

Here I Stand
教改风云（2006 版）

翻译: garcia

仅供交流，未经许可，请勿用作商业用途。

目 录

1 概述	6
2 游戏地图	6
2.1 地区	6
2.2 政治控制	7
2.3 宗教的影响	8
2.4 控制标记	8
2.5 其他地图元素	9
3 势力和统治者	10
3.1 玩家	10
3.2 势力	10
3.3 统治者	11
4 势力卡	12
5 军事单位	12
5.1 军事统帅	12
5.2 陆军单位	13
5.3 海军单位	14
6 卡牌	14
6.1 种类	14
6.2 牌堆	15
7 游戏顺序	17
8 开始一个回合	18
8.1 第一回合 (T1)	18
8.2 发牌阶段	19
9 外交	20
9.1 谈判	20
9.2 结盟	22
9.3 求和	22
9.4 赎回统帅	24

9.5 移除处罚（逐出教会）	24
9.6 宣战	24
10 春季部署	26
11 行动阶段	26
11.1 行动	27
12 控制与动乱	27
12.1 通信线	28
12.2 不设防地区	28
12.3 设防地区	28
12.4 动乱	29
13 移动.....	29
13.1 陆地移动流程	30
13.2 拦截	31
13.3 避免战斗	32
13.4 退守到设防地区	32
14 野战.....	33
14.1 撤退	34
15 围城.....	34
15.1 攻城	35
15.2 援军部队	36
15.3 解除围攻	37
16 海军事务	37
16.1 海军移动	37
16.2 海军作战	39
16.3 海上运输	40
16.4 海盗	40
17 建造单位	41
17.1 陆军单位	41
17.2 海军单位	42
18 宗教改革	42
18.1 宗教行动	42
18.2 宗教改革修正因素	45

18.3 改革的尝试	46
18.4 反改革的尝试	48
18.5 神学论争	49
19 冬季.....	51
19.1 舰队租借标记	51
19.2 叛徒统帅	51
19.3 返乡	51
19.4 联盟标记	53
19.5 轮役	53
19.6 海盗标记	53
19.7 辩手	53
19.8 强制性事件	53
20 新世界.....	54
20.1 殖民地	54
20.2 探索航行	54
20.3 征服航行	55
20.4 新世界财富	55
21 主要势力.....	56
21.1 奥斯曼帝国	56
21.2 哈布斯堡	56
21.3 英格兰	57
21.4 法国	58
21.5 教廷	58
21.6 新教	59
22 次要势力.....	59
22.1 未激活	59
22.2 激活	60
22.3 活跃	61
22.4 去激活	61
22.5 击败匈牙利-波希米亚	62
22.6 独立核心	62
23 胜利.....	62
23.1 自动胜利	63
23.2 胜利点	63
23.3 胜利决定阶段	64

附录一..... 66

1 概述

《我就站介儿》是一个支持三至六位玩家的有关军事、政治和宗教的游戏，题材是发生在 1517 年至 1555 年欧洲的新教改革。每个玩家可以控制一个或多个那时主导欧洲的势力。主要包括：奥斯曼帝国，哈布斯堡，英格兰，法国，罗马教廷和新教等六个。

2 游戏地图

游戏地图是一个 22 英寸×34 英寸大小的 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“地区”），一个网络即所谓的“连接”把这些地区连起来，有连接的地区即为“相邻”的地区。一些地区也被称为港口（一个圆形符号内有锚），港口允许访问至被称为“海域”的地区（有虚蓝线边界的淡黄色区域）。

每个地区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在本书后面提供。

[地图上还包含在以下图表：新世界财富表，新世界显示，计分条，选区显示，外交状态显示，亨利八世的妻子妊娠图，回合指示条。]

2.1 地区

在游戏中所有的地区可分为设防或不设防两种。

设防地区：代表一个有城墙的城市（城镇）。某个势力必须成功围攻设防的地区，以获得对它的政治控制。在一个设防地区内最多可放置四个友军陆军单位以抵御敌人的围城。设防地区也可作为冬季寓所。设防地区共有三种类型：

- **核心：**用方形表示。核心最有影响和最富裕的地区；一旦控制可得到一定胜利点和卡牌。其中的六个核心有双线边界（伦敦，巴黎，巴拉多利德，维也纳，罗马和伊斯坦布尔），这些地区是首都。哈布斯堡王朝的势力有两个首都（巴拉多利德和维也纳），而新教的势力没有首都。另外四国都有一个首都。

- **选区：**用六边形表示。在地图上有六个选区，都位于德国。每个选区代表某个选帝侯的主城，他们有权被选举为神圣罗马帝国的皇帝。这些地区在游戏中是政治和宗教争夺的焦点。选区不是核心，但它们对于与德国相关的势力是重要地区，如：哈布斯堡、教皇和新教。

• **要塞**：用八角形表示。要塞是带城墙而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势力要通过围攻来获得政治控制。某些事件牌允许玩家在建造在一个不设防的地区建设要塞。

不设防地区：用圆圈表示。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地区，必须进行一场野战。

起始地区：用灰色填充的地区是独立势力的，即不属于游戏中的任何势力。所有其他颜色的地区属于特定的势力，如下表。

主要势力 起始地区颜色

奥斯曼帝国 深绿色

哈布斯堡 黄色

英格兰 红色

法国 深蓝色

教皇 紫色

新教 棕色边缘与白色中心

次要势力 起始地区颜色

热那亚 粉

匈牙利/波西米亚 浅绿色

苏格兰 浅蓝色

威尼斯 橙色

2.2 政治控制

在整个游戏中，要始终记录着每个地区的政治掌控权。默认情况下，每个地区是处于其起始势力的政治控制之下。当政治控制的状态改变时，要放置控制标记在地区的顶部，表明政治控制方改为非起始势力。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。

被控制地区

一个被主要或次要势力控制的地区是控制地区。一个势力的控制地区包括以下几种：

- 未被其他势力占有的起始地区。
- 占有的独立势力（灰色）地区。
- 占有的其他势力的起始地区。
- 与之联盟的次要势力的起始地区。

控制术语

友好：术语“友好”是指由当前势力或其“盟友”控制的任何游戏元素（地区，单位，堆叠，编队，辩手），。

敌对：所谓“敌人”是指与当前势力处于“交战”状态势力所控制的任何游戏元素。此外，教皇和基督教辩手总是彼此的敌人。

独立：使用“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好。

实例：独立单位不能拦截要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地区，而相邻的敌对单位会阻止这样的行动。

2.3 宗教的影响

游戏中随着宗教改革横扫整个欧洲，许多地区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。只有奥斯曼势力地区（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。

天主教地区：游戏开始地图上全部的地区（除土耳其之外的所有地区）处于天主教影响下。天主教地区分两种：未被标记覆盖的实心地区和覆盖实心标记的地区。

新教地区：代表开始宗教改革的信念占主导地位的城市。也分两种：未被标记覆盖的起始地区和覆盖空心标记（一个带有彩色边框和白色的中心）地区。

2.4 控制标记

控制标记是用来指示地区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。标记其中一面的是一个实心的颜色，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。共分两种形状的控制标记：一种用于核心地区的方形和一种用于所有其他地区的六角形标记。

方形标志物

方形控制标记是用来显示核心地区的状态。当核心地区被占领时，这些标记便在势力卡（第4章）和地图之间转移，请注意这两个规则：

1. 地图上的核心地区必须包含一个正方形的控制标记。有三点例外：未被主要势力控制的独立地区，未被主要势力控制或结盟的次要势力地区，由新教势力占领的地

区（它没有方标记）。

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，就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数量。

六角形标记

六角形标记是用来指示如选区、要塞、不设防的地区，和由新教势力占领核心地区等的占领状态。这些标记暂时不加入游戏中，直到需要更新某个地区政治或宗教的状态。他们是不放在势力卡上的。

2.5 其他地图元素

其他四个地图的元素的作用也有重要的作用。

语言区

地图的背景根据颜色划分为五个语言区域。每个地区属于一个单一的语言区，根据背景的颜色确定。例外：位于棕褐色背景的地区，这些地区不属于所有五种语言区。

语言区 颜色

英语 淡红

法语 淡蓝色

德语 灰色

意大利语 淡紫色

西班牙语 淡黄色

山口

以虚线表示的连接是山口。在西班牙和法国之间的比利牛斯山上有 3 个山口，靠近意大利北部的阿尔卑斯山有 6 个山口，在巴尔干地区有 7 个山口。陆地单位编队移动经过山口时花费 2 命令点（CP），而不是像经过普通连接时花费 1CP。

山口还会：

- 减缓宗教思想的传播
- 阻碍陆地单位的春季部署
- 防止以通路邻接的敌人的干预
- 抑制陆地单位的能力，如控制相邻地区和消除相邻地区的动乱。

单位可经过山口撤退或避免战斗。

海上区域

该地图包含 14 个海区，每个均以蓝色斜体字体标注。区域之间的海上边界以断开的蓝线表示。只有海军统帅和海军部队可以占用海区，陆地的单位必须始终在地区里行动。

港口

大多数（但不是全部）海岸附近的地区，可作为港口以访问一个或多个海区。单区港口拥有一个锚符号，双区港口旁边有两个锚符号，表示可访问两个海区。

以下海区之间没有连接：

- 爱奥尼亚海/勒尼安海（双区港口：墨西拿）
- 巴巴里海岸/大西洋（双区港口：直布罗陀）
- 黑海/爱琴海（双区港口：伊斯坦布尔）

但是，如果这些双区港口（墨西拿，直布罗陀或伊斯坦布尔）是在友好方的控制下，则海军部队可通过一个海军移动行动从一个海区移动进入这个港口，然后可再通过一个海军移动行动从这个港口移动进入任一个海区。

以下海区存在连接（在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 势力和统治者

《教改风云》最好有三个或六个玩家参与，而四或五个玩家也是可能的。本规则主要描述六名玩家的情况，“游戏有 3 到 5 个玩家”的情况可参见剧本书。不论玩家数量多少，所有六大势力必须分配到某个玩家以实现相互的积极争夺。本节定义玩家、势力和统治者并提供进阶的相关信息。

3.1 玩家

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，以让所有的主要势力均在游戏中起作用。

3.2 势力

势力是一个国家或者城邦。新教改革者和德国捍卫信仰的选帝侯们构成额外的势力。游戏一共有 10 个势力：6 个主要的和 4 个次要的。如果规则或卡牌中说的“势力”不指定“主要”或“次要”，则代表主要势力。

主要势力

包括英格兰，法国，哈布斯堡，奥斯曼帝国，罗马教皇和新教徒。每个大国都有“势力卡”（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
2. 哈布斯堡
3. 英格兰
4. 法国
5. 罗马教皇
6. 新教

这个顺序可称为“轮顺序”

次要势力

包括热那亚、匈牙利-波西米亚、苏格兰和威尼斯。这些国家的联盟状态在游戏过程中可以改变。

3.3 统治者

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 - 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（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，进入后把他们覆盖在势力卡的统治者上，以便全部玩家可看到新的统治者的属性。

属性

所有统治者具备两个属性：政治能力和卡牌特权，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（第 18 章）。势力卡和强制性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。

政治能力：

政治（或“管理”）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。（节流）

卡牌特权：

是评估统治者动员民众支持其宏图伟业的能力。通过补若干数量的卡牌来体现。（开源）

额外的统治者功能

新教统治者中的路德和加尔文也可以做为改革者和辩论者影响游戏（第 18 章）。有些统治者可能作为军队领导影响游戏：苏莱曼（奥斯曼）、查理五世（哈布斯堡）、弗朗西斯一世/亨利二世（法国）和亨利八世（英格兰）。见（第 5.1 章）。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。包含以下部分：

- 行动列表（左上）：列出每一种势力在行动阶段（第 11 章）可能采取的行动，以及花费的 CP。不同的势力可采取的行动也有不同。
- 初始统治者（右上角）：这个势力最初统治者的属性，如 3.3 节所述。
- 额外胜利点 VP（右下）：这是一个标志物存放处，表明玩家已经获得的 VP，包括探索新大陆，征服殖民地，宗教辩论或焚烧辩论者敌人，赢得战争，控制在意大利的核心地区，翻译圣经译本以及其他的特别活动。

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：军事统帅，陆军单位和海军单位。本节解释每一种军事单位上的数字的意义。军事单位使用与每个势力起始地区相同的颜色。

5.1 军事统帅

可安置在塑料底座上以便玩家可以迅速确定其在地图上的位置。（也有平面算子版）算子上的数字信息根据陆军和海军稍有不同。海军统帅有蓝色背景。

陆军统帅

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

统率力：底部数值（在一黄色框内）。此数字表示此领导者在同一时间可以控制的陆军单位数量。

编队

编队的形成是在一个地区内的一组陆军单位，可作为一个整体进行移动，野战，拦截和攻城等行动。编队内可包含一个或更多的统帅，军队单位的最大数目由统帅的统率力决定：

在场统帅数 最大单位规模

none 4

1 统率力

2 或以上 两个最高统率力的总和

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

海军统帅

战斗力：最上面的数字是海军统帅的战斗力。此值越高则海战中成功拦截或避免战斗的机会越高，并在海军作战中添加额外的骰子。

海盗值：奥斯曼海军统帅巴巴罗萨和德拉古拥有第二个数值。此数值（在“P”后）是他们的海盗值，表明了该统帅在海域内启动海盗行动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，均以圆形小片代表。各种单位有不同的“面值”（1，2，4，6），且便于堆放。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区），只要总数值相同。之后，如果在作战或事件卡发生后单位损失，而小面值单位不够找零，势力会暂时失去额外的单位直到又有可用的单位再补上。

正规军：

正规军是彩色图像，底部有深色条纹且颜色与其势力相同。该算子上的数值显示其数量，一切势力，包括主要和次要，都有正规军。

雇佣兵：

雇佣兵是黑色图像且颜色与其势力相同的单位。该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，算子可在其正规军反面找到。雇佣军花费比正规军便宜，但可能在关键时刻溜号。

