牌堆。伊丽莎白一世在玛丽继位之后的第一回合加入牌堆。她会在余下的回合中统治英格兰。

最高结果为 5（多病的爱德华）：爱德华六世在第六回合加入牌堆。玛丽一世在爱德华继位的第一回合加入牌堆。如果玛丽继位，检查伊丽莎白是否出生，若出生，则在玛丽一世继位后的第一回合将伊丽莎白加入牌堆。若未出生，玛丽一世将在余下的回合中统治英格兰。

最高结果为 6（健康的爱德华）：爱德华六世在第六回合中加入牌堆，并在继位后的余下回合中统治英格兰。

如果 5 或 6 的结果发生在第六回合或之后。爱德华出生时，玛丽一世的牌可能在某位玩家手中或者牌堆中。此种情况下，打出玛丽一世这张牌相当于打出了爱德华六世。爱德华立刻成为英格兰的统治者。如果爱德华体弱多病，将玛丽的卡牌放至弃牌堆，准备下一回合中进入游戏。如果爱德华身体健康，则将玛丽一世的牌移出游戏。

玛丽一世统治的英格兰 Mary I as Ruler of England

亨利子嗣们的执政能力和卡牌特权在其强制事件牌中给出。这些统治者也会决定英格兰陆军单位的宗教影响（详见 18.2 节）。但是玛丽一世，在其统治时期对英格兰产生了巨大的影响。作为一个虔诚的天主教徒，玛丽发起了强烈的回归天主教的运动。因此，玛丽统治英格兰时会有以下特殊效果。

玛丽一世统治下英格兰的出牌轮次 English Impulses Under Mary I

1.明牌：Show Card，当英格兰的出牌轮次开始时，英格兰将其要打出的手牌向各位玩家展示，但并不需要宣称如何使用它们。

2.强制事件：Mandatory Events，如果卡牌是强制事件牌，则解决方法不变。如果卡牌不是强制事件牌，则转到步骤 3。

3.掷骰：Roll Dice，英格兰玩家掷一个骰子，若结果为 1-3，转到第 4 步；若结果为 4-6，则卡牌正常使用，英格兰玩家继续宣称卡牌是否用作事件打出，或使用其 CP 值，然后跳过其余的步骤。

4.教皇行动：Papal Actions，教皇势力可以根据卡牌上的 CP，执行一或多个行动。英格兰的轮次在教皇行动结算之后结束。

- 1 或 2CP 的卡牌：教皇可以针对英语区进行焚书。
- 3CP 卡牌：教皇可以针对英语区发起神学辩论。
- 4 及以上卡牌：教皇可以针对英语区进行焚书，之后发起神学辩论。

若轮次开始阶段所有英格兰的起始领地均为天主教信仰，则忽略此步骤。玛丽一世统治时，英格兰玩家还有以下限制：响应牌和战斗牌仅能在行动阶段作为 CP 打出。

21.4 France 法兰西

法兰西只有一项特殊能力：可以通过打出家族牌直接获得 VP。弗朗索瓦一世将法国贵族的重心从建造以防御为目的的城堡转向了展示艺术的法兰西城堡别墅理念。每次法兰西玩家打出 **#4 法国的文化繁荣** 家族牌，掷一次骰子。如果结果为 3-6，则获得 1VP，将势力卡上的城堡别墅标记向前移动一格。如果控制了米兰（与北意大利文艺复兴的艺术中心有直接联系），则无需掷骰直接获得 VP。游戏中，法兰西通过建造城堡别墅最多获得 6VP。

21.5 教皇

教皇有四个特殊能力：通过打出 **#15 耶稣会** 事件建造耶稣会大学；通过 **#14 教皇保罗三世** 家族牌将改革家或统治者开除教籍；**#95 罗马之殇** 事件牌；建造圣彼得大教堂获得 VP（详见 18.1 节）。

耶稣会 Society of Jesus

打出耶稣会事件牌之后，教皇可以建造耶稣会大学。之前，地图上没有耶稣会大学，不能进行这一建造行动。

开除教籍 Excommunication

教皇家族牌保罗三世，可以当做事件打出，将改革家或统治者开除教籍。教皇总是有理由将改革家开除教籍。但是，开除统治者时教皇必须做到公正。可能的开除理由如下：

- 统治者的势力与教皇正在开战。
- 统治者的势力正在与奥斯曼同盟。
- 亨利八世至少有一座城市在新教的影响下。

与教皇交战的势力结盟并不属于开某一目标开除教籍时，将开除标记放在教再次开除（对法兰西，只能开除弗朗索瓦



除教籍的理由。教皇不能开除亨利八世的任何子嗣。当对皇势力卡上面的适当位置。此人物将不能在之后回合中被一世或亨利二世二者之一）。

针对改革家 Against a Reformer

当某改革家被开除教籍时，在本回合余下的阶段中，将他的辩论家和改革家标记从地图中拿走。将辩论家标记翻转到已行动面。需要此人未行动的事件卡在本回合内将不能使用。他将在下一回合的开始阶段重回游戏（详见 8.2 节）。注意即使路德被开除教籍，他仍旧可以利用其家族牌来替代友方辩手进行辩论（辩论之后他再次被拿离地图）。开除改革家的效果仅持续一回合。之后改革家重回游戏。改革家被移出游戏之后，教皇可以在同一语言区针对改革家发起神学辩论（英格兰—克兰默；法兰西—加尔文；日耳曼—路德或茨温利）。

针对统治者 Against a Ruler

如果要打出 **#95 罗马之殇** 事件牌，场上意大利语区中的某一堆非教皇势力雇佣兵的数量必须必位于罗马的教皇常规军数量多。这些雇佣兵不必属于出牌的势力，雇佣兵所属势力与出牌势力也比必要与教皇处于开战状态。打出这张牌也不会造成某些势力与教皇的开战，而导致被教皇开除教籍。打出这张牌之后，按照以下步骤进行：