骑兵：

只有奥斯曼拥有骑兵单位。该算子上的数值显示其数量，算子可在其正规军反面找到。骑兵善于拦截和避免战斗，但在围城行动中是无效的。

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个舰队或海盗船队。海军单位没有面值。

舰队：

为挂白帆的船只。数字显示作战是使用的骰子数，以及敌人要消灭它所需的命中数。所有的势力都有舰队，除了新教徒和匈牙利/波希米亚。

海盗船队：

为挂黑帆的船只。数字显示作战是使用的骰子数，以及敌人要消灭它所需的命中数。只有奥斯曼有海盗船队，算子在其舰队反面。

6 卡牌

此游戏有一个牌堆，共 110 张牌。此章讲述如何管理手牌、补牌和弃牌。

6.1 种类

有五种类型的卡牌，如下所述。除了强制性事件牌，每张牌可打出作为一个事件，或作为 CP。CP 可用于采取行动（第 11 章），或宣布战争（第 9.6 章）。（强制性事件牌为打出后，该事件立刻生效，然后当前玩家获得 2CP 来采取行动）。如果一个玩家将牌用作事件，他或她需要遵从牌上的指示。有些牌有两套由“或”字连接的指令，这些牌是给玩家纠结的机会，只有玩家选中的会生效。

本尊牌

每个势力都有一张特定的本尊牌（教皇有两张），每回合起始回到手中。一旦使用，要将本尊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。当某势力需要被随机抽牌时，本尊牌不能被抽取（无论是事件牌触发，外交协议或掠夺）。玩家如果本尊牌仍然在他的手中，则不能跳过他的行动阶段。

强制性事件牌

印有红色名字和单词“强制性”的牌为强制性事件牌。此牌必须在抓到它的回合的行动阶段打出，打出时，事件总是先触发，然后当前玩家获得 2CP 用于行动。强制性事件牌不能持有到下一个回合。如果玩家手中有强制性事件牌，则不能跳过

他的行动阶段。所有强制事件牌发生后要从游戏中移除，除了特伦特议会和意大利之主这两张。这两张保留在牌堆中而可能在游戏中发生多次。

响应牌

印有蓝色名字和单词“响应”的牌为响应牌。响应牌可在任何一个玩家的出牌轮里打出，用于中断某个玩家的一次战斗或一次事件牌。玩家们应该在每次行动、事件、海军作战、进攻之后允许合理的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，也可在自己出牌时使用它的 CP。

战斗牌

印有黑色名字和单词“战斗”的牌为战斗牌。玩家可以在有其单位参与的野战、围城或海战中打出此牌，需在战斗结算之前打出。如果玩家不希望使用该卡的特别能力，也可在自己出牌时使用它的 CP。

事件牌

游戏中所有其他牌为事件牌。这些卡名字像战斗牌一样为黑色。玩家可以在行动阶段打出这些牌做为事件，也可用于 CP。三个事件（奥格斯堡供述，印刷机和瓦特堡）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：

牌	打出阶段	行动阶段是否可用？
外交婚姻	外交	是
春运	春季部署	否
威尼斯线人	春季部署	否
哥白尼	胜利判定	是
迈克塞尔维特	胜利判定	是

6.2 牌堆

每个势力每回合可使用的牌包括本尊牌和从牌堆抽取的不同数量的牌。牌堆每回合一旦有新牌加入时需要重洗。

添加卡牌

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：

- 有 31 张牌写着一个回合数而没有其他条件，需要在指定的回合加入牌堆。
- 有 2 张牌（#19 “爱德华六世”和#21 “玛丽一世”）显示回合数和加入条件。两个条件均满足则加入牌堆。
- 有 4 张牌写着“可变”，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（例外是：若按照 1532 年场景设置的，标有“1517 年”卡牌不包括在内）。

发牌

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。这些新的牌与势力本尊牌、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. 除了新教外的所有势力：补牌的数量有版图上方形控制标记的数量确定。最后未被覆盖的方形在“卡和 VP 每核心”一节中显示补牌的数量。势力卡上方形也会被动乱标记（12.4 节）覆盖，进一步减少补牌数。如果所有的地区都被覆盖，这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（如果 4 个或更多选区处于新教的政治控制下，则补 5 张牌，如果控制 3 个或更少的选区则补 4 张牌）。

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

弃牌堆与移除堆

某张牌打出后，可能是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：

某些牌印有文本“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”，且标题后印有红色匕首标记，当它们做为事件打出后则移除。

弃牌堆：

没有“...移除”文本的以及做为 CP 使用的有“..移除”文本的牌放入同一弃牌堆。有两张牌（“我就站介儿”和“教皇宗教裁判所”）可从弃牌堆内换牌。有以下一些限制：

- 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、响应或战斗牌。

全部弃牌在回合的发牌阶段重回发牌堆，和未发出的牌、新加入的牌洗匀。

7 游戏顺序

每场游戏包含 9 个回合或更少。第一个回合代表从 1517 年至 1523 年。以后的每个回合涵盖四年。每回合由九个阶段组成。第六阶段，行动阶段，是最耗时的阶段，它包括若干轮，其中每轮由每个主要的势力轮流打出一张牌。每一张这样的牌即所谓的“冲动”。玩家在最后阶段，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）。

第一和第四阶段只发生在第 1 回合。第三个阶段（外交）在第 1 回合也大大省略如下：

- 英格兰玩家和法国或哈布斯堡王朝玩家之一进行谈判（由他选择）。
- 英格兰玩家和另一玩家进行谈判（上一步没做的）。
- 英格兰玩家宣布和哈布斯堡达成的交易，如果哈布斯堡玩家证实了此交易（见 9.1），则立即生效。
- 英格兰玩家宣布和法国达成的交易，如果法国玩家证实了此交易（见 9.1），则立即生效。

第 1 回合的外交阶段即跳过。游戏顺序归纳如下：

# 阶段	章节
1 路德的 95 条论纲（仅 T1）	
新教玩家打出“路德的 95 条”作为强制性事件牌.....	18.1
2 发牌阶段	
新增辩论者、改革者、军事统帅.....	8.2
添加新牌到牌堆	
新世界财富掷骰.....	20.4
洗牌、发牌.....	6.2
3 外交阶段（T1 简略）	
谈判子阶段.....	9.1
举行谈判，并宣布交易	
结盟子阶段（在最后回合没有）.....	9.3
如果在战争状态可求和	
赎金子阶段.....	9.4
支付赎金（抽 1 张牌）以赎回军队统帅	

处罚子阶段.....	9.5
弃 1 张牌以取消教皇对统治者的处罚	
战争子阶段.....	9.6
支付 CP 以宣告新的战争	
4 沃尔木斯 (Worms) 会议阶段 (仅 T1)	18.1
新教、教廷、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 个陆军编队到控制地区	
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，法国，罗马教廷和新教。军事或宗教的胜利可能会结束游戏。	
7 冬季阶段.....	19
将军队单位和统帅返回到设防地区，否则可能遭受自然减员	
在每一个占领的首都增加 1 个正规军	
如果特定的强制性事件牌仍未发生，则触发之。	
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
检查赢家。如果没有，推进回合标记并开始一个新的回合。	

8 开始一个回合

从本节（至第 20 章），规则将按游戏顺序讲述回合进程。本节介绍一个回合的开始。

8.1 第一回合 (T1)

在第一回合，游戏开始于“路德的 95 条”阶段。新教玩家打出“路德的 95 条论纲”牌（在第 18.1 节有述）以发起对天主教的改革。（原文见附录一）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。各势力新增辩论者、改革者、军事统帅，添加新牌到牌堆，洗牌、发牌。

新增统帅

第 6 回合开始，新教统帅莫里斯-萨克森可放置在地图上新教控制的**选区**内。莫里斯是唯一既不是游戏起始进入地图也不是通过强制性事件进入的军队领导者。

被打败的海军统帅也在发牌阶段被取回。如果可能的话把他放在一个友军港口。如果没有友军港口存在，则保留在回合条等待下一回合。之前被消灭的海军部队也返回到每个势力的单位池，并用于建造。

新增改革者

将改革者茨温利、卡尔文、克兰默放置在地图上。当玩家采取宗教活动时，改革者可对其所处或相邻的地区提供效果加成。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。在亨利和安妮博林结婚的第一个回合，**克兰默进入历史舞台**。改革者完整的信息显示在此表：

人物 进入位置 回合

路德 维腾堡 1（路德的 95 条）

茨温利 苏黎世 2（发牌阶段）

卡尔文 日内瓦 4（发牌阶段）

克兰默 伦敦 亨利八世安妮博林结婚后，（发牌阶段）

在改革者进入的地区，需要将宗教影响转变为新教倾向。游戏中改革者无法离开进入时的地点，他们是完全动弹不得。当打出“驱逐卡尔文”牌或通过处罚（第 21.5）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者又重新回到地图的同一地点。这段时间此地的宗教影响并不改变。改革者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：当事件“茨温利铠甲”发生时，茨温利从场上永久移除，不重新进入地图。

新增辩手

辩手代表新教和教廷（天主教）关于神学观点进行争论。游戏开始时新教有四个德语辩手。在游戏进程中，额外的辩手在发牌阶段进入地图，既在德语区，也在法语和英语区。教廷开始有五个辩手，也可不断增加。教皇辩手可参加任何语言区的辩论，不像他们的对手根据语言进行分类。

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照片。在某个回合当辩手“致力于”某项行动时则翻转到背面，这使辩手更容易受到所谓的神学争论宗教力量的反对。进入游戏的回合数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卡的适当位置里。请注意如果改革者克兰默（Cranmer）不在游戏中，则英语辩手 Cranmer、Coverdale 和 Latimer 不得加入游戏。在这种情况下，这三个英格兰辩手需要延迟至克兰默出现。

添加新牌/发牌

如果是 T3 或以后，新牌可能会被添加到牌堆。然后按 6.2 节中描述的情况给每个势力发牌。

9 外交

每回合的第三阶段是外交阶段。在第一回合，外交阶段被简略，只有英格兰玩家和其他两个（第 7 章）玩家进行谈判。

9.1 谈判

该阶段的第一部分是谈判，允许玩家远离游戏板与一个或多个对手秘密谈判，一回合可进行若干场这样的谈判。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，如改变部队、统帅的位置，交易卡牌或改变控制状态。只允许达成以下“改变当前游戏局面”的协议：

- 两个势力可以同意结束战争。需要按照和平部分（9.3 章）中所描述的步骤进行。例外：新教永远不会结束和教廷和哈布斯堡的战争。（被 Schmalkaldic 联盟强制事件触发的）
- 两个势力可形成持续一整个回合联盟（第 9.2 章），但不能处于战争状态且不同意结束那场战争（见上文）。
- 一个联盟中的势力可租借海军舰队和海军统帅给联盟中的其他势力（9.2 节）。
- 捕获的军队统帅可被退回。将其放置在他的首都。如果没有，则放在本势力的起始核心地区。
- 一个势力可能让出它控制的地区（甚至核心和选区）给另一个势力。用于占领的单位可被返回到最近的设防地区或其首都，如和平部分步骤 3 所述（第 9.3 章）。唯一不能给予的地区是一个势力的首都，以及一个结盟次要势力的起始核心地区。

- 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易只能单向发生。（记住抽牌时会忽略玩家的本尊牌）
 - 一个势力可同意给其他势力（除奥斯曼）最多四个雇佣军。移除雇佣军时可从任何单一或多个的地区。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力池。如果接收的势力是哈布斯堡、英格兰、法国或教廷，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“安妮博林”位置并立即对妊娠图掷骰（21.3所述）。英格兰玩家若打出“亨利八世的六个妻子”本尊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（第21.5章）。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（按轮顺序）宣布它已经达成了哪些协议，将导致在游戏中哪些状态的变化。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。

不具约束力的协议

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，即是不具约束力的事例。非约束性协议，可在任何时间在玩家之间达成，但他们不能正式公布，如果有人在游戏中违反也无机制对其进行反应。

9.2 结盟

结盟是两个势力之间的合作协议，持续期为一个回合。联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更多个联盟，而与之结盟的多个势力之间不必彼此结盟。有关创建一个联盟的限制，以及联盟的影响详细说明如下：

限制

- 如果两个势力目前正在交战则一个联盟无法创建。
- 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盟友。

影响

一个联盟可提供以下好处：

- 双方控制的地区对于任一方皆为友好。这意味着，陆军单位可以在移动和撤退时进入联盟的控制地区。
- 海军舰队（而不是海盗船队）可在 1 回合内借给一个盟友。这种租借必须在公布联盟的同时，不得在回合之后时间外借。两名玩家不得在同一回合互借，租借只能单向发生。接受势力要在每个借到的舰队上放置“租借”标记，然后将舰队放置到最近的控制港口，通过计算距离的海区数决定。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。舰队上的海军统帅可一并租借。海军部队绝不能借给新教力量。并且外借时，必须有一个连接双方港口的海区通路。（不包括如直布罗陀这样的港口）
- 如果两个联盟势力的堆叠陆军单位受到攻击时，他们的单位和统帅会合并成一个防御共同体。任一势力可能撤出他的单位和/或统帅（通过势力自己的避免战斗掷骰）。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显示图上两个势力之间新增一个“盟友”标记。该联盟总是在回合结束时终止。联盟不允许两个势力的陆军单位一同移动，进行围城、攻击、拦截或避免战斗。此外，联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，**联盟只能面对进攻时共同守卫某个地区。**

9.3 求和

如果玩家发现在战争中处于一个不利的境地，可在外交阶段的第二部分求和。这个

部分在游戏的最后一回合省略（通常是 T9，但在巡回赛模式是 T6）。该程序如下：

求和流程

1. 宣布和平要求：按轮顺序（3.2 章），每个势力宣布它是否愿意为当前的战争求和。一个势力一般不会求和，除非它的军队统帅或起始地区（设防或不设防）被其他势力俘获。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 分奖励：在这场冲突中的另一方势力是赢家。可获得一个“赢家 1VP”标记。如果奥斯曼是在战争中所涉及的势力之一，将得到一额外的“赢家 1VP”的标记（共可获得两个这样的标记）。

3. 放弃控制权：输家要放弃所有对赢家起始地区的占领。任何占领单位要被放置在最近的设防地区或首都（前者被占领的话），计算距离时海区算 1 个地区，如果两个设防地区距离相等，由拥有者决定。

4. 移除单位：输家从地图选择移除 2 个己方单位（陆军或海军）。

5. 重获起始核心地区：输家决定是否要恢复占领赢家控制的核心地区，如果要这样，输家要对于每个核心地区提供以下项目之一：

- 另一个“赢家 1VP”标记，或
- 从失败者的当前手牌随机抽一张。

任何占领单位要被放置在最近的设防地区或首都，如上面第 3 步中所述。

6. 重获被俘统帅：输家可通过支付得分或手牌重获被俘统帅，放回首都或己方的起始核心地区（输家的选择）。

7. 重新获得非重点地区：输家决定是否要恢复占领赢家控制的非核心地区，以两个为一组支付以上代价。

8. 调整外交状态显示：外交状态表上移除“交战”的标记。如果教皇向统治者受罚的势力求和，要移除“-1 卡”的标记。

注意事项：

（1）打出“外交联姻”牌可以让玩家重获**全部**步骤 5 至 7 的项目，不支付额外的分或手牌。

（2）所有“赢家 VP”标记来自算子池，其他势力得分时，不用放弃自己的“赢家”标记。（参考 TTA 的资源掠夺）

9.4 赎回统帅

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统帅，代价是抽取一张手牌，统帅回到首都或起始核心地区。可赎买任意数量的统帅。若无赎买请求，一个势力可以无限期地囚禁一个俘虏。

9.5 移除处罚（逐出教会）

在外交阶段的第四部分允许势力请求移除之前获得的教廷处罚，即“-1牌”标记。教廷玩家从被逐出教会的势力手上抽一张牌（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

外交阶段第五部分允许某势力向一个或更多的势力（主要或次要）宣战。按照以下流程进行，每个势力需要最后支付宣战/干预的全部CP成本。当全部流程完成后，每个势力打出一张或更多的牌以使总CP值等于或超过其成本。这些牌弃掉，犹如在行动阶段（第11.0节）做为CP被打出。**强制性事件牌不得用于支付。**

宣战流程

1. 宣战：每个势力按轮顺序（第3.2节），声明是否要向一个或更多的势力宣战。
2. 向主要势力宣战：如果一名玩家向主要势力宣战，CP成本可在外交状态表找到。[当哈布斯堡在亨利八世和安妮博林结婚（第21.3节）后，首次对英格兰宣战，此成本可-2]。在外交状态显示表相应位置增加一个“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。
3. 向次要势力宣战：如果一名玩家向次要势力宣战，CP成本一般是1。在外交状态显示表相应位置增加一个“交战”标记。此后这些势力处于交战状态，永远不能达成和平协议。
4. 向苏格兰宣战：如果有玩家向苏格兰宣战，法国玩家可立即花2CP进行干预。如果法国干预，苏格兰被激活为法国盟友（22章），且法国与宣战方处于战争状态。
5. 向威尼斯宣战：如果有玩家向威尼斯宣战，教廷玩家可立即花2CP进行干预。

如果教廷干预，威尼斯被激活为教廷盟友（22 章），且教廷与宣战方处于战争状态。

在行动阶段的宣战

在行动阶段，三张事件牌（Schmalkaldic 联盟，马基雅维里：“王子”，亨利八世和六个妻子）可产生战争状态。奥斯曼击败匈牙利可能引发与哈布斯堡王朝的战争（第 22.5），次要势力的激活会导致主要势力之间的战争（第 22.2）。当这五个事件发生，需要在外交状态表添加适当的标记。如果刚宣战的两个势力的海军部队占据同一海区，则立即爆发海战。如果命中数相同，双方必须同时撤退（一个海军作战规则的例外，因为无攻守方）。

宣战的限制

这些限制有些适用于所有时刻，有的只适用于在外交阶段的第五部分，详情如下。

在任何时刻的限制：

以下情况，你不能宣战：

- 不能对匈牙利-波希米亚宣战（奥斯曼帝国游戏开始与匈牙利-波希米亚交战，并且是唯一可以其交战的势力）。
- 如果你是奥斯曼帝国，罗马教皇或新教，不能对苏格兰宣战。
- 如果你是英格兰，不能对威尼斯宣战。
- 对一个与主要势力结盟的次要势力（你必须和主要势力宣战）
- 目前是你的盟友。
- 不能对新教，直到 Schmalkaldic 联盟强制性事件已被打出。
- 如果你是新教不能对任何其他势力，直到 Schmalkaldic 联盟强制性事件已被打出。
- 一个独立的核心地区（梅斯，米兰，佛罗伦萨和突尼斯），因为独立的核心可被任何势力不经宣战而围城。

外交阶段的限制：

你不能宣战：

- 对一个你已在当前外交阶段达成和平协议的势力（即使是通过求和方式）
- 对一个与其结盟的势力。
- 如果你当前阶段与法国结盟，或与其达成和平协议，则不能对苏格兰。
- 如果你当前阶段与教廷结盟，或与其达成和平协议，则不能对威尼斯。

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和统帅从他们的首都移动至一个友方控制地区。这种特殊的移动不花费 CP 成本且按轮顺序执行。有下列限制：

限制：

- 只有这个阶段开始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（但不是同时）。新教势力（它没有首都）不能执行。
- 从首都到目标地区的路径可以任意长度，但路径上的所有地区，必须是友方控制的且没有动乱。路径也可以跨越一个海区（仅限一个）后，即从一个港口进入海区到达另一个。
- 编队中陆军单位数量由军队统帅决定。
- 路径不得穿过山口。（*）
- 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区不得通过（除非这些海军单位已租借给部署方）（*）
- 跨越海区时不能超过 5 个陆军单位（加上统帅）（*）

注：若在这一阶段打出“春季筹备”牌，则可忽视带星号（*）的限制。所有其他的限制仍然适用。

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 CP
- 打一张牌执行事件
- Pass

打牌执行（CP）：

除了强制事件牌都可用于 CP。CP 值印在牌左上角。然后可执行一个或多个 11.1 节中列出的行动。用后放置在弃牌堆，可便以后再使用。

打牌执行事件：

强制性事件牌、本尊牌、事件牌以及一些响应牌（但除了战斗牌）可执行事件。**重要注意事项：**一些事件只能由卡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，事件牌（强制性事件牌），带有若干 CP，这些 CP 可执行一个或多个 11.1 节中列出的行动。事件发生后，牌放在弃牌堆，除非印有“如果作为一个事件从游戏移除”，这类牌将被永久从游戏中移除。一个回合内每张卡只能作为事件打出一次。你可以执行一个事件，让其他势力采取行动，在这种情况下，卡上列出的玩家执行行动，而不是当前玩家。

Pass：

在行动阶段后期，势力可以 Pass（不行动）。除非：

- 本尊牌尚未打出，
- 强制性事件尚未打出，或
- 手上有比他们的统治者的行政力更多的牌。

如果一个势力没牌则必须 Pass。若有牌，可先 Pass，然后在其他玩家行动后再出牌。，全部 6 个势力 Pass 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 4CP 不等。各势力卡上有简明描述。

CP 一次只能用于一个行动，一个行动结算后再使用剩余的 CP。CP 必须在出牌后立即用完，不能累积到下次出牌。可以在一次出牌中进行相同或不同的行动。一回合内大多数行动可执行多次，例外：探索，殖民和征服只能每回合一次。注意，殖民和出版论著随势力不同花费不同。

12 控制与动乱

对某地区的政治控制可以通过行动实现。发起“控制”行动时需要先建立一条源自一个设防友方地区的通讯线路。打出某些牌，会导致地区动乱，则这个地区的大部分好处都将失去。动乱的移除和控制一个不设防的地区所需的 CP 相同。

12.1 通信线

通信线由友方设防地区发起至某个目标，路径上的地区必须是：

- 友方控制，
- 没有敌军单位，并且
- 没有动乱。

通信线不能经过选区，直到打出“Schmalkaldic 联盟”强制性事件。通信线可经过一个或以上的相邻海区，要求每个海区部署友方海军部队。路径必须通过友方控制的港口连接到这些海区。当发动攻击和控制不设防地区时，需要通信线。

12.2 不设防地区

势力可花费 1CP 获得对某个不设防地区的政治控制，且要满足下列条件：

- 地区是独立的或由敌方力量控制。
- 地区是不设防的。
- 当前玩家有通信线。
- 要么 (a) 由当前势力的军队占领此地区，或 (b) 当前势力的军队与此地区相邻，而敌人军队不相邻。 [山口不算相邻。]

注：上面 (b) 项，与己方控制军队相邻的地区不需要通信线，通信线的要求是只对将被改变**控制**的地区。(即军队一般不需要通信线，通信线只针对改变政治控制的地区而言) 当评估 (b) 时，执行围城或被围的军队仍然必须考虑。

在地区上放置一个新的控制标记，指示新的控制者（除非它是恢复到原来控制者）。注意不能改变宗教的影响。如果这个地区是一个港口，部署有海军部队，这些海军部队必须立即撤离到该港口相邻的海，遵循海军作战流程的步骤 9。

12.3 设防地区

改变设防地区的政治控制，必须通过谈判（第 9.1 节），求和（第 9.3 节），围城（第 15 章），或打出事件卡。请参阅相应的章节。

12.4 动乱

某些事件会导致动乱，并放置标记在不包含任何势力军队的地区上（例外是“普遍祈祷者之书”牌，对于天主教影响的地区不论其占领状态）。动乱也会由处罚一个统治者（21.5），或一次失败的改革尝试（18.3 节）导致。动乱有以下影响：

影响：

- 单位不得在/经由动乱的地区执行春季部署、撤退或避免战斗。
- 通信线不能通过动乱的地区。
- 任何单位不得在一个动乱的地区建造。
- 当在相邻地区进行改革与反改革的尝试，动乱地区的内容被完全忽略。
- 新教不能对某个如下地区进行改革尝试，它仅有一个相邻的动乱的且处于新教影响的地区。
- 教廷不能对某个如下地区进行反改革尝试，它仅有一个相邻的动乱的且处于天主教影响的地区。
- 在计算胜利点时，此地区不被认为是新教势力。
- 动乱的选区对哈布斯堡或新教均为得分。
- 动乱的核心导致不能得分和补牌。在势力卡上也放置动乱标记。
- 动乱的堡垒在面对奥斯曼在邻近海域的掠夺时不需掷骰。

动乱地区可以成为改革或反改革的目标。

移除动乱

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

- a. 当前势力的陆军单位占领地区，
- b. 动乱发生在新教起始地区，新教势力可在“Schmalkaldic 联盟”打出前移除动乱
- c. 当前势力的军队与此地区相邻，而敌人军队不相邻。 [山口不算相邻。]

移除动乱不需要通信线。

13 移动

所有的陆地移动受限于规则（5.1）。移动可能触发敌人编队的拦截企图。敌人也可以尽量避免战斗并撤回到设防地区做为响应。

13.1 陆地移动流程

限制：

- 所有需要移动的陆军单位和军队统帅必须从同一个地区启动，并形成同一编队。
- 移动时可进入己方控制的地区或独立的地区。移动到另一个势力的地区时需要：
 - ◇ 当前势力与目的地区控制势力交战中，或
 - ◇ 当前势力与目的地区控制势力联盟中。
- 编队不能移动到包含其他势力军队单位的地区，除非对方军队是：
 - ◇ 盟军，
 - ◇ 敌军，
 - ◇ 在一个独立核心的独立正规军（22.6 节），或
 - ◇ 占领敌方势力地区的敌方盟军单位，当移动时，视之为“敌方单位”。
- 在本轮早先输掉野战的军队统帅和单位不得参加移动。
- 在本轮早先占领敌方设防地区且被围城的军队统帅和单位不得参加移动。
- 一个或更多的军队统帅可脱离军队移动，只要不进入由敌人控制的地区或有敌方单位的地区。如果一个军队统帅单独在一个不设防的地区内，当敌人进入此地区，该统帅将被捕获并放在敌人的势力卡上。他可能是在即将到来的下一个外交阶段被赎回（9 章）。

陆地移动流程

1. 宣告编队：宣告哪个编队将被移动（包括陆军单位和军队统帅）。
2. 宣告目的地：宣告要移动的目标地，必须与目前的地区相邻。
3. 花费 CP：通过山口花费 2 CP，否则是 1 CP。
4. 打出响应牌：其他势力可打出“恶劣的天气”和“堵路”破坏移动。
5. 进行拦截：如果敌军单位毗邻目标地区则可能发生截获（13.2 节）。发生时敌军单位进入目标地区。所有拦截解决后，可将编队放置在目标地区。如果有拦截成功，则跳到步骤 8 并进行野战。
6. 避免战斗：如果目标地区包含敌人的陆军单位，其全部或部分可试图避免战斗（第 13.3 节）。
7. 撤回设防地区：如果在拦截和避免战斗解决后，敌人在设防的目标地区有 4 个或更少的单位，则这些敌军可以选择撤回到设防地区（13.4 节）。
8. 野战：如果敌人陆军单位仍然在此地区，而没有在设防地区内，则在此地区会发生野战（第 14 章）。

13.2 拦截

若敌对势力有陆军单位与移动目的地相邻，则可试图拦截移动的编队。如果敌人是多个堆叠，则每堆都可以试图拦截且需按堆分别执行。如果存在多个势力都希望拦截，则按轮顺序执行。一旦某个势力拦截成功，则其他权力不能再尝试（即使该其他势力是成功势力的盟友）。而成功拦截势力的其他相邻地区的军队可继续试图拦截。

限制：

- 因避免战斗、拦截与撤退导致的移动不能被拦截。
- 不能通过山口拦截。
- 只有与当前势力处于“交战”的势力可进行拦截。
- 已经尝试拦截的单位和军队统帅（不管他们是否成功），不能再试图拦截。
- 正在被围城的单位和军队统帅不能尝试拦截。如果围攻部队从围攻地区移出，之前被围攻的单位不能拦截之。
- 所有由于拦截单位和军队统帅必须在起始同样的地区，且必须在单一编队内。
- 进入一个友方的未被围攻的设防地区，不得被拦截。
- 若要进入的地区已经包含了某势力单位，则是能相同势力或联盟势力的单位能拦截。如果目标地区的单位受到围攻则不能拦截。
- 单位不得拦截进入到另一个势力控制的地区，除非此势力是其敌人或盟友。