罗马之殇结算步骤 Sack of Rome Procedure

1.部队行进至罗马：Place Troops in Rome，此部队中的所有单位（包括雇佣兵、常规军和军队将领）从当前所在位置移至罗马。记录下部队之前所在的位置，以便之后撤回那里。

2.发生野战：Resolve Field Battle，虽然罗马为设防空地，但是此部队与位于罗马的教皇常规军发生野战。忽略编队数量限制；进攻部队中的每个单位掷 1 骰。忽略教皇雇佣兵与教皇的盟军。教皇属于战斗中的防守方（得到 1 个额外骰子，且平局时胜利；如果罗马没有教皇常规军则仅掷 1 骰）。双方均可以打出战斗牌（其他任何势力也可以打出响应牌）。

3.计算命中：Apply Hits，所有命中均造成战斗减员。命中首先被教皇常规军吸收。剩下的命中再被教皇雇佣兵吸收。教皇对入侵势力造成的命中需要尽可能平均分配到进攻方的雇佣兵和常规军上。

4.撤军：Return Troops，洗劫罗马的部队撤回其出发地（也可能所剩无几）。

5.教皇胜利：Papal Victory，如果教皇赢得胜利，该步骤结束。罗马之殇卡牌返回到弃牌堆，可能重回游戏。

6.教皇战败: Papal Defeat: 如果教皇战败，后果严重。将圣彼得大教堂上的进度向后退 5 格（不能在 0 以下）。洗劫罗马的部队所在势力从教皇手中抽取 2 张手牌（家族牌不能被抽取）。检视过之后，弃 1 张，留 1 张在手中。如果教皇只有 1 张牌可以被抽，则只能抽 1 张。罗马之殇卡牌之后永久移出游戏。

21.6 新教 Protestant

新教是游戏中把几个回合的经历全都用在宗教斗争中的势力，不关心任何军事斗争。这个时期，日耳曼仍处于神圣罗马帝国的庇护下（所以覆盖哈布斯堡的控制标记）。但是，一旦宗教改革广泛传播开来（12 个地区转为新教影响，数个城市动乱），这将会吸引整个欧洲的注意。新教徒开始担心他们的信仰会被查理五世破坏。这一时期，施马尔卡尔登防御联盟通过一张强制事件牌的打出而建立起来。自此之后，新教也拥有了自己的军事力量。

施马尔卡尔登联盟之前 Prior to the Schmalkaldic League

打出 **#13 施马尔卡尔登联盟** 强制事件牌之前，新教玩家有以下限制：

- 不能建造任何军事单位
- 不能移动任何军事单位
- 不能购买雇佣兵
- 不能夺取某地区的政治控制权

其他势力也有如下限制：

- 不能对新教宣战
- 不能移动或撤退至选区

这段时期，任何选区转变为新教信仰都可以使新教玩家在该地区放置常规军。将选区显示栏的常规军转移到版图的相应位置上。

施马尔卡尔登联盟 Schmalkaldic League

这张强制事件牌最早可能在第二回合打出。若无人打出，则在第四回合冬季阶段自动触发。当此牌结算时，有以下效果：

- 军队将领约翰·腓特烈加入游戏。将他放置在距离维滕贝格最近的新教常规军上（通常是维滕贝格本身）。
- 军队将领黑森的亨利加入游戏。将他放置在距离卡塞尔最近的新教常规军上（通常是美因茨）。
- 将所有新教信仰的新教起始领地转换为新教政治控制。如果包含了要塞标记则不进行转换。
- 所有施马尔卡尔登之前的限制均被解除。
- 哈布斯堡、教皇与新教开战，并保持交战状态直至游戏结束。
- 驻扎在天主教选区的新教常规军和军队将领转移至最近的新教选区。

之后，新教政治控制的选区如果转变为新教信仰允许新教玩家立即将选区显示栏中的常规军放置在该地。如果选区不处于新教的政治控制下，这些常规军不能放置在地图上，直到该选区处于新教政治和宗教的双重控制下。要夺取政治控制权，新教玩家必须包围这些选区城市，施马尔卡尔登联盟并不能自动将这些城市易主。

21.7 海外战争牌 Foreign War Cards

#92 埃及起义、**#93 爱尔兰起义**、**#110 波斯战争** 使奥斯曼或者英格兰玩家被动的将军队及将领调离游戏版图，平息海外战争。当这些事件牌打出时，将牌放置在版图中离该势力最近的地方。之后，该势力在版图上的任意位置选择特定数量的陆军单位（不能是被围城的单位），将他们放在卡牌上。可以从多个地点选择单位。军队将领也可以从任意位置挑选，也放在卡牌上。事件牌还指定了对方的战力，用独立陆军单位代表这些敌对单位（如果独立单位不够则用一些次要势力的单位代替）。为平息这些战争，奥斯曼或英格兰玩家每次尝试进行战斗，必须花费 1CP。然后在卡牌上，两军发生野战。具体步骤与普通野战相同，但是此战斗中无防守方，也不能撤退。如果独立单位被消灭殆尽，海外战争被平息。卡牌上所有剩余的主要势力单位放回其首都（如果首都被占领，则放到任意友方起始关键城市）。如果独立单位未被消灭，则主要势力需要继续在之后的轮次中花费 1CP 来启动平息战争的行动。请注意海外战争卡牌可能会将该势力新造单位强制卷入战争（放置在卡牌上），以保证有足够的单位应战。（唯一的例外是，冬季阶段新增的 1 个常规军需要放置在首都，即使正在进行海外战争。）主要势力不

能在卡牌上放置多于必要数量的单位。卡牌上的主要势力单位也不能返回家乡（即使在冬季阶段），直到海外战争被平息为止。

22 次要势力

四个次要势力：热那亚、匈牙利/波西米亚、苏格兰和威尼斯是许多主要势力的重要伙伴。他们在游戏中的角色在本章详细介绍。本章内容还包括独立关键城市简要说明。

22.1 未激活次要势力 Inactive Minor Powers

所有次要势力有两种状态：激活与未激活。所有的次要势力在游戏开始时处于都是未激活状态。如 9.6 节所述，一个主要势力可以向其宣战。此宣战行为不会改变其状态，除非另一个主要势力进行干预。在未激活状态，次要势力如下所述：