拦截流程

1. 声明编队：声明用哪些单位和/或军队领导进行拦截。并不需要包括目前所有的单位。
2. 掷骰：掷两个骰子加上一个最高统帅的战斗力的。若拦截势力是奥斯曼且至少有 1 骑兵部队则+1。若被拦截方包含奥斯曼骑兵则-1。如果修正后的骰子为 9 或以上，拦截成功。
3. 放置在目的地地区：如果成功，则将拦截部队放在目的地。这被视为移动前到达此地。
4. 对其他单位的重复：重复步骤 1-3 以结算从任何其他相邻地区发起的拦截。以选过的地区不允许再发起的。
5. 野战：如果有拦截成功，则发生野战（第 14）。所有拦截单位必须在这场战斗中参与，他们不能执行避免战斗或撤回到一个设防地区。

13.3 避免战斗

当部队要进入的地区包含敌方单位，则敌军的部分或全部单位可尝试移动到相邻的地区，以避免战斗。如果目标地区包含多个势力（联盟），则按轮顺序宣布和结算。若存在次要势力盟友，则和其主要势力协同进行。避免战斗是可选行动。

限制：

- 不得通过避免战斗进入一个独立地区或另一势力控制的地区，除非是盟军。
- 单位不得进入动乱地区或包含敌方部队的地区。
- 单位不得进入海上地区。
- 不得进入要避免的敌人刚离开的地区。
- 正在被围攻的单位和军队统帅无法避免的战斗。
- 在移动行动时拦截进入的单位不能避免战斗。

避免战斗流程

1. 声明尝试：每个目的地的主要势力，依次结算（冲动顺序）避免战斗尝试。执行步骤 2-5 然后再下一个势力。
2. 指定目的地地区：指定一个相邻的目的地，该地区必须满足上述限制。
3. 选择单位：单位总数可超过作为一个编队进行移动的数量。任何选择外的单位都会被留下。
4. 掷骰：掷两个骰子加上一个最高统帅的战斗值。若避免战斗势力是奥斯曼且至少有 1 骑兵部队则+1。若对方包含奥斯曼骑兵则-1。如果修正后的骰子为 9 或以上，避免成功。例外：如果试图避免战斗的编队中的每个单位已在此轮冲动中输过野战，则可自动避免战斗，不必掷骰。
5. 放置在目的地地区：如果成功，将避免战斗的各单位放入选定的地区内。
6. 重复其他势力：对其他势力重复 2-5 步骤。

13.4 退守到设防地区

在目标地区中的敌方单位，可以在移动过程的步骤 7 撤回到设防地区内，需要满足以下条件：

- 目标地区是设防的，

- 敌军势力（或敌军势力的同盟）控制目标地区，
- 在拦截和避免战斗得到解决后，地区内有 4 个或更少的单位（加上军队统帅的人数）。

撤回设防地区是可选的。如果要撤离，各单位必须一起行动。如果有一个或以上的势力要保卫此地区，则控制地区的势力决定是否撤回到防御工事内。如果决定撤回，则此轮避免一场野战。如果当前势力比设防地区内势力有更多的单位，则形成围城（第 15 章）。如果没有更多的单位，当前势力有两个选择：

1. 如果有剩余 CP，可花 1CP（或 2 CP，若是山口）继续移动到相邻的地区。 [然而，如果他们后来被迫撤退出这一新的地区重新进入设防地区，他们被会被消灭。]
2. 否则，要撤回到进入设防地区之前的地区。这不费任何 CP，但必须遵守第 14.1 节关于撤退的全部限制。

14 野战

当部队移动到有敌军的地区或敌军成功拦截时，野战发生。每个参与的势力计算要掷的战斗骰子总数，掷后看有多少“命中”。每次攻击都会招致对手的牺牲。造成最多命中的是胜利者，并守住了地区。然后被击败部队必须撤退到相邻的地区。

野战流程

1. 打响应牌：双方（攻击者开始）各有一次最后的机会，打出响应卡“Landsknechts 日耳曼雇佣军”或“瑞士雇佣军”以改变单位数目。
2. 攻击方加总战斗骰子：当前玩家总是攻击方。如下计算骰子总数：
 - 每个陆军单位 1 个
 - 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个
3. 防守方加总战斗骰子：如下计算骰子总数：
 - 每个陆军单位 1 个
 - 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个
 - 做为防守方 1 个
4. 攻击方打战斗牌：攻击方打出任意数量的战斗牌做为事件。
5. 防守方打战斗牌：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控制部队，这些势力中的每个人都可以打出战斗牌。
6. 掷骰：双方掷他们各自数量的骰子（考虑到“行贿雇佣军”或“出奇不意”的战斗卡的影响，步骤 4 或 5 可能会迫使玩家改变在步骤 2 或 3 计算的骰子数）。每一个

“5”或“6”被认为是一个命中。

7. 打出禁卫军：如果奥斯曼是参战势力之一且他还没有这个回合内打出过禁卫军，则他现在可打出本尊牌，掷额外的骰子来计算命中。

8. 宣告赢家：命中数最高的为赢家。平局时，防守方为赢家。

9. 计算伤亡：一次命中消灭一个单位。如果同归于尽，赢家保留 1 个单位。

10. 俘获统帅：如果被全歼方有一个或多个统帅，他们将被敌人俘虏。把一个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（见第 9 章）。

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

12. 围城检定：如果战斗发生在一个设防地区且当前玩家获胜，要检查当前玩家单位是否比防御工事内单位要多，如果是这样，则处于围攻状态（第 15 章）。如果没有，玩家必须按第 15.3 节撤退，解除围城。

14.1 撤退

战败方的所有剩余单位和军队统帅必须撤退。如果战斗发生在一个战败方控制的设防地区，则多达 4 个的陆军单位（由控制方决定），以及任意数量的军队统帅可以退守到防御工事。然后全部剩余的工事外单位必须再撤退到一个相邻地区（由这些单位的所属势力选择）。这种地区必须满足以下列出的所有限制。**如果没有合法地区存在，则各单位被移除，军队统帅被俘虏。**

限制：

- 单位不得进入动乱地区或包含敌方部队的地区。
- 单位不得进入海上地区。
- 不得进入一个独立地区或另一势力控制的地区，除非是盟军。
- 如果防守方战败了，不得进入进攻的敌人腾出的地区。。
- 如果进攻方战败了，必须撤到发起进攻的地区。

15 围城

如果部队在敌军移动时（13.4 节）或野战失败时（第 14.1 节）退守到设防地区，且单位数量少于敌军，则处于被围城状态。被围陆军单位不得移动、攻击、拦截或避免战斗，直至围城被解除（15.3 节）。（在围困港口中的海军部队可以移动）。注

意某地区可被两个势力围城，条件是这些势力是盟国，且与被围势力均处于交战状态，每个围城势力比被围势力都拥有更多的单位。

15.1 攻城

围城势力可用 1CP 发动攻城/对外战争行动以试图获得对地区的控制。一个地区在一轮中只能受到一次攻城（而一个势力可在不同的地区发起多次攻城）。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次出牌轮中已发起围城即使该设防地区是空城。（例外：“Roxelana”牌允许奥斯曼玩家在同一轮中启动攻城）。
 - 攻击势力存在到此地区的通信线。
 - 控制设防地区的势力在邻近海域没有海军舰队。
 - 控制设防地区的势力在邻近海域有海军舰队，但攻击势力的海军舰队数目更多。
- 上两条时忽略海盗船队影响（由于海军的封锁）。

攻击流程

1. 声明编队：声明用哪些单位和/或军队领导进行攻击。要满足上面的条件。
2. 打响应牌：其他势力可打出“恶劣的天气”和“堵路”破坏行动。当前玩家有一次最后的机会，打出响应牌“Landsknechts 日耳曼雇佣军”或“瑞士雇佣军”以改变单位数目。
3. 攻击方加总战斗骰子：当前玩家总是攻击方。计算骰子总数如下：
地区内没有守军单位 -
 - 每个陆军单位 1 个（忽略骑兵）
 - 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个地区内有守军单位 -
 - 每 2 个陆军单位 1 个（忽略骑兵），向上取整
 - 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个
4. 防守方加总战斗骰子：如下计算骰子总数：
 - 每个陆军单位 1 个（忽略骑兵）
 - 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个
 - 做为防守方 1 个
5. 攻击方打战斗牌：攻击方打出任意数量的战斗牌做为事件。

6. 防守方打战斗牌：防守方打出任意数量的战斗卡做为事件。如果有多个主要势力控制部队，这些势力中的每个人都可以打出战斗牌。
7. 掷骰：双方掷他们各自数量的骰子。每一个“5”或“6”是一个命中。
8. 打出响应牌：任何势力可打出“围城炮术”以让攻击方增加额外的命中。
9. 计算伤亡：一次命中消灭一个单位，骑兵可承受伤亡。
10. 成功的攻城：如果攻击方取得至少 1 命中且至少幸存 1 单位，而防守方在地区内无单位剩余，则攻击成功。攻击方取得对地区的政治控制。所有被围困的军队统帅被俘获。把一个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（见第 9 章）。如果防守方在地区内有海军部队或统帅，将他们放置在下个回合位置。在下一回合，统帅将重新进入游戏且海军单位可以重建（8.2）。
11. 不成功的攻击：如果攻击方没有命中或防守方在地区内有单位剩余，攻击是不成功的。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 所述撤退。如果攻方被全歼，则幸存的攻击军队统帅被放置在最近的设防地区或首都（第 9.3 节和平段程序步骤 3）。

如果前面的轮中，有单位和统帅参与围城，则新加入的单位和领导可以计算在步骤 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

在围城时，设防地区内单位的友方部队可进入此地区，并试图发起野战突破重围。在这个“援军”的态势下，地区内由此势力控制的单位和军队统帅可以参与野战。这些单位的总数量，可超过编队数量的限制（基于在场的统帅）。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。有三种可能的结果：

- 如果当前玩家获胜，则围城部队撤退且解除围城。
- 如果当前玩家战败但双方的命中数是相同，玩家可以选择撤退任何单位和军队统帅到工事内（包括救援部队部分）。撤退后本地区单位总数不能超过 4。所有其他攻击单位需要撤退（14.1）。
- 如果当前玩家战败而命中数少于对手，玩家只能将轮起始时地区内的单位撤回地区，所有其他攻击单位需要按 14.1 撤退（14.1）。如果援军的所有单位被消灭，则援军统帅将被捕获。

15.3 解除围攻

如果围攻部队单位不再多于地区内单位（骑兵部队不包括在内），包围立即被解除。围城部队必须撤退到任何符合下列限制的相邻地区，这不费任何 CP。如果没有这样的地区存在，则全部单位被消灭，统帅被俘虏。

限制：

- 不得进入一个独立地区或另一势力控制的地区，除非是盟军。
- 单位不得进入动乱地区或包含敌方部队的地区。
- 单位不得进入海上地区。

16 海军事务

海军部队可在海区和港口进行移动、战斗、拦截、避免战斗，就像陆军单位在地区中所做的那样。海军部队还提供了运输能力，允许陆军跨越海区（该移动要发生在一轮中）。奥斯曼海盗船队还可以启动海盗行动。

16.1 海军移动

一个势力可用 1CP 进行海军移动。与陆军编队的限制不同，海军可使所有海军部队单位（包括激活的次要势力盟友和借到的船队）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，敌军单位也可以避免战斗。

两个不交战势力的海军部队，可占用同一个海区。拦截，避免战斗和海战只对敌对势力触发。海军移动必须符合下列限制：

限制：

- 海军部队必须移动到相邻的位置。从爱奥尼亚海到第勒尼安海，北非海岸到大西洋，黑海到爱琴海（或反向）是不允许的，因为这些是不相邻海区（见第 2.5 港口）。
- 只能当“交战”方的海军单位在港口内，才能移动到另一个玩家控制的港口。（此限制禁止移动到主要势力盟友控制的港口）
- 海军统帅必须和海军部队协同移动。
- 如果在此轮早先的战斗中失败则不得参与移动。
- 热那亚和威尼斯的海军部队（以及海军统帅安德烈-多里亚）永远不能进入大西洋海区。

海军移动流程

1. 宣告海军移动：当前玩家宣布要移动的海军单位和统帅以及指定的目的地，必须是邻接位置。
2. 执行海上移动：执行的顺序并不重要，所有的动作被认为是同时进行的。堆叠新到单位如下：
 - 如果到达一个港口：将海军单位放在任何陆军单位和军队统帅的下面。
 - 如果到达包含友好单位的海区：将到达海军部队放置在顶部，和其他友好单位朝向相同。
 - 如果到达一个没有友军单位海区：将到达的海军部队旋转 90 度放置（垂直放置）。
3. 打响应牌：其他势力可以打“恶劣的天气”以打乱这次海军移动。
4. 进行拦截：垂直放置的单位可被与移动目的地相邻的敌军海军单位拦截。如果敌人是多个堆叠，则每堆都可以试图拦截且需按堆分别执行。如果存在多个势力都希望拦截，则按轮顺序执行。一旦某个势力拦截成功，则其他权力不能再尝试（即使该势力是成功势力的盟友）。如果敌军所处海区有当前玩家单位则不能发起拦截。掷两个骰子，并加上任一在场统帅的战斗力，如果总和达到 9 或更高则表明拦截成功，然后将拦截部队垂直放置在目的地。所有拦截成功的部队合并成一个堆叠（在步骤 7 中的海军作战作为一个整体）。
5. 避免战斗：在海区（非港口）中的敌人海军部队可以避免战斗，需要满足以下两个条件（这些条件表示该海区被当前玩家进入且没有拦截发生）：
 - 所有敌人的海军部队朝向正常。
 - 当前玩家的海军单位垂直方向放置。如果目标地区包含多个势力，则按轮顺序宣布和结算避免战斗。指定一个相邻的位置，如果是港口必须被避免战斗的势力控制，如果是海区不能包含交战势力的单位。所有海军部队必须一起避免战斗。掷两个骰子，并加上任一在场统帅的战斗力，如果总和达到 9 或更高则表明避免成功，将单位放置在选定的相邻位置。
6. 旋转单位：避免战斗结算后，将全部单位旋转到正常方向。
7. 海军作战行为：当交战方的海军单位在海区或港口相遇，则海军作战发生。如果有多个敌军势力，当前玩家选择先与哪一个作战（联盟的敌军势力不能协同），然后必须继续战斗，直到其战败撤退或与全部敌军交战过一次。