- 不能离开当前的空地。
- 不能进行拦截或避战。
- 如果一个空地的单位数量不大于 4，他们总是撤回到城内，并总是承受围城。
- 如果有 5 个及以上的单位，则将进行野战。若战败，他们不能从该地撤退，而是保留最多 4 个单位撤回到城内，超过的单位将被消灭。
- 海军部队停留在港口，受到攻击时进行防御。

次要势力激活表 Minor Power Activation Table

次要势力	可否被下面的主要势力激活				取消激活
	英	法	哈	教皇	
热那亚	-	是	是	是	是
匈/波	-	-	是 [^]	-	是
苏格兰	是	是*	-	-	是
威尼斯	-	是	是	是+	是

* 法兰西和苏格兰属于天然联盟。如果其他势力向苏格兰宣战，法兰西可以在宣战步骤中的第 4 步进行干预（详见 9.6 节）。

+ 教皇和威尼斯属于天然联盟。如果其他势力对威尼斯宣战，教皇可以在宣战步骤中的第 5 步进行干预。

[^] 哈布斯堡和匈牙利—波希米亚属于天然联盟。如果匈牙利—波希米亚被奥斯曼击败，哈布斯堡则必须进行干预。

22.2 激活 Activation

改变次要势力的状态被称为“激活”。每个次要势力都可以被几个主要势力激活（这些主要势力在历史上曾是该次要势力的盟友）。除了匈牙利/波希米亚，其他势力还可取消激活。

激活的方式有以下几种：

- 法兰西或者教皇的干预。
- 奥斯曼击败匈/波，哈布斯堡进行干预。
- 法兰西通过事件牌 #69 *古老同盟* 激活苏格兰。
- 教皇通过 #108 *威尼斯联盟* 激活威尼斯。
- 主要势力打出 #73 *政治联姻*。
- 法兰西、哈布斯堡和教皇可打出 #68 *安德烈·多里亚* 激活热那亚。请注意这是唯一一张可以将已经激活的次要势力再次激活的卡牌。（这张牌可终止和其他势力的结盟，然后重新激活为己方联盟）。

激活流程如下：

1. 放置“结盟”标记：Place “Allied” Marker，在外交状态栏放置一个“结盟”标记。

2. 宣战：Declaration of War，与此次要势力交战的势力可选择立即对激活该次要势力的主要势力宣战（无 CP 花

费)。要满足 9.6 节中所述的限制才能宣战。如果宣战宣战，在外交状态栏放置一个“交战”标记。如果不宣战，则占领次要势力空地的任何单位均要返回到最近的设防空地（未被围城），如求和部分的步骤 3 所述（详见 9.3 节）。

3.放置方形控制标记：Place Square Control Markers，在所有由次要势力当前控制的关键城市放置己方方形控制标记。

4.放置六角形控制标记：Place Hexagonal Control Markers，在所有由次要势力当前控制的其他空地放置己方六角形控制标记。

5.移除“交战”标记：Remove “At War” Markers，从这个次要势力的外交状态栏移除全部“交战”标记（目前其外交由结盟的主要势力掌控）。

22.3 激活的次要势力 Active Minor Powers

激活一个次要势力有以下好处：

- 军事单位和海军将领视同为己方单位。可以移动、战斗、撤退、避战，影响附近的改革与镇压。（唯一的区别是，次要势力单位没有出牌轮次或自己的卡牌。）
- 冬季阶段这些军事单位也可以返回到起始关键城市，就好像一个额外首都。而其盟友单位则不能享受此待遇。
- 可在该次要势力的起始空地执行招募常规军行动，以建造该势力的单位（假设还有未建造的单位）。
- 可在该次要势力（威尼斯、热那亚、苏格兰）的起始空地执行建造舰队行动，以建造该势力的海军单位（假设还有未建造的单位）。

22.4 取消激活 Deactivation

将某次要势力的状态由激活状态转变为未激活状态称为“取消激活”。除了匈牙利/波希米亚外所有的次要势力，都可被“取消激活”。

取消激活途径如下：

- 英格兰或法兰西可以打出#69 *古老同盟* 事件牌取消激活苏格兰。
- 奥斯曼或教皇可以打出#108 *威尼斯联盟* 事件牌取消激活威尼斯。
- 英格兰、法兰西、哈布斯堡或教皇可以打出#73 *政治联姻* 事件牌取消激活热那亚、苏格兰或威尼斯。
- 法兰西、哈布斯堡和教皇可以打出#68 *安德烈·多里亚* 事件牌取消激活热那亚，然后将其激活为本方的盟友。（终止热那亚与其他势力的结盟，然后与己方结盟）。

取消激活流程：

- 移除外交状态栏中的“结盟”标记。
- 移除次要势力起始地上的所有控制标记。
- 将占领其起始空地的其他势力单位移走，陆军单位移动到最近的友方控制的设防空地，海军部队移动到最近的友方控制端口。
- 之后该次要势力的陆军单位返回到最近的友方控制起始设防空地，若这样的空地不存在，则返回到最近的未设防空地。若仍不存在，则该单位被移除。
- 该次要势力的海军单位返回到最近的友方控制起始港口，若这样的港口不存在，则海军单位被移除，将领放在回合指示条上。

22.5 匈/波战败 Defeat of Hungary-Bohemia

一般来说，奥斯曼会击败匈/波，以使得以下条件生效：

- 匈/波通过政治联姻被哈布斯堡激活，且奥斯曼控制两个匈/波的起始关键城市，或者
- 匈/波不是哈布斯堡的盟友，但奥斯曼控制一个匈/波的起始关键城市，且匈/波在地图上的常规军数量不大于 4。

当上述条件之一成立时，执行以下行动：

- 哈布斯堡玩家必须进行干预（无 CP 费用），奥斯曼和哈布斯堡现在处于交战状态（即使他们之前是同盟）。
- 匈/波被激活为哈布斯堡的盟友。匈/波不能再被取消激活，之后一直保持结盟状态。
- 所有被奥斯曼单位占领的匈牙利起始空地处于奥斯曼控制（包括当前被围的关键城市）。
- 移除被围困的匈牙利单位。
- 奥斯曼作为胜者获得 2VP。

22.6 独立关键城市 Independent Keys

四座关键城市（梅斯、米兰、佛罗伦萨和突尼斯）属于独立空地。在 1532 年剧本中，四座城市开始时都是独立状态，而在 1517 年剧本中，只有两座开始时属于独立状态（米兰在法兰西控制之下，突尼斯在哈布斯堡控制之下）。与其他独立空地一样，这些独立关键城市可在任何时候被任何势力的单位进入。关键城市中的独立常规军不能移动，他们只能消极的抵御任何进攻他们的势力（与未激活的次要势力相同，详见 22.1 节）。这些常规军不得被重建（而可能会在打出 #71 城邦起义 事件牌后重新进入游戏）。一旦这些空地被某个主要势力占领，则不再属于独立状态。在游戏中它将被其他的势力控制，除非通过城邦起义来恢复其独立状态。

23 胜利

有五种方式赢得游戏，前两种是军事、宗教胜利，在行动阶段适当的条件被触发时立即结算。其他方式在回合第九阶段的胜利判定阶段时结算，一般通过累积 VP 获得胜利。后三种方式分别为标准胜利、优势胜利和时间限制胜利。

23.1 自动胜利 Automatic Victories

在行动阶段，军事和宗教胜利将使游戏立即结束，即使还没有到胜利判定阶段。

军事胜利 Military Victory

如果某势力（除新教之外）控制了足够多的关键城市（其势力卡上已标明），则立即获得军事胜利。这些空地均不能存在动乱标记。在外交阶段（通过交易或求和部分）获得关键城市的控制权不会导致自动胜利，除非在行动阶段时，仍满足军事胜利的条件。

宗教胜利 Religious Victory

如果新教影响达到 50 个空地，则立即获得宗教胜利。这些空地均不能存在动乱标记。

23.2 胜利点 Victory Points

军事和宗教胜利是罕见的，游戏胜负通常由 VP 决定。每个势力获得的 VP，显示在他们势力卡左下部分。总 VP 包括基础 VP、特殊 VP 和奖励 VP 三部分。

基础 VP Base

英格兰、法兰西、哈布斯堡、奥斯曼和教皇的基础 VP 都由他们所控制的关键城市的数量决定。按他们的势力卡上显示的 VP 得分，如果有动乱标记则不得分。如果该势力未控制任何关键城市，则基础 VP 为 0。新教玩家的基础 VP 是每个处于新教的宗教和政治双重控制的选区 2VP。

新教空地 Protestant Spaces

三个势力可根据新教影响的空地数量获得特别 VP，其中英格兰玩家计算英格兰起始空地，教皇和新教玩家计算全部空地。不断调整宗教斗争卡上的新教影响空地标记，以指示当前的新教影响数量。该表格中还包含两个较小的数字为玩家的特殊 VP，教皇（紫色）；新教（棕色）。以相同的方式调整英格兰新教影响标记。标记背面提醒玩家，英格兰每 2 个起始空地处于新教影响则获得 1VP（向下取整）。

特别 VP Special

每个势力得到的特别 VP 如下：

奥斯曼

海盗：势力卡的海盗记录条上每个 1VP。

哈布斯堡

选区：每个哈布斯堡政治控制下的选区 1VP（无动乱）。这些 VP 在施马尔卡尔登结盟事件发生后方可获得。

英格兰

男性继承人：如果爱德华六世出生得 5VP。如果爱德华未出生，但伊丽莎白一世出生得 2VP。

新教空地：英格兰每 2 个起始空地处于新教影响则获得 1VP（向下取整）。

法兰西

城堡别墅：每个使用法兰西家族牌建立的城堡别墅 1VP。

教皇

新教空地：新教空地指示条上指示标记所在位置的紫色数字为得分。

圣彼得大教堂：记录条上标记每向前移动一格 1VP。

新教

新教空地：新教空地指示条上指示标记所在位置的棕色数字为得分。

奖励 VP Bonus

以下情况发生时得到奖励 VP：

- 新教辩手被火刑（每点辩论力 1VP）
- 教皇辩手被羞辱（每点辩论力 1VP）
- 成功的探索航行
- 成功的征服航行
- 哥白尼（2VP）或迈克尔·塞尔维特（1VP）事件
- 奥斯曼在第勒尼安海海盜掠夺成功之后，得到朱莉娅·冈萨加（1VP）
- 求和部分获得战胜方标记
- 行动阶段获得“意大利之主”标记
- 圣经翻译完成（每种语言 1VP）

注意，“哥白尼”和“塞尔维特”可在胜利判定阶段打出，但必须是该卡打出后为该势力提供足够的 VP，以阻止另一个玩家通过优势胜利而胜出。

23.3 胜利判定阶段

在胜利判定阶段，所有势力检查是否满足以下三种胜利方式。如果检查标准胜利和优势胜利后没有战胜方，且不是第九回合，则下一回合开始。

标准胜利 Standard Victory

如果任何势力达到了 25VP 或以上，则游戏以标准胜利结束。具有最高 VP 的玩家为获胜者。如果两个或更多的势力并列最高 VP，则上一回合 VP 最高者获胜。以此类推。玩家应该记录每个势力在每个回合结束时的 VP。