16.2 海军作战

每个参与的势力计算要掷的战斗骰子总数，掷后看有多少“命中”。每次攻击都会招致对手的牺牲。造成最多命中的是胜利者，然后被击败部队必须撤退到相邻的位置。

海军作战流程

1. 攻击方加总战斗骰子：当前玩家总是攻击方。计算骰子总数如下：

- 每个海盗船队 1 个
- 每个舰队 2 个
- 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个

2. 防守方加总战斗骰子：计算骰子总数如下：

- 每个海盗船队 1 个
- 每个舰队 2 个
- 战斗力最高的领导者每点战斗力 1 个
- 做为防守方 1 个，但需要是在港口中发生的海战

3. 攻击方打战斗牌：攻击方打出任意数量的战斗牌做为事件。

4. 防守方打战斗牌：防守方打出任意数量的战斗牌做为事件。

5. 掷骰：双方掷他们各自数量的骰子。每一个“5”或“6”被认为是一个命中。

6. 打出响应牌：如果奥斯曼是参战势力之一且他还没有这个回合内打出过“禁卫军”，则他现在可打出本尊牌，掷额外的骰子来计算命中。任何势力可以打出响应牌“专业桨手”让一方得到额外的命中。

7. 宣告赢家：命中数最高的为赢家。平局时，防守方为赢家。

8. 计算伤亡：2 次命中消灭一个舰队单位。如果奥斯曼的舰队被消灭后仍有剩余的命中，则 1 次命中消灭一个海盗船队单位。剩余奇数的命中导致输家额外损失一个舰队单位，而对赢家无效。如果同归于尽，赢家保留 1 个单位。

9. 一个势力撤退：如果战斗发生在一个港口，则进攻方撤退到没有敌人海军部队的邻接海区。（注意：进攻方不论胜败均要撤退。）如果战斗发生在海区，输家撤退到己方控制的港口或者没有敌人海军部队的邻接海区。如果没有这样的地区存在，则这些海军部队被清除。

10. 放置单位到回合条：如果被全歼的一方包含一个或更多的海军统帅，则把他们放置在回合条的下一回合上。在战斗中失去了所有的海军部队也放在那里。在下一回合，统帅重新进入游戏且海军单位可以重建（8.2）。

16.3 海上运输

如果势力在一个或多个相邻海区存在海军部队，它可以实现陆军单位跨越海区的特别行动。这被称为“海上运输”，被认为是编队移动的特例。

海军运输流程

1. 花费 CP 和移动：当前玩家必须在当前的行动阶段有至少 2 CP 剩余。如果满足，可将 5 个或更少的陆军单位（加上领袖）从港口移动到有海军单位的相邻的海区。此举花费 1 CP 且要在一次行动中完成。海军运输的单位不能在上海被拦截。其他势力可打出响应牌“恶劣的天气”打乱海军运输。被围城的编队不得进行海上运输。
2. 多区域运输：当前玩家然后继续移动到一个相邻海区或港口，每次移动花费 1 CP，需要在每个海区有己方海军单位并且有足够的 CP 以满足在本出牌轮回到港口。编队不能出牌结束后停留在海上。你必须结束前一个编队的运输再开始另一个。
3. 进入港口：当编队进入与最后一个海区邻接的港口时，运输结束。该港口必须符合下列限制：

- 不包含任何敌人的海军部队。
- 可以通过陆地移动方式进入。

进入最后地区的这次移动被看做一次移动行动。敌军单位可以拦截、避免战斗、退回到设防地区内或者停留原地发生野战。

4. 海军运输及野战：如果当前玩家在野战中失败，则单位被全歼且军队统帅被俘获。

16.4 海盗

如果奥斯曼在海区有海盗船队，他可花费 2CP 针对控制相邻港口的任何势力发起海盗行动。猎物目标以及与奥斯曼交战的势力将掷骰，看他们是否能消除一些海盗。如果海盗仍然存在，他们会掷骰进行掠夺，可能导致得分，从猎物目标抽牌或清除海军部队。通过海盗赚取的 VP 放在奥斯曼势力卡上，但他们不影响猎物目标的 VP。

海盗流程

1. 宣告海盗：宣告奥斯曼玩家在海区的哪些海盗船队要发动海盗，并指明猎物目标。奥斯曼不需要与其处于交战状态。同一回合只能在某个海区发起一次海盗，执行后放置“海盗”标记以提示。
2. 猎物玩家加总骰子：
 - 在海盗发生海区，每 1 个猎物势力或与奥斯曼交战势力的舰队单位算 2 个骰子

- 在海盗发生海区的邻接海区或港口，每 1 个猎物势力或与奥斯曼交战势力的舰队单位算 1 个骰子
 - 每 1 个猎物势力、与奥斯曼交战势力或圣约翰骑士控制的要塞算 1 个骰子。这个要塞必须在相邻的区域且不得处于动乱或包围中。（注意：必须是要塞，而不是设防地区，所以核心不带来额外的骰子）
3. 掷骰打击海盗：每一个“5”或“6”为 1 次命中，奥斯曼消除 1 艘海盗船队。
4. 奥斯曼加总骰子：如果一个或更多的海盗仍存在，奥斯曼将掷骰。基数计算如下：
- 1 个骰子：如果只有 1 艘海盗船队存在或只有 1 个港口与此海区相邻
 - 2 个骰子：其他情况

奥斯曼然后添加任一在场海军统帅的海盗力（巴巴罗萨+1，Dragu+2）。

5. 掷海盗骰子：每一个“5”或“6”为 1 次命中。对于每 1 个命中，猎物势力必须选择以下操作之一：
- a. 清除当前或邻近区域的一个海军单位
 - b. 允许奥斯曼玩家从手中随机抽出并保留一张牌（下一个轮后才能打出）
 - c. 允许奥斯曼获得 1VP。

如果猎物势力手上没牌，奥斯曼不能以此种方式获取战利品。同样，奥斯曼不能以此种方式在 1 次游戏中获取 10 分以上。不允许猎物势力在有一个选择可用时，选择不可用的战利品，他可以对多个命中分别进行选择。

17 建造单位

有五个行动允许势力建造新的单位。新的单位必须建造在友方的起始地区（例外是：“国外招募”允许在非起始的友方地区建造单位，“Landsknechts”和“瑞士雇佣兵”允许单位在已经包含了当前玩家单位的地区建造单位）。单位不能在一个动乱的地区建造。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新的建造。

17.1 陆军单位

陆军单位可建造在任何无敌方单位的友方的起始地区。

正规军：所有势力可花费 2 CP 进行征召正规军行动。每执行 1 个行动则在地图上新增 1 个单位。

雇佣军：除奥斯曼外所有势力可花费 1 CP 在购买雇佣军行动。每执行 1 个行动则在地图上新增 1 个单位。

骑兵：（仅有）奥斯曼势力可花费 1 CP 在征召骑兵行动。每执行 1 个行动则在地图上新增 1 个单位。

17.2 海军单位

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池中。

舰队：除新教外所有势力可花费 2CP 在建造舰队行动上。每执行 1 个行动则在地图上新增 1 个单位。

海盗船队：在“巴巴里海盗”强制性事件发生后，（仅有）奥斯曼势力可花费 1 CP 在建造海盗船队行动。每执行 1 个行动则在地图上新增 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“海盗湾”事件指定的港口。并且在阿尔及尔和被“海盗湾”事件指定的港口只能建造海盗船队。

18 宗教改革

18.1 宗教行动

以下描述的八个活动，重塑了欧洲的宗教格局。开始的两个项目（“路德的 95 条”和“沃尔木斯 Worms 会议”）在 T1 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 6 个宗教活动在游戏中通过花费 CP 打出。

路德的 95 条

在 T1 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：

- 放置路德到维腾堡地区（第 8.2 节）

- 维腾堡处于新教的宗教影响（维腾堡的选区显示区添加 2 个新教正规军，见 21.6）
- 新教对德语区进行 5 次改革的尝试。流程如第 18.3 节所述。每次尝试增加一个额外骰子。

将此强制性事件牌从游戏移除。“路德的 95 条”是唯一没有事后 2 CP 的强制性事件。

沃尔木斯 Worms 会议

在 T1 的第四阶段发生。在 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。在会议上，路德表明态度“这是我的立场，我不得不如此。愿上帝帮助我。阿们！”在游戏中，会议按下列程序执行：

沃尔木斯 Worms 会议流程

1. **选择承诺牌：**新教，哈布斯堡和教廷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。该牌不能是一个强制性事件，但可以选择其本尊牌。牌的 CP 值越高代表承诺等级越高。
2. **亮牌：**所有势力同时显示卡牌。
3. **掷新教骰子：**新教玩家的 CP+4 为总骰子数，每 1 个“5”或“6”被认为是 1 个命中。（+4 难道代表民意？）
4. **掷教皇和哈布斯堡的骰子：**两方分别掷 CP 值的骰子。每 1 个“5”或“6”被认为是 1 个命中。总和为天主教总值。
5. **新教的胜利：**如果新教的命中数超过了天主教，则新教将此差值的地区进行宗教影响翻转。所有的翻转地区必须在德国语言区且必须与另一个新教影响地区相邻，在这一步刚翻转的地区可以作为所需的相邻地区。
6. **天主教的胜利：**如果天主教的命中数超过了新教，则天主教将此差值的地区进行宗教影响翻转。所有的翻转地区必须在德国语言区且必须与另一个天主教影响地区相邻，在这一步刚翻转的地区可以作为所需的相邻地区。
7. **平局：**如果新教和天主教命中数相等，则会议没有结论。不采取任何行动。

出版论著

新教玩家可花费 2CP 在出版论著行动。新教势力可针对同一语言区进行 2 次改革的尝试。改革之前必须指定目标（第 18.3 节）。如果克兰默在地图上，英格兰玩家也可以从事这一行动，但行动的成本是 3CP。由英格兰出版的著作总是针对英语区。

圣经翻译

（仅）新教玩家可用 1 个或多个 CP 执行翻译圣经行动。在游戏中，翻译的完成代表新教信仰在本地语言崇拜者中的巨大提升。对于每个花费的 CP，将新约翻译条或新教势力卡上的圣经翻译标记推进 1 个位置。某些辩论者（路德、梅兰希顿、代尔、

卡夫代尔、欧利夫坦)有特殊能力允许不花费 CP 让标记推进 1 个额外的位置,这需要辩论者在这轮出牌中翻面成为“致力于”状态(见 18.2 节)。新教势力卡上的这两个轨道各有三种标记,分别代表三个语言区:德语,英语和法语。新教必须在某种语言的新约翻译条完成后才能开始移动该语言的全部圣经条。当一个标记到达指示条的最后位置,翻译完成。新约翻译分 6 步,全部圣经翻译分 10 步。在完成一部完整的圣经翻译后,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(即可能的范围从 2-7)。此外,新教每完成 1 个完整翻译则得 1VP。一旦完成即不能再花费 CP,每个翻译在游戏只能执行一次。

召集神学论争

新教和教廷势力均可以花 3CP 在三个语言区之一:德语,英语和法语进行**召集神学论争**。如果一个语言区内所有新教的辩论者都在“致力于”状态,则新教玩家不能在该地区发起辩论。同样地,如果所有的教皇辩论者都在“致力于”状态,则教廷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手已不存在(或全部被烧死,被驱逐,或从游戏移除),则不能发起在该区域的辩论。关于如何解决神学辩论见规则第 18.5 节。如果玛丽一世是英格兰(第 21.3)的统治者,这个行动可以通过打牌触发。某些事件牌也会导致辩论。

建造圣彼得大教堂

(仅)罗马教皇势力可花费 1 个或多个 CP 在**建造圣彼得大教堂**的行动。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”标记推进一个地区。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”的位置并移动“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

罗马教皇势力可花费 2 个 CP 进行**焚书**的行动。罗马教皇可针对任何一个单一的语言区进行 2 次反改革尝试。如果玛丽一世是英格兰(第 21.3)的统治者,这个行动可以通过打牌触发。

成立耶稣会大学

在耶稣会强制性事件打出后,罗马教皇势力可花费 3CP 建立耶稣会大学。即在天主教地区(还没有大学标记的)上增加一个“耶稣会大学”标记一个天主教大学地区。如果辩论者洛约拉处于“致力于”状态,成本可减至 2 CP(见 18.2 节)。

18.2 宗教改革修正因素

一个改革或反改革尝试成功的几率，主要取决于相邻地区的宗教信仰，但在场的改革者，耶稣会大学，某些陆军单位也会对结果有所影响。游戏中的每个辩论者均有一个独特的能力，许多能力也可以作为宗教活动修正因素。

改革者

四位新教改革者放在地图中（8.2节）。在改革与反改革时，这些改革者都为新教提供强大的正面影响（在改革者所处地区+2个骰子，相邻地区+1个骰子）。

耶稣会大学

在改革与反改革时，这些大学都为教廷提供强大的正面影响（在大学所处地区+2个骰子，相邻地区+1个骰子）。

陆军单位

某些有宗教倾向的陆军单位与改革者/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）。每个单位的堆叠只有一次修正，额外单位没有累积影响。

新教倾向的单位有：

- 新教的正规军和雇佣军。
- 英格兰的正规军和雇佣军，（爱德华六世或伊丽莎白一世统治时）。

天主教倾向的单位有：

- 教廷的正规军和雇佣军。
- 哈布斯堡的正规军和雇佣军。
- 法国正规军和雇佣军。
- 英格兰正规军和雇佣军，（玛丽一世统治时）。
- 所有四个次要势力正规军（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，则被视为和英格兰一样。
- 包括圣约翰骑士团的独立势力的正规军。

无倾向的单位有：

- 奥斯曼正规军和骑兵。
- 英格兰正规军和雇佣军，（亨利八世统治时）。

辩论者能力

各辩论者的算子正面（未“致力于”）的文字描述其特殊能力。未“致力于”时，可使用其能力增加宗教活动成功的机会，还可以用来提升行动的效率。当一个辩论者

使用其能力后，则将算子翻转到灰色一面。当辩论者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。能力的使用有以下限制：