优势胜利 Domination Victory

如果在胜利判定阶段，如果某势力 VP 低于 25，但比其他势力均超出至少 5VP，则获得优势胜利。这种胜利只能出现在第四回合或以后。前三回合不检查优势胜利。

时间限制胜利 Time Limit Victory

如果在第九回合结束无人获胜，则 VP 最高者胜出。如果并列，则上一回合 VP 最高者获胜。以此类推。时间限制胜利仅可能在第九回合发生。

附录

地理名称

英语区

Stirling	斯特灵
Edinburgh	爱丁堡
Glasgow	格拉斯哥
Berwick	伯威克
Carlisle	卡莱尔
York	约克
Shrewsbury	什鲁斯伯里
Lincoln	林肯
Norwich	诺里奇
Wales	威尔士
Bristol	布里斯托尔
London	伦敦
Portsmouth	朴茨茅斯
Plymouth	普利茅斯

法语区

St.Quentin	圣昆汀
Calais	加莱
Brussels	布鲁塞尔
Liege	列日
Boulogne	布洛涅
Rouen	鲁昂
Paris	巴黎
St.Dizier	圣迪济耶
Metz	梅斯
Brest	布雷斯特
Nantes	南特
Tours	图尔
Orleans	奥尔良
Dijon	第戎
Besancon	贝桑松
Limoges	利摩日
Lyon	里昂
Geneva	日内瓦
Bordeaux	波尔多
Toulouse	图卢兹
Avignon	亚维农
Grenoble	格勒诺布尔
Marseille	马赛
Nice	尼斯

德语区

Lubeck	吕贝 克
Hamburg	汉 堡
Stettin	什 切 青
Bremen	不 莱 梅
Munster	明 斯 特
Brunswick	不 伦 瑞 克
Magdeburg	马 格 德 堡
Brandenburg	布 兰 登 堡
Cologne	科 隆
Kassel	卡 塞 尔
Erfurt	埃 尔 福 特
Leipzig	莱 比 锡
Wittenberg	维 滕 贝 格
Trier	特 里 尔
Mainz	美 因 茨
Nuremberg	纽 伦 堡
Regensburg	雷 根 斯 堡
Strasburg	斯 特 拉 斯 堡
Worms	沃 尔 姆 斯
Augsburg	奥 格 斯 堡
Innsbruck	因 斯 布 鲁 克
Salzburg	萨 尔 茨 堡
Linz	林 茨
Vienna	维 也 纳
Graz	格 拉 茨
Basel	巴 塞 尔
Zurich	苏 黎 世
荷兰语区	
Amsterdam	阿 姆 斯 特 丹
Antwerp	安 特 卫 普
意大利语区	
Milan	米 兰
Trent	特 伦 托
Venice	威 尼 斯
Trieste	的 里 亚 斯 特
Turin	都 灵
Pavia	帕 维 亚
Modena	摩 德 纳
Genoa	热 那 亚
Florence	佛 罗 伦 萨

Ravenna	拉文纳
Siena	锡耶纳
Ancona	安科纳
Rome	罗马
Cerignola	切里尼奥拉
Naples	那不勒斯
Taranto	塔兰托
Messina	墨西拿
Palermo	巴勒莫

西班牙语区

Corunna	科伦纳
Bilbao	毕尔巴鄂
Navarre	纳瓦拉
Valladolid	巴利亚多利德
Zaragoza	萨拉戈萨
Barcelona	巴塞罗那
Madrid	马德里
Valencia	瓦伦西亚
Cordoba	科尔多瓦
Cartagena	卡特赫纳
Granada	格兰纳达
Seville	塞维利亚
Gibraltar	直布罗陀

北非

Oran	奥兰
Algiers	阿尔及尔
Tunis	突尼斯
Tripoli	的黎波里

地中海岛屿

Palma	帕尔玛
Cagliari	卡利亚里
Malta	马耳他
Bastia	巴斯蒂亚
Candia	坎地亚
Rhodes	罗德岛
Corfu	科孚岛

匈/波

Breslau	布莱斯劳
Prague	布拉格
Brunn	布鲁恩

Pressburg	普雷斯堡（布拉迪斯拉发）
Buda	布达
Szegedin	赛格德
Agram	萨格勒布
Mohacs	莫哈奇
Belgrade	贝尔格莱德
Zara	扎拉
Ragusa	拉古萨（杜布罗夫尼克）

奥斯曼

Bucharest	布加勒斯特
Nicopolis	尼科波尔
Varna	瓦尔纳
Nezh	内兹
Sofia	索菲亚
Edirne	埃迪尔内
Istanbul	伊斯坦布尔
Scutari	斯库台
Durazzo	杜拉佐
Salonika	萨罗尼加
Lepanto	勒班陀
Larissa	拉里萨
Athens	雅典
Coron	科伦

海域

Aegean Sea	爱琴海
Atlantic Ocean	大西洋
Baltic Sea	波罗的海
Barbry Coast	巴巴利海岸
Bay of Biscay	比斯开湾
Black Sea	黑海
Gulf of Lyon	里昂湾
Ionian Sea	伊奥尼亚海
Irish Sea	爱尔兰海
North African Coast	北非海岸
North Sea	北海
Tyrrhenian Sea	第勒尼安海