限制：

- 在回合早期“致力于”的辩论者不能使用他能力加成。
- 能力在一个事件或一次行动中只能发挥一次作用。
- 每个势力（新教和教皇）只能在一次冲动中使用一个辩论者的能力，当用于履行事件要求而翻面的辩论者并不算作在辩论中使用能力。
- 辩论者能力可在其他势力的冲动时使用。但要由新教或教廷的玩家决定在这些情况下如何分配能力（即使英格兰执行*出版论著的行动*）。

18.3 改革的尝试

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）：

- 路德的 95 条（德语区，5 次，每次一个额外的骰子）
- 出版论著（由玩家选择语言区，一般 2 次）。如果使用 *Carlstadt* 的能力，在德国区 3 次。如果使用卡尔文的能力，在法语区 3 次。
- 完成一个新约翻译（区域由翻译语言决定，6 次）
- 完成一个完整圣经翻译（区域由翻译语言决定，6 次，每次掷骰结果+1）。

某些事件也会带来改革尝试，大量的这类事件需要辩论者处于未”致力于”的状态。无论哪个势力打出这些牌，指定的辩论者将自动翻转到“致力于”的一面。

改革尝试让新教（或英格兰）有机会改变一个地区的宗教影响。按下面的流程结算每个改革尝试。地图上的每一个地区只能在一轮中进行一次改革尝试。如果改革不成功，必须等到下一轮重试。

改革尝试流程

1. 选择目标地区：对于每一个尝试，先指定目标地区。这个地区必须是天主教影响，并且下列有一条符合：

- 含有一个改革者，
- 与新教影响下的地区相邻（即使通过山口），或
- 一个港口，通过一个海区能连至一个新教影响下的港口。

所选择的地区可以在任何语言区，但要处于特定语言区时，尝试势力才可能在平局时获胜或获得掷骰结果+1（如果有的话）。

2. 加总改革者骰子：计算基数如下：

- 每个新教影响下的相邻地区算 1 个
- 每个相邻的改革者算 1 个
- 每个相邻的新教陆军单位堆叠算 1 个
- 如果改革者在目标地区算 2 个
- 如果有新教陆军单位堆叠在目标地区算 2 个。

基数至少为 1，即使上述项目均不符合。相邻的地区、改革者或陆军单位如果通过山口相邻或处于动乱则不提供额外骰子。

3. 加上奖励骰子：

- 1 个，如果本回合打出了印刷机事件
- 1 个，如果这是路德的 95 条事件
- 1 个，如果使用辩论者的能力。

总数是在步骤 4 中使用的骰子数。

4. 掷骰：考虑可能的+1 影响。记下最高的一个修正值。

5. 自动成功：如果修正值达到 6 或更高，则这次改革的尝试直接成功，将目标地区翻转为新教的影响，并跳过此过程中的其余步骤。否则，教廷可能试图阻止这样的尝试。

6. 加总教廷骰子：

- 每个天主教影响下的相邻地区算 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单位堆叠算 1 个
- 如果耶稣会大学在目标地区算 2 个
- 如果有天主教陆军单位堆叠在目标地区算 2 个。

基数至少为 1，即使上述项目均不符合。相邻的地区，相邻的大学，或相邻单位如果通过山口相邻或处于动乱则不提供额外骰子。

7. 掷教皇骰子：记下最高的一个值。

8. 确定结果：如果新教的修正值超过教廷的值，将地区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，则放置一个新教正规军（第 21.6 节）。反之，尝试失败。如果这一尝试发生在德语区且使用 **Carlstadt** 的能力，则在目标地区添加一个动乱标记。新教（或英格兰）在指定语言区平局时获胜，教皇在其他地区平局时获胜。

注：次要势力地区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。

18.4 反改革的尝试

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

- 焚烧书籍（通常 2 次尝试，如果使用 **Cajeta** 能力则在单一的语言区内 3 次，如果使用 **Caraffa** 的能力则在任意语言区 3 次）。
- 某些事件卡：信仰的卫士（3），玛丽会（3），伊拉斯谟（4）。

反改革尝试让教廷有机会改变一个地区的宗教影响。按下面的流程结算每个改革尝试。地图上的每一个地区只能在一轮中进行一次反改革尝试。如果反改革不成功，必须等到下一轮重试。

反改革流程

1. 选择目标地区：对于每一个尝试，先指定目标地区。这个地区必须是新教影响，并且下列有一条符合：

- 含有一个耶稣会大学，
- 与天主教影响下的地区相邻（即使通过山口），或
- 一个港口，通过一个海区能连至一个天主教影响下的港口。

所选择的地区可以在任何语言区，但要处于指定语言区且保罗 III 或朱利叶斯 III 是统治者时，尝试势力才能在平局时获胜。

2. 加总反改革者骰子：计算基数如下：

- 每个天主教影响下的相邻地区算 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单位堆叠算 1 个
- 如果耶稣会大学在目标地区算 2 个
- 如果有天主教陆军单位堆叠在目标地区算 2 个。

基数至少为 1，即使上述项目均不符合。相邻的地区，相邻的大学，或相邻单位如果通过山口相邻或处于动乱则不提供额外骰子。

3. 加上奖励骰子，如果使用辩论者的能力会有 1 个或 2 个。

总数是在步骤 4 中使用的骰子数。

4. 掷骰：考虑可能的 -1 影响。记下最高的一个修正值。

5. 自动成功：如果修正值达到 6，目标处于指定语言区且保罗 III 或朱利叶斯 III 是统治者时则这次反改革的尝试直接成功，将目标地区翻转为天主教的影响，并跳

过此过程中的其余步骤。否则，新教可能试图阻止这样的尝试。

6. 加总改革者骰子：计算基数如下：

- 每个新教影响下的相邻地区算 1 个
- 每个相邻的改革者算 1 个
- 每个相邻的新教陆军单位堆叠算 1 个
- 如果改革者在目标地区算 2 个
- 如果有新教陆军单位堆叠在目标地区算 2 个。

基数至少为 1，即使上述项目均不符合。相邻的地区，相邻的改革者，或相邻单位如果通过山口相邻或处于动乱则不提供额外骰子。

7. 掷新教骰子：记下最高的一个值。

8. 确定结果：如果天主教的修正值超过新教的值，将地区翻到天主教影响的一面。反之，尝试失败。平局时，要处于指定语言区且保罗 III 或朱利叶斯 III 是统治者则教廷获胜，否则新教获胜。

9. 获得 CP：如果使用辩论者特策尔的能力，则获得 1CP 用于圣彼得大教堂的建造。

18.5 神学论争

召集神学辩论比起改革（或反改革）结果更不确定，但它确实提供以下潜在的好处：

- 可通过焚烧或羞辱敌人的辩论者获得 VP，且
- 可以转换一个地区为你的影响，即使在附近没有许多宗教修正因素。

神学辩论的流程

1. 指定语言区：进攻方指定进行辩论的语言区：德语，法语或英语。

2. 选择进攻方：发起辩论的势力随机挑选一个未”致力于”的辩手做为攻击者。新教必须从该语言区的未”致力于”辩论者中抽选。教皇必须从全部未”致力于”辩论者池中抽选。将辩论者放在宗教斗争卡的“当前辩论者”框内。

3. 选择防守方：辩论发起方在确定目标时有两个选择。

他们可以：

- 从已”致力于”的敌人辩论者中随机抽取（如果目标是新教则要在适当的语言区），或
- 从未”致力于”的敌人辩论者中随机抽取（如果目标是新教则要在适当的语言区）。将辩论者放在宗教斗争卡的“当前辩论者”框内。

步骤 2 和 3 的例外：如果这次辩论是由“莱比锡辩论”牌发起，则教皇玩家可以选择自己的辩论者进攻方或指定一个新教辩手不可在此轮辩论中防守。同样，新教玩

家在此时，只要辩论发生在德国，可打出“我就站介儿”牌以让路德替代另一人做为辩论者（进攻或防守）。即使教皇已经用“莱比锡辩论”指定路德不可辩论，路德仍可以“我就站介儿”甚至在已“致力于”后。

4. 辩论发起者掷骰：掷出的骰子数等于辩论力加 3。每 1 个“5”或“6”为 1 个命中。

例外情况：

- 如果事件“奥格斯堡供认”发生，此回合教皇的进攻方辩手骰子数-1。
- 如果玛丽一世统治英格兰，在英语区教皇玩家辩论力加倍。
- 如果第 2 步中选择厄克或加德纳做为辩论者，他们的能力允许骰子数+1。
- 如果教廷用事件“教廷宗教裁判所”发起辩论，骰子数+2。

5. 辩论防守方掷骰：骰子数取决于辩论者是否“致力于”：

- 如果”致力于”：辩论值加 1
- 如果未”致力于”：辩论值加 2。

每 1 个“5”或“6”为 1 个命中。

6. 翻转辩手：翻转这两个辩手到已“致力于”面。同时翻转路德替换的那个辩手。

7. 比较骰子结果：比较双方的命中数。可能的结果是：

- 双方打平，这是第一轮辩论：则这场辩论进入第二轮，要使用新的辩手。双方均从该语言区未”致力于”的辩论者中随机选取一人。如果没有未”致力于”的辩论者，则从已”致力于”中抽取。新教玩家可在此时使用布凌格的能力使其插入做为第二轮辩论者（在随机选取之前）。新教玩家也可以打出“我就站介儿”以让路德替代另一位辩手，只要辩论发生在德国。双方选好后，返回到步骤 4。

- 双方打平，这是第二轮的辩论：辩论没有结果。行动结束。
- 一方有更多的命中：计算双方的命中差值，胜利的一方可将此值的地区翻转到他的宗教影响。所有的地区必须先辩论的语言区中选择，如果该区已全部为本方影响则可翻转任何其他语言区的地区。新教进行翻转的地区，必须满足改革尝试流程的步骤 1 中所指明的要求。天主教进行翻转的地区，必须满足反改革尝试流程的步骤 1 中所指明的要求。如果 Aleander 或 Campeggio 是最后的教皇辩手，他们的能力可能改变辩论的结果。

8. 烧死新教辩手：如果教皇玩家赢得了辩论并且命中差值大于对方的辩论力，则对方辩手将在火刑柱上被烧死！将辩论者放在势力卡的 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，卡尔文或克兰默，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：如果新教玩家赢得了辩论并且命中差值大于对方的辩论力，则是天主教辩论者很大的耻辱！将辩论者放在放势力卡的 VP 框内，并得到等于其辩论力的 VP。

19 冬季

每个回合的第七阶段是冬季阶段，最后的轮结束后即开始。在这一阶段，所有玩家按此顺序执行下列操作：

- 移除租借海军舰队标记
- 移除叛徒统帅
- 海军单位返回到最近的港口
- 陆军单位及统帅返回到设防地区（如果没有可用的路径将导致减员）
- 移除主要势力的联盟标记
- 在每个友方控制的首都增加 1 个正规军
- 移除所有海盗标记
- 将所有辩手翻转到其未“致力于”的（白）一面，
- 解决特定的强制性事件，如果他们没有在他们的“截止回合”发生。

在冬季阶段的所有行动，所有玩家都同时执行。

19.1 舰队租借标记

从海军编队上移除租借标记。这些舰队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 叛徒统帅

移除叛徒统帅，如果他在“查尔斯波旁”事件发生后进入了游戏。与其堆叠的陆军和海军单位不会受到影响。

19.3 返乡

海军部队返乡

海军单位必须返回到最近的己方势力控制的港口。如果有多个相同距离的港口，玩家可选择任一港口（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。海军统帅必须和同一海区的单位一同返回到一个港口。

陆军单位返乡

陆军单位及统帅必须返回到己方势力控制的设防地区（除了首都以外的地区有容纳 4 个单位的限制，）。已处于己方势力的设防地区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执行移动。起止地区相同的单位为一个堆叠。为了避免失去单位，路径上的所有地区（除了起点）必须是：

- 友方控制
- 没有动乱。

注意，不同于通信线的确定（第 12.1 节），敌军单位在这个时候可被忽略。此外，路径可跨越任何数量的海区即使在该海区没有海军单位。因为联盟关系实际上在冬季下一个步骤结束，所以陆军单位可以通过盟国控制的地区。

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）。玩家选择哪些单位减员。

陆军单位的返乡流程

每个势力按下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：检查所有堆叠在己方势力控制的设防地区内的单位（除了首都）。对于超过 4 个单位的地区，其超出的单位必须返回他们的首都。如果没有超出，其单位也可以返回首都。

2. 返回单位：现在检查不设防地区以及其他势力控制的设防地区。这些单位必须：

- 返回首都，或
- 返回到最近的己方设防地区（如果这将使在该地区超过 4 个单位则不行）。最近的地区总是以直接路径计算，而不考虑其途中是否有其他势力控制的地区。

玩家可以在这个时候将一个堆叠分裂，以选择一些单位返回设防地区而一些返回到首都。如果多个设防地区都是“最近”的，玩家可移动单位到这些地区，只要满足 4 个单位的限制。

3. 返回统帅：如果一个地区在此过程中腾空，则该地区的统帅必须陪同单位之一进行移动。

规则在此流程中有三个例外：

1. 新教单位：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地区。
2. 敌人控制首都：如果首都目前是被敌方势力控制，则单位均不得返回。所有需要

返回的单位要被移除。

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 中返回到任何一个。当“Schmalkaldic 联盟”强制性事件尚未打出时，哈布斯堡单位不得进入或通过一个选区地区。

19.4 联盟标记

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

19.5 轮役

每个势力首都如果是在友方的控制下，则增加 1 个正规军。哈布斯堡可以增加 2 个。新教不能增加。

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“致力于”的（白）一面。

19.8 强制性事件

下面的事件必须在指定的“截止回合”之前发生。如果在指定回合的冬季阶段，事件仍未被触发，则在这个时候使事件发生。将该牌从牌堆找出，并像游戏中一样打出。通常的 2CP 将被忽略。

事件 需要发生的回合：

克莱门特七世	2
巴巴里海盗	3
Schmalkaldic 联盟	4
保罗三世	4
耶稣会	6

20 新世界

英格兰、法国和哈布斯堡势力有三种行动，用以探索美洲的新大陆。包括：建设一个殖民地做为投资以得到经济利益（即额外的卡），通过探索航行得到 VP，以及派一支远征队征服土著文明，这将产生上面的两项好处。新世界航行在行动阶段由花费 CP 发起并在每个回合结束时结算。经济利益在每次回合抽牌阶段执行。