人名

辩论家

Johann Tetzl	约翰·泰泽尔
Tommaso de Vio Cajetan	托马索·德·比奥·加耶当

Andreas Carlstadt	安德烈亚斯·卡尔施塔特
Johann Eck	约翰·埃克
Jerome Aleander	杰罗姆·亚利安达
Martin Bucer	马丁·布塞珥
William Tyndale	威廉·廷代尔
Philip Melanchthon	腓力·梅兰希顿
Johannes Oekolampadius	约翰内斯·厄科兰帕迪乌斯
Lorenzo Campeggio	洛伦佐·坎佩焦
Heinrich Bullinger	海因里希·布凌格
Gasparo Contarini	加斯帕罗·孔塔里尼
Pierre Robert Olivetan	皮埃尔·罗伯特·欧利夫坦
Miles Coverdale	迈尔斯·科弗代尔
Hugh Latimer	休·拉蒂默
William Farel	威廉·法惹勒
Ignatius Loyola	伊纳爵·罗耀拉
Giovanni Pietro Caraffa	乔瓦尼·彼得罗·加拉法
Peter Faber	彼得·费伯
Reginald Pole	雷金纳德·波尔
George Wishart	乔治·威沙特
John Knox	约翰·诺克斯
Peter Canisius	彼得西斯
Stephen Gardiner	史蒂芬·加德纳
军队将领	
Charles Brandon	查尔斯·布兰登
Charles Bourbon	查理·波旁
Ibrahim Pasha	易卜拉欣·帕夏
Ferdinand I	费迪南一世
Philip of Hesse	黑森的腓力
John Frederick	约翰·腓特烈
Anne de Montmorency	安·德·蒙莫朗西
John Dudley	约翰·达德利
Maurice of Saxony	萨克森的莫里斯
Duke of Alva	阿尔瓦公爵
海军将领	
Andrea Doria	安德烈·多里亚
Barbarossa	巴巴罗萨
Dragut	图尔古特·雷斯
航海家	
Ferdinand Magellan	费迪南·麦哲伦
Juan Ponce de Leon	胡安·庞瑟·德·莱昂

Panfilo de Narvaez	潘斐洛·德·纳瓦埃斯
John Rut	约翰·鲁特
Giovanni da Verrazano	乔瓦尼·达·韦拉扎诺
Sebastian Cabot	萨巴斯蒂安·卡波特
Jacques Cartier	雅克·卡蒂埃
Jean Francois de Roberval	让·弗朗索瓦·德·罗贝瓦尔
Hernando de Soto	费尔南多·德索托
Francisco de Orellana	弗朗西斯科·德·奥雷利亚纳
Hugh Willoughby	休·威洛比
Richard Chancellor	理查·钱瑟勒

征服者

Hernando Cortes	埃尔南多·科尔特斯
Francisco Hernandez de Cordova	弗朗西斯科·埃尔南德斯·德·科尔多瓦
Francisco Pizarro	弗朗西斯科·皮萨罗
Francisco Coronado	弗朗西斯科·科罗纳多
Francisco de Montejo	弗朗西斯科·德·蒙特霍

亨利的六任妻子

Catherine of Aragon	亚拉贡的凯瑟琳
Anne Boleyn	安·博林
Jane Seymour	简·西摩
Anne of Cleves	克里维斯的安妮
Kathryn Howard	凯瑟琳·霍华德
Katherine Parr	凯瑟琳·帕尔

其他人物

Desiderius Erasmus	德西迪里厄斯·伊拉斯谟
Frederick the Wise	智者腓特烈
Katherina Bora	凯瑟琳·博拉
John Zapolya	约翰·佐波尧
Niccolo Machiavelli	尼可洛·马基雅维利
Julia Gonzaga	茱莉亚·冈萨加
Roxelana	许蕾姆
Gerardus Mercator	赫拉尔杜斯墨卡托
Nicolaus Copernicus	尼古劳斯·哥白尼
Michelangelo	米开朗基罗
Lady Jane Grey	简·格雷
Michael Servetus	迈克尔·塞尔维特

马丁·路德

- (1) 当我们的主耶稣基督说『你们应当悔改』的时候，祂是说信徒一生应当悔改。
- (2) 这句话不是指着告解礼，即神甫所执行的认罪和补罪说的。
- (3) 这句话不是仅仅指内心的悔改而言，因为内心的悔改若不产生肉体外表各种的刻苦，便是虚空的。
- (4) 所以罪恶的惩罚是与自恨同长久，因为这才是真正内心的悔改，而一直继续到我们进入天国。
- (5) 教皇除凭自己的权柄或凭教条所科的惩罚以外，既无意也无权免除任何惩罚。
- (6) 教皇不能赦免任何罪债，而只能宣布并肯定罪债已经得了上帝的赦免。那留下归他审判的，他当然可以赦免。他若越过此雷池，罪债便仍然存在。
- (7) 上帝赦免人的罪债，未有不使那人在祂的代表神甫面前凡事自卑的。
- (8) 惩罚教条仅是加于活人身上，对临死者不应有所惩罚。
- (9) 所以圣灵借着教皇用宽仁对待我们，使他在教会中总将死亡和必要定为例外。
- (10) 神甫将教条，所定补赎给临死者留到炼狱，乃是无知邪恶的。
- (11) 将教条所定的惩罚变为炼狱中的惩罚，很显然是仇敌在主教们睡觉的时候所撒的一种种子。
- (12) 从前实施教条，所定的惩罚，并不是在宣赦之后，而是在宣赦之前，作为真正痛悔的考验。
- (13) 临死者因死亡就免除了一切惩罚，他们向教条的法规是已经死了，不再受它们的约束。
- (14) 临死者心灵的健康若不完全，那即是说，他的爱心若不完全，他便必大有恐惧，而且爱心越小，恐惧就越大。
- (15) 单是这恐惧（且不说其它一切）就足以成为炼狱的惩罚，因其与绝望的恐惧相距不远。
- (16) 地狱，炼狱，和天堂之间的区别，似乎是与绝望，将绝望，和确信之间的区别相同的。
- (17) 灵魂在炼狱里恐惧越减少，爱心便越增加，这似乎是确实的。
- (18) 我们由理智或圣经似乎都无法证明，这种灵魂不能建立功德，或增加他们的爱心。
- (19) 虽然我们对他们的福祉也许很有把握，但是似乎也无法证明他们自己都有这种把握。
- (20) 因此教皇所谓全部免除一切惩罚，意思并不是指免除一切惩罚，而只是指免除他自己所科处的惩罚。
- (21) 所以那些宣讲赎罪票者，说教皇的赎罪票能使人免除各种惩罚，而且得救，乃是犯了错误。
- (22) 因他对炼狱里的灵魂，并不能免除那按照教条应当在今生受的惩罚。
- (23) 如果有甚么人以得免除一切惩罚，那么只有最完全的人，即最少数的人，才能得以免除一切惩罚。
- (24) 所以大多数的人，难免是被这不分皂白和夸张的、免除惩罚的应许所欺骗。
- (25) 对于炼狱，教皇在全教会有多少权柄，主教和神甫在他们的主教区和教区也有多少权柄。
- (26) 若是教皇不用钥匙权（他没有此权）而用代求，来免除炼狱中灵魂的罪，他便行得好。
- (27) 那些说钱币一叮当落入钱筒，灵魂就超脱炼狱的人，是在传人的捏造。
- (28) 钱币一叮当落入钱筒，只能使贪婪增多，但不能使教会的代求产生结果，这结果仅操之于上帝。
- (29) 从圣瑟威立努（St. Severinus）和圣巴斯噶（St. Paschal）的传奇来看，炼狱里的灵魂是否都愿被赎出来，是没有人知道的。
- (30) 无人能确知自己的痛悔是诚实的；更无人能确知自己得了完全的赦免。
- (31) 诚实买赎罪票的人，是与诚实忏悔的人一样很希罕。
- (32) 那些因持有赎罪票而自信得了救的人，将和他们的师傅永远一同被定罪。
- (33) 那些说教皇的赎罪票，是上帝使人与自己和好的无价恩赐的人，是我们应当特别警惕的。
- (34) 因为赎罪票的恩赐，只及于人在告解圣礼中所加的惩罚。
- (35) 那些说为求获得救赎或赎罪票并不需要痛悔的人，是在传与基督教不符的道理。
- (36) 每一个真悔改的基督徒，即令没有赎罪票，也完全脱离了惩罚和罪债。
- (37) 任何活着或死了的真基督徒，即令没有赎罪票，也都分享基督和教会的一切恩惠，这些恩惠是上帝所赐的。
- (38) 然而教皇的赦免是不可蔑视的，因为正如我所说的，它宣布上帝的赦免。
- (39) 最有学问的神学家也很难一面宣讲赎罪票的好处，又一面宣讲真心痛悔的必要。
- (40) 真实的痛悔寻找并爱慕补赎；滥发赎罪票，却使人疏忽并厌恶补赎，或至少使人有这种倾向。
- (41) 教皇的赎罪票宜小心加以宣讲，免得人们误解，以为它们比其它爱的行为更为可取。
- (42) 基督徒须知，教皇并无意将购买赎罪票一事与慈善的行为相比。
- (43) 基督徒须知，赈济穷人，或贷款给缺乏的人，比购买赎罪票好得多。