20.1 殖民地

这三种势力可执行殖民行动。对于哈布斯堡该行动的费用为 2 CP，对于英格兰或法国为 3CP。执行行动后，在跨越大西洋中的新世界显示区内新增该势力的殖民地标记。（可由彩色边框识别势力）。此标记的存在是为提醒玩家每个势力在一个回合内只能进行一次行动，打出“波托西银矿”的事件不计算在本限制。英格兰和法国同时只能有 2 个殖民地，哈布斯堡可有 3 个。在本回合结束，殖民地被移到新世界财富表以备抽牌阶段时检查。

20.2 探索航行

英格兰、法国和哈布斯堡势力可花 2CP 进行探索航行。在跨越大西洋区域内放置“探索上路”标记，在回合结束时结算。每个势力在一个回合内只能进行一次行动：事件“塞巴斯蒂安卡伯特”不受此限制，事件“墨卡托的地图”或剧本初始时的航海家受此限制。一个势力如果已经没有剩余的海航家，不得从事这一行动。

结算

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。此时将每一个“探索上路”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，再法国，最后哈布斯堡。对于每一个结算，掷 2 个骰子，并加上航海家的数值（如果打出“墨卡托的地图”则+2）。根据修正后的骰子值在探索表中检查：

4 或更少：航海家在海上迷失，将他从游戏中移除。

5 或 6：没有发现，返回到资源池中。

7, 8 或 9：做出了发现。如果在游戏中对应这一数值的发现已经完成，则本航行可做出下一个可用数值的发现。将发现标记放至势力卡以记录 VP。用于发起这次航行的航海家被安置新世界地图上作为他的成就。

10 或更高：航海家已经深入到南美，接着有选择如下：

1，通过太平洋海峡进行环球航行的尝试。如果太平洋海峡尚未被发现，则得到此 VP。然后掷两个骰子并修正，在环球表中结算。9 或以下的结果都为失败，将探险

家从游戏中移除。10 或更多为成功（如果结果是 12 个或更多，抽一张牌作为回报）。得到 VP。将航海家放在对应的发现上。一旦游戏中成功，则其他的探险家不能再尝试。

2，可以选择发现亚马逊河（2VP），将发现标记放至势力卡以记录 VP。用于发起这次航行的航海家被安置在发现区域内。

3，可以选择发现尚未被发现的 1VP 区域（圣劳伦斯河，大湖区或密西西比河），就好像他之前掷得了 7，8 或 9 一样。

20.3 征服航行

英格兰、法国和哈布斯堡势力可花 4CP 进行征服航行。在跨越大西洋区域内放置相应标记（“英格兰征服”、“法国征服”、哈布斯堡为“征服上路”），在回合结束时结算。每个势力在一个回合内只能进行一次征服行动。事件“天花”或剧本初始时的征服者受此限制。一个势力如果已经没有剩余的征服者/征服标记，不得从事这一行动。

结算

此时将每一个“探索上路”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，再英格兰，最后法国。对于每一次结算，掷 2 个骰子，并加上征服者的数值（如果打出“天花”则+2）。根据修正后的骰子值在征服表中检查：

6 或更少：远征者被土著灭掉，将他从游戏中移除。

7 或 8：没有完成征服，返回到资源池中。

9 或更多：完成了征服。如果在游戏中对应这一数值的征服已经完成，则本航行可完成下一个可用数值的征服。立即得到 VP，将 VP 标记放在新世界财富表以记录（直到从该征服获得的财富被耗尽再移至 VP 框内），用于发起这次航行的征服者被安置新世界地图上作为他的成就。

20.4 新世界财富

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查新世界财富表。如果是与种植园相邻的殖民地（甚至波托西殖民地）则+1。该表的结果解释如下：

耗尽：收到 1 牌，但这个征服地已资源枯竭。将标记放到此势力的 VP 框中。

牌：收到 1 牌，保留此征服地或殖民地。

大帆船：如果有一个帆船标记在殖民地旁边则收到 1 牌，保留此征服地或殖民地。

NE：没有效果。保留此征服地或殖民地。

清除：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。

每当哈布斯堡收到 1 牌，且在游戏中一个或多个势力有侦察者，此牌可能被这些势力盗取。这些势力的每个侦察者掷骰一次（先法国，然后英格兰，最后新教）。可能的结果如下：

- 1：消灭侦察者（牌仍属哈布斯堡）。
- 2：如果哈布斯堡有大帆船，则消灭侦察者。否则没有效果（牌仍属哈布斯堡）。
- 3 或 4：无影响（牌仍属哈布斯堡）。
- 5：卡被盗，侦察者被消灭。
- 6：卡被盗，保留侦察者。

如果结果是 3，4 或 6（或 2 当没有大帆船时），则侦察者仍然在场上，可以在将来盗牌（甚至在同一抽牌阶段）。如果势力再次打出“胡格诺侦察者”事件牌，侦察者可以重建。

21 主要势力

本章讲述各主要势力的特有规则。

21.1 奥斯曼帝国

- 1、唯一可建造骑兵的势力（较便宜，利于拦截和避免战斗但不能围城）。规则见 5、13、17 章。
- 2、唯一可建造海盗船并进行海盗的势力。规则见 16.4。
- 3、和英格兰一样，会面临外部战争的影响。规则见 21.7。

海盗事件详述

“巴巴里海盗”强制事件发生前，阿尔及尔非任何势力控制，也不能被任何单位进入。此事件发生后，成为奥斯曼的核心地区。

“海盗湾”事件将奥兰或的黎波里从哈布斯堡控制改变为奥斯曼控制，并放置“海盗湾”标记。

事件发生后，此三地区成为奥斯曼的起始地区，设防，只能建造海盗船这一种单位。

21.2 哈布斯堡

- 1、做为神圣罗马帝国皇帝，使用本尊牌可瞬移至任何一个起始地区，再使用 5CP。这种特殊移动只有艾尔瓦公爵可陪同，部队单位不能。可被“痛风”阻止。
- 2、有两个首都。冬季返乡可选任一个，冬季增兵各一个。春季部署只能选一个。

21.3 英格兰

1、本尊牌可用于推进“亨利婚姻状态”标记及在行动阶段宣战。（除此牌之外唯一可在行动阶段宣战的是“马基雅维利”牌）

2、婚姻状态改变

游戏开始“亨利婚姻状态”标记位于“阿拉贡的凯瑟琳”。T2 起及以后每回合，可通过本尊牌推进此标记。（若教皇批准亨利和凯瑟琳离婚也会推进一格，9.1 章。或者在“妻子妊娠图上”得到“3”时。）每推进一次标记，表示一次新婚，掷一骰并在“妻子妊娠图上”标记结果。若结果重复，则上移一列至未掷到过的结果。在“3”时可允许：出牌轮中第一次 Pass 导致“亨利婚姻状态”额外前进一格。（注意：额外一格和本尊牌导致的婚姻改变在亨利不统治英格兰、被围城时、被俘获时无效）

3、各段婚姻好处

妻子 好处

Anne Boleyn 在结婚的下一回合开始在英格兰的教改（三张事件牌进入牌堆，Cranmer、Coverdale 和 Latimer 进入游戏）

Jane Seymour 妊娠掷骰+1 修正

Anne of Cleves 若结婚时英格兰和新教结盟，则双方在妊娠掷骰后各抓 1 牌。

Kathryn Howard 英格兰在妊娠掷骰后抓 1 牌。

Katherine Parr 无额外好处。

4、阿拉贡的凯瑟琳

由于她是查理五世的姑姑，（下巴都很大），当亨利八世和 Anne Boleyn 结婚时，将此标记给哈布斯堡玩家，哈布斯堡下次对英格兰宣战可节省 2CP。

5、英格兰继承人

基于妊娠表的掷骰结果，归纳如下：

全部结果 3 或以下：玛丽一世 T6 进入牌堆，一旦出现则统治英格兰直到游戏结束。

最大结果是 4（伊丽莎白）：玛丽一世 T6 进入牌堆，一旦其统治英格兰则下一回合伊丽莎白一世进入牌堆，一旦伊出现则统治英格兰直到游戏结束。

最大结果是 5（多病的爱德华）：爱德华六世 T6 进入牌堆，一旦其统治英格兰则下一回合玛丽一世进入牌堆。一旦玛丽统治英格兰则检查伊丽莎白是否出生，是的话下一回合伊丽莎白一世进入牌堆，否则玛丽统治英格兰直到游戏结束。

最大结果是 6（健康的爱德华）：爱德华六世 T6 进入牌堆，一旦出现则统治英格兰直到游戏结束。

6、玛丽一世统治英格兰时，响应牌和战斗牌只能用作 CP，且出牌流程有以下变化：

-非强制事件牌需要掷骰，若 1-3 则根据 CP 数：1~2CP 教廷在英语区进行 1 次焚书，3CP 教廷英语区进行 1 次神学辩论，4CP 及以上教廷在英语区进行 1 次焚书再进行 1 次神学辩论。教廷行动后此出牌轮结束。

-若本轮开始英格兰全部处于天主教影响则忽略此变化。

21.4 法国

可通过本尊牌直接得分，游戏中最多 6 分。

21.5 教廷

1、耶稣会大学

“耶稣会”强制事件后，可进行建造大学的行动。

2、逐出教会

本尊牌可用于处罚改革者和统治者，将其逐出教会。对前者不需要理由，对后者需要：

-势力和教廷交战。

-势力和奥斯曼联盟。

-亨利八世统治英格兰且至少一个地区处于新教影响。

注意：不能处罚亨八的继承人，不能累计处罚，不能对弗朗西斯一世和亨利二世都进行处罚。

处罚效果

-对改革者，将其算子从地图上移除一回合，将辩手翻面为“致力于”状态。下回合重新进入游戏（8.2 章）。注意：即使路德被逐，他仍可通过本尊牌参加神学辩论，辩论后放至地图外。

-对统治者

放置“-1 牌”标记，可通过与教廷停战或捐赠（9.5 章）来移除。当标记存在时，每回合抓牌阶段少一张牌，并且教廷选择此势力两个未被军队占领且天主教影响的起始地区放置“动乱”标记。

3、罗马之劫

发生条件：对于在意大利语言区的非教廷势力部队单位中，某一堆叠中的雇佣兵数量超过教廷的正规军数量。部队堆叠势力和打出此牌势力可以非同一玩家，并且都不需要和教廷交战，本事件也不会导致交战和逐出教会。

流程

-堆叠部队全部单位放至罗马，标记原来的地区以便幸存者返回。

- 结算野战。虽然罗马是设防地区，但堆叠部队和教廷的正规军（忽略雇佣兵）发生野战，教廷做为守方有额外一骰。
- 分配伤害。教廷的伤害优先被正规军吸收，然后是雇佣兵。攻方的伤害被正规军和雇佣兵平均分配。
- 返回部队。攻方部队返回至出发地。
- 教廷胜利。本流程结束，此牌进入弃牌堆可能再发生。
- 教廷失败。圣彼得教堂 CP 降 5 格（最低到 0），洗劫部队势力从教廷手上抽 2 张牌，1 张弃掉 1 张保留，若教廷仅 1 张则洗劫方保留之。此事件牌移除。

21.6 新教

游戏初期新教势力主要处理宗教冲突，不用担心军事。随着教改的蔓延，一旦 12 个地区变为新教影响（动乱也算），新教将会面临查理五世的剿灭，并通过成立“Schmalkaldic 联盟”来抵御。

“Schmalkaldic 联盟”发生前

新教不能建造或移动部队。每当有选区变为新教影响则从“选区显示”放置正规军到地图上。

其他势力不能

- 对新教宣战
- 将部队移动或撤退进入选区。

“Schmalkaldic 联盟”

本事件最早 T2 发生，T4 冬季阶段时自动触发即使条件不满足。发生牌上的效果。此后需要对选区的宗教影响和政治控制同时满足时才能放置来自“选区显示”的正规军。

22 次要势力

22.1 未激活

所有次要势力有两种状态：活跃和未激活。所有的次要势力在游戏开始时是都是未激活。如第 9.6 节所述，一个主要势力可以决定向其宣战。这种战争的宣告不会改变其状态，除非另一个主要势力干预。在未激活状态，其可执行如下：

- 他们不能离开当前的地区。
- 他们不能拦截或避免战斗。
- 如果一个地区的单位有 4 个或更少，他们总是撤回到工事，并总是承受围城。

- 如果有 5 个或更多的单位，他们将打野战。如果失败，他们不能像通常那样撤退。而是，保留最多 4 个单位撤回到工事，超过单位被消灭。
- 海军部队停留在港口，遇到攻击时进行防御。

激活表

次要势力 可以被...激活

英格兰 法国 哈布斯堡 教皇 去除激活?