- (44) 因为爱的行为使爱心增长，也使一个人变好些，但赎罪票不能使人变好些，仅能使人避免惩罚。
- (45) 基督徒须知，人若看见弟兄困苦，不予援助，反用他的钱购买赎罪票，他所得的，并不是教皇的赦免，而是上帝的忿怒。
- (46) 基督徒须知，他们除非有很多的余款，就应该把钱留作家庭必需的开支，决不可浪费在购赎罪票上。
- (47) 基督徒须知，他们购买赎罪票，乃是出于自择，而不是出于命令。
- (48) 基督徒须知，教皇颁发赎罪票，渴望（因他更需要）他们为他的虔诚祈祷，甚于他们所带来的金钱。
- (49) 基督徒须知，他们若不信靠赎罪票，赎罪票便是有用的，但他们若因赎罪票而丧失了对上帝的敬畏心，赎罪票便是最有害的。
- (50) 基督徒须知，教皇若知道那些宣讲赎罪票者的榨取，他是宁愿让圣彼得堂化为灰烬，而不愿用他羊群的皮，肉，和骨去从事建筑的。
- (51) 基督徒须知，教皇宁愿（照他的责任）把他自己的钱赐给许多被骗购买赎罪票的穷人，即令把圣彼得堂拍卖，也在所不惜。
- (52) 靠赎罪票得救，乃是虚空的，即令教皇的代表，甚或教皇本身，用灵魂来作担保，也是如此。
- (53) 那些为求宣讲赎罪票而叫其它教堂不得宣讲上帝道之人，乃是基督和教皇的敌人。
- (54) 在同一次讲道中，若讲赎罪票比讲上帝的道花相等或更长的时间，便是亏负了上帝的道。
- (55) 教皇的意思必然是：如果为庆祝颁发赎罪票这件最小的事，要鸣一个钟，举行简单的游行和仪式，那么为宣讲福音这件最大的事，就应鸣一百个钟，举行一百个游行和仪式。
- (56) 教皇颁发赎罪票所凭借的教会宝藏，在基督的子民中间，既未充分加指定，也未被认识。
- (57) 显然至少它们不是世上的宝藏，因为这许多赎罪票贩子不会散发而只会积攒世上的宝藏。
- (58) 它们也不是基督和圣徒的功德，因为这种功德，虽没有教皇相助，也使人内心得恩典，并将肉体钉在十字架上，使它死灭。
- (59) 圣劳伦斯（St. Lawrence）说，教会的穷人便是教会的宝藏，但他如此说，乃是用当时的说法。
- (60) 我们很可以说，那由基督的功德所赐给教会的钥匙，便是那宝藏。
- (61) 因为显然要免除惩罚和那留给教皇审问的案件，只要有教皇的权柄便够。
- (62) 教会真宝藏乃是上帝荣耀和恩典的神圣福音。
- (63) 但这宝藏自然是最令人恨恶的，因为它使在前的成为在后的。
- (64) 反之，赎罪票的宝藏自然是最讨人喜欢的，因为它使在后的成为在前的。
- (65) 所以福音的宝藏是他们从前用以获得富人的网。
- (66) 赎罪票的宝藏是他们现在用以获得人的财富的网。
- (67) 赎罪票，照宣讲者所说的，是最大的恩典；其实所谓『最大』，不过是指它们为最大的牟利工具。
- (68) 实则它们若与上帝的恩典和人对十字架的虔敬相比，就微不足道了。
- (69) 主教和神甫必须礼恭必敬地接纳教皇赎罪票的代理人。
- (70) 但是他们更必须运用耳目，好叫代理人不至于宣讲自己的幻梦，而不宣讲教皇的使命。
- (71) 若有人否认教皇赎罪票的效力，他应该受咒诅。
- (72) 但那反对赎罪票贩子的胡乱宣讲的人，乃是有福的。
- (73) 教皇对那些用图谋破坏赎罪票交易的人加以威胁，乃是适当的。
- (74) 但他对那些藉赎罪票为口实图谋破坏神圣之爱和真理的人，更要加以威胁。
- (75) 把教皇的赎罪票看得这么有效，甚至认为它们能赦免一个（假定那不可能的事）玷辱了圣母的人，这简直是疯狂的看法。
- (76) 反之，我们认为教皇的赎罪票，对最小之罪的罪债也不能除去。
- (77) 若说，纵使圣彼得现在是教皇，他也不能赐人更大的恩惠，这便是诽谤了圣彼得和教皇。
- (78) 反之，我们说，现在的教皇或任何教皇都有更大的恩惠，即福音，德行，和医病的恩赐等等，如哥林多前书十二章所写的。
- (79) 说那，饰以教皇徽号的十字架，是与基督的十字架同样有效，这是亵渎。
- (80) 那容许这种说法在民间传播的主教，神甫，和神学家，是必得向上帝交帐的。
- (81) 这种对赎罪票放肆的宣传，甚至叫有学问的人也很难使教皇的尊严不受人的诬告，或平信徒机敏的诘问。

(82)他们要问：教皇若为得钱以建立一个教堂的小理由而救赎无数的灵魂，他何不为神圣的爱和灵魂的痛苦的大理由而使炼狱空虚呢？

(83)既然为得赎者祈祷是错误的，那么为甚么还继续给死者举行安灵弥撒呢？教皇又为甚么不退还或准许收回为他们所设立的基金呢？

(84)他们为得钱的缘故，就让一个不虔敬并作他们的仇敌的人，把一个作上帝之友的虔敬灵魂从炼狱里买出来，却不为纯洁之爱的缘故，因鉴于那虔敬和可爱的灵魂本身的所受痛苦而将他赎出来，这是上帝和教皇所定甚么样的虔敬呢？

(85)惩罚教条既因久不用而失效，人为何还要用钱买赎罪票来免除这种教条所定的惩罚，彷彿这种教条还是十足有效呢？

(86)教皇的财富今日远超过最富有者的财富，他为建筑一个圣彼得堂，为何不用自己的钱，而要用贫穷信徒的钱呢？

(87)教皇对那些因完全痛悔而有权得全赦的人，有甚么可赦免的呢？

(88)如果教皇把现在每天只作一次的作一百次，即把这些赦免和特赦颁给每个信徒，那么教会所得的福岂有比这更大的呢？

(89)如果教皇现在颁发赎罪票，是为拯救灵魂，而不是为得钱，那么以前所颁发的赎罪票既是同样有效，他为甚么把它们搁置呢？

(90)对平信徒的这些论点和疑问仅用教皇权来压服，而不用理智来解答，乃是使教会和教皇受敌人耻笑，并使基督徒不愉快。

(91)所以赎罪票若是按照教皇的意旨和精神宣讲的，那么这一切疑问便都要迎刃而解，而且根本就不会发生。

(92)因此那些向基督徒说：『平安，平安』，实则没有平安的先知滚开去罢！

(93)那些向基督徒说：『十字架，十字架』，而自己却不背十字架的先知，永别了！

(94)基督徒应当听劝，努力跟从他们的头基督，经历痛苦，死亡，和地狱。

(95)所以他们进入天堂，要靠经历许多艰难，而不靠人平安的保证。

马丁·路德在沃尔姆斯帝国议会上的讲话



我只不过是个凡夫俗子而不是上帝。因此，我要像耶稣那样为自己辩护。他曾说：“如果我有什么不轨言论，请拿出证据指正我。”我是一个尘灰之微、易犯错误的人，除了要求众人提出反对我教义的一切证据，还能要求什么呢？

至尊的皇帝陛下，各位显赫的亲王，听我说话的大小官员们，请求你们本着上帝的怜悯之心，用先知和使徒的著述来证明我的错误。只要你们能使我折服，我便立即悔改，亲手将自己的文章付之一炬。

这些话清楚地表明，我对于自己所处的危险，已经仔细考虑权衡过；我不但没有因此而郁郁寡欢，相反，看到基督的福音仍如古代一样，在今天尚引起动荡与纷争，我极其欣慰。这是福音注定的特质。耶稣基督曾说：“我来，不是送和平而是送纷争。”天意神妙而可敬可畏。我们须谨慎，以免在制止争论的过程中触犯上帝的圣诫，招致难以摆脱的危险，当前的灾难和未来的忧伤会蜂拥而至。……我们应当谨慎，以免我们寄予厚望的高贵幼主查理皇帝，不仅开始治国历程，还会在那些致命的欲望驱使下结束征程。我不妨引用神谕中的例子，说法老、巴比伦王和以色列王。他们看似睿智，却无不渴望权势，从而自取灭亡。“他发怒，把山翻倒挪移；山并不知觉。”

（约伯记，第九章第五节）

我这样说，并不表示各位高贵的亲王需要听取我粗浅的判断。但我希望能胜行自己的义务，这义务也是德国要求她儿女履行的。因此我来到陛下和各位殿下尊前，谦卑地恳求你们，不要让敌人将我不该承受的愤怒和仇恨倾泻在我身上。

既然至尊的皇帝陛下、诸位亲王殿下要求我简单明白、直截了当地回答，我遵命作答如下：我不能屈从教皇或元老院，放弃我的信仰。因为他们错误百出、自相矛盾的情形有如昭昭天日。如果没有圣经中的依据或充分的理由说服我，如果我对适才引用的经文不满意，如果我的判断不是以这种方式附属于圣谕，那么，我不能够，也不愿收回我说过的任何一句话，因为基督徒是不能说违心之言的。我坚持我的立场，我没有别的话可说了。愿上帝保佑我，阿门。