热那亚 - 是 是 是 是

匈牙利/

波希米亚 - - 是^ - -

苏格兰 是 是* - - 是

威尼斯 - 是 是 是+ 是

*法国和苏格兰是天然盟友。如果另一个势力宣布对苏格兰的战争，法国可干预。

+教皇和威尼斯是天然盟友。如果另一个势力宣布对威尼斯的战争，教皇可干预。

^ 哈布斯堡和匈牙利/波希米亚是天然盟友。如果匈牙利/波希米亚被奥斯曼击败，哈布斯堡必须进行干预。

22.2 激活

改变次要势力的活跃状态被称为“激活”。除了匈牙利/波希米亚，其他势力还可去除激活。

激活的方式有以下几种：

- 宣战时的干预。
- 事件牌。
- 通过“外交联姻”牌。
- 可打出“安德烈多里亚”激活热那亚。（它可终止和其他势力的联盟，然后重新激活为己方的联盟）。

激活流程如下：

1. 放置“联盟”标记：在外交状态表增加一个“盟友”标记。
2. 宣战：与某个次要势力交战的的势力可选择立即对激活那个势力的主要势力宣战（无 CP 成本）。要满足“任何时候的限制”（第 9.6 节）。如果宣战，在外交状态表添加一个“交战”标记。如果拒绝宣战，则占领次要势力地区的任何单位均要返回到最近的设防地区（未围城），如和平段的步骤 3（9.3）所述。
3. 方形控制标记：在所有由次要势力目前控制的核心地区放置己方方形标记。

4. 六角形控制标记：在所有由次要势力目前控制的其他地区放置己方六角形标记。
5. 移除“交战”标记：从这个次要势力的外交状态表移除全部“交战”标记（目前其外交由己方掌控）。

22.3 活跃

激活一个次要势力有以下好处：

- 军事单位和海军统帅视同为己方单位。（唯一的区别是，他们没有出牌轮或自己的卡牌）
- 冬季阶段时这些次要势力单位也可以返回到初始核心地区，就好像一个额外首都。其盟友单位不享受这种选择。
- 可在此势力的初始地区执行*招募正规军行动*以建造此势力的单位（如果有未建造的算子）。
- 可在此势力（威尼斯、热那亚、苏格兰）的初始地区执行*建造舰队行动*以建造此势力的舰队单位（如果有未建造的算子）。

22.4 去激活

除了匈牙利/波希米亚外所有的次要势力，可被“去激活”。

去激活途径如下：

- 事件牌。
- 通过“外交联姻”牌。
- 可打出“安德烈多里亚”激活热那亚。（它可终止和其他势力的联盟，然后重新激活为己方的联盟）。

去激活流程：

- 移除“盟友”标记。
- 移除此势力初始地区上的所有控制标记。
- 将占领其初始地区的单位移走，陆军单位移动到最近的友方控制的设防地区，海军部队移动到最近的友方控制端口。
- 下一步，该次要势力的陆军单位返回到最近的友方控制的初始设防地区，如果不存在，则返回到最近的不设防的地区。如果仍不存在，该单位被清除。
- 该次要势力的海军单位返回到最近的友方控制的初始港口，如果不存在，则海军

单位被清除，统帅放在回合条上。

22.5 击败匈牙利-波希米亚

奥斯曼一般会打败匈-波，以使得以下条件生效：

- 匈-波被哈布斯堡激活，且奥斯曼控制两个匈-波的初始核心地区，或
- 匈-波不是哈布斯堡的盟友，但奥斯曼控制一个匈-波的初始核心地区，且匈-波在地图上的单位数 4 个或更少。

当这些条件之一成立，采取以下行动：

- 哈布斯堡玩家必须干预（无 CP 费用），奥斯曼和哈布斯堡现在处于战争状态（即使他们之前是同盟）。
- 匈牙利-波希米亚被激活为哈布斯堡的盟友。匈牙利-波希米亚不能被去激活，之后一直保持结盟。
- 所有被奥斯曼单位占领的匈牙利初始地区处于奥斯曼控制（包括被围城的核心地区）。
- 移除被围城的匈牙利单位。
- 奥斯曼做为胜者获得 2VP。

22.6 独立核心

四个核心（梅斯、米兰、佛罗伦萨和突尼斯）是独立地区。这些核心地区可在任何时候被任何势力的单位进入。独立正规军不能移动，他们只能单纯的抵御任何进攻他们的势力（就像一个次要势力，第 22.1 节）。这些正规军不得被重建（而可能会在打出“城邦起义”事件后重新进入）。一旦这些地区由一个主要势力占领，则不再是独立的，在游戏中它将被其他的势力控制，除非通过“城邦起义”恢复独立地位。

23 胜利

有五种方式赢得游戏，第一、二种为军事和宗教的胜利，在行动阶段适当的条件被触发时立即出现。其他胜利在回合第九阶段的胜利决定时达成，一般通过每个势力累积的胜利分。后三种类型为标准胜利、优势胜利和时间限制胜利。

23.1 自动胜利

军事和宗教的胜利将使游戏立即结束，即使还没有到胜利决定阶段。

军事胜利

如果势力（除了新教）控制了足够的核心地区（其势力卡上写明），他们就立即胜利。这些地区均不能有动乱标记。

宗教胜利

如果新教影响达到 50 个地区，则它立即胜利。这些地区均不能有动乱标记。

23.2 胜利点

军事和宗教的胜利是罕见的，游戏胜负通常由 VP 决定。每个势力的 VP，显示在他们势力卡左下部分。总 VP 包括基础、特殊和额外三部分。

基础分

英格兰、法国、哈布斯堡、奥斯曼和教廷的基础分都由他们所控制的核心地区数决定。按他们的势力卡显示框得分，如果有动乱标记则不得分。新教玩家的基础分：每个新教影响且政治控制的选区 2VP。

新教地区

三个势力可根据新教的影响地区数获得特别分数，其中英格兰玩家计算英格兰初始地区，教皇和新教徒计算全部地区。不断调整宗教斗争卡上的新教影响地区标记，以指示当前的新教影响数量。该框中还包含两个较小的数字为玩家得分：对教皇（紫色）和新教（棕色）。类似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 个初始地区处于新教影响则获得 1VP（向下取整）。

特别分

每个势力得到的特别 VP 如下：

奥斯曼

海盗：记录条上每个地区 1VP。

哈布斯堡

选区：每个哈布斯堡政治控制下的选区 1 分（不在动乱）。这些 VP 在“Schmalkaldic 联盟”事件打出后方可获得。

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。

新教地区：英格兰每 2 个初始地区处于新教影响则获得 1VP（向下取整）。

法国

城堡：每个使用“艺术赞助人”本尊牌建立的城堡 1VP。

教廷

新教地区：看下新教地区条上的所在位置。紫色数字为得分。

圣彼得大教堂：记录条上每个地区 1VP。

新教

新教地区：看下新教地区条上的所在位置。棕色数字为得分。

额外分

以下情况发生时得到额外分：

- 新教辩手被烧死（每辩论力 1VP）
- 教皇辩手丢脸（每辩论力 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
- 朱莉娅冈萨加（1VP），如果之后奥斯曼在第勒尼安海进行海盗成功
- 和平时段收到战胜方标记
- 行动阶段收到的“意大利之主”标记
- 圣经翻译完成（每种语言 1VP）

注意，“哥白尼”和“迈克尔塞尔维特”可在胜利决定阶段打出，但必须该卡打出后给某个势力足够的 VP，以阻止另一个玩家通过优势胜利而胜出。

23.3 胜利决定阶段

在胜利决定阶段，全部势力检查是否以下三种胜利类型其一已经达成。如果检查标准胜利和优势胜利后没有赢家，且不是 T9，则开始下一回合。

标准胜利

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

如果在胜利决定阶段，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 T4 或以后。

时间限制的胜利

如果在 T9 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。

附录一

马丁路德九十五条论纲（1517年）

出于渴慕真道、明辨事理的愿望，文学硕士、神学硕士和维登堡大学常任讲师马丁路德神父拟主持对下列各条进行的公开辩论，并希望不能参加口头辩论者提出书面意见。

以我主耶稣基督之名，阿门。

01. 当我主耶稣基督说“你们应当悔改”（马太 4：17）时，祂的意愿是希望信徒们毕生致力于悔改。
02. 不应当将“悔改”一词理解为忏悔仪式，即教士主持下的告解和补赎。
03. 但它也并非仅仅意味着内心忏悔，若无各种外部的苦行，亦无效能。
04. 赎罪罚应与自恨、即真正的内心忏悔同步进行，直到进入天国。
05. 教皇没有免除任何罪孽的意志和权力，他只能赦免凭自己的权力或教会法加于人们的惩罚。
06. 教皇除宣告或证明罪孽已由神赦免外，他本人不能赦免任何罪过。至多仅仅有权在为自己保留裁决的案件中为人赦罪。即使如此，如果他的权力遭到否认，这种罪仍然未得赦免。
07. 神为人赦罪，还要同时使他凡事谦恭，顺服于他的代表——神父。
08. 根据教会法规，悔罪条例仅适用于活人，而不能加于任何死者身上。
09. 如果教皇在其赦令中始终把死亡期和必要时刻视为例外，那么，通过他的圣灵对我们来说便是仁慈的。
10. 那些在人临终时愚蠢、恶意行事的神父们，却把教会法的惩罚扩及炼狱之中。
11. 将教会法的处罚改成炼狱处罚的那些稗子，显然是在主教们熟睡时由魔鬼撒下的。（马太 13：25）
12. 从前，作为真诚忏悔的考验，教会法的处罚是在赦罪之前，而不是在其后。
13. 临终之人因其死亡而摆脱了一切惩罚，对教会法已失去感觉，故有权免除其惩罚。
14. 不充分的虔诚和爱必然使临终之人感到无比恐惧，而且爱愈少，恐惧愈大。
15. 这种惊惧或恐怖，足以构成炼狱的惩罚，因为这是濒临绝望的恐惧。
16. 地狱、炼狱和天堂的区别似乎就是绝望、恐惧和得救的信念。
17. 对炼狱中的灵魂来说，恐惧似乎会必然减少，爱心则相应地增长。
18. 此时，理性或圣经似乎都未证明，炼狱中的灵魂已超脱于功罪之外，不能滋长

爱心。

19. 同时也没有证明，炼狱中的灵魂，至少不是全部，确信自己已经得救，即使我们自己可能对此确信无疑。

20. 所以，当教皇说赦免一切惩罚时，并不真的指所有的惩罚，而仅仅是指他本人所施于人的惩罚。

21. 因此，推销赎罪券的教士们鼓吹，教皇的赎罪券能使人免除一切惩罚，并且得救，便陷入了谬误。

22. 因此，教皇事实上并没有赦免炼狱中灵魂的任何处罚，因为按照教会法的规定，人应在生前接受这些处罚。

23. 如果说有某些人能接受全部免罚的话，那也只有完美无暇的人才能得到，仅有极少数而已。

24. 因此，不分青红皂白地大肆鼓吹赦罪，不可避免地使大多数人受骗上当。

25. 教皇对炼狱一般拥有的这种权力，同每个主教在自己的辖区和每个神父在本教区所拥有的权力相当。

26. 教皇可以出色地批准赦免炼狱中的灵魂，但并非利用他没有拥有的钥匙权，而是为其代祷。

27. 他们鼓吹的仅仅是人的主张，说什么当钱柜中的银币叮当作响，炼狱中的灵魂即会应声飞入天堂。

28. 显然，当钱币在钱柜中叮当作响，增加的只是贪婪和利己之心。至于教会代祷的功效，仅由神主宰。

29. 谁能知道炼狱中的灵魂都期望得到赦免呢？因为关于圣赛维林和圣帕斯夏的传说中就有例外的情形。

30. 既然没有人确知自己的悔悟是否达到至诚，那么就更难探晓其罪孽是否得到全赦。

31. 真诚购买赎罪券的人，如同真诚悔罪的人一样稀少。的确，这种人极为罕见。

32. 那些因购买赎罪券而确信自己得救的人，将同他们的教唆者一起受到永罚。

33. 那些鼓吹教皇的赦宥即是神的最高恩典、人们由此可与神复归和好的人，应引起人们的特别警惕。

34. 因为赎罪券的功效，仅同人为的礼仪式苦行赎罪的惩罚有关。

35. 凡鼓吹说，购买灵魂免受炼狱之苦或购买忏悔特免权者便无悔过之必要，均不符合基督之教谕。

36. 真诚悔过的基督徒，就是不购买赎罪券，也能够获得全面免除罪罚的权利。

37. 真诚悔过的基督徒，或生或死，就是没有赎罪券，也能分享神和教会的赐福和恩典。
38. 然而，教皇的赦免和赐福也不容轻视，因为正如我（在第六条中）说过的，它们也是神圣赦免的宣言。
39. 最博学的神学家也很难自圆其说，如果他同时向信众鼓吹赎罪券的特效，又宣扬真诚悔罪的必要性。
40. 真诚悔过的基督徒甘愿为其罪孽受罚，赎罪券的特权却免除了罪罚，并且使人憎恶罪罚，或者说，它至少提供了这样的机会。
41. 应谨慎宣扬教皇的赎罪券，否则，人们便会误以为他们是在选择另一些爱的善功。
42. 必须训示基督徒，教皇无意把购买赎罪券，在任何情况下与善功相提并论。
43. 必须训示基督徒，向穷人布施，或借钱给急需者，都比购买赎罪券好。
44. 因为爱产生了善举，人会变得更好；而赎罪券的手段并不能使人洗心革面，仅仅使其摆脱惩罚而已。
45. 必须训示基督徒，看见一个穷苦有难的人而弃之不理，而把钱花在购买赎罪券上，那么他买到的绝不是教皇的赦免，而是神的惩罚。
46. 必须训示基督徒，如果没有多余的钱，就应当留足家庭的用度，不要把钱浪费在购买赎罪券上。
47. 必须训示基督徒，购买赎罪券是自觉自愿的行为，没有人强制他这样做。
48. 必须训示基督徒，教皇赦免信众，更需要和期望的是他们的虔诚祈祷，而不是其钱财。
49. 必须训示基督徒，教皇的赎罪券，只有当它们不依赖它时，方才有用。如果因购买赎罪券而失去对神的畏惧，那么赎罪便成了最有害的东西。
50. 必须训示基督徒，假若教皇得知赎罪券兜售者的勒索行为，他宁肯将圣彼得教堂焚为灰烬，也不愿用其牧群的皮、肉、骨来建造它。
51. 必须训示基督徒，教皇会甘愿拿出自己的钱来，甚至不惜卖掉圣彼得教堂，来赈济那些受到赎罪券贩子榨取的人们。
52. 相信赎罪券的拯救功能是徒劳无益的，即使其兜售者，甚至教皇本人以其灵魂作为担保，也没有用。
53. 为鼓吹赎罪券而禁止其它教堂宣扬神之道的人，便是基督和教皇的仇敌。
54. 在怖道中鼓吹赎罪券的时间同宣扬圣道的时间一样多或更多，便是对神之道的亵渎。

55. 教皇必然有这样的看法：如果对鼓吹赎罪券这样的小事值得敲钟、游行和举行仪式，那么对宣扬福音这样的大事，就更值得百倍地敲钟、游行和举行仪式。
56. 教皇宣称他所赐予的赦罪恩惠是取自教会的“宝藏”，基督信徒对此“宝藏”既未充分讨论，也不了解。
57. 显而易见，赎罪券并不是世俗的宝藏，因为兜售者不是免费发放，而是一味地囤积。
58. 赎罪券也不是基督和圣徒们的功德，因为即使没有教皇，圣徒们也施恩于人的灵魂，把十字架、死亡和地狱加于人的肉体。
59. 圣劳伦斯说过，教会的贫穷便是教会的宝藏，不过，他这样说是沿袭了他那个时代的词意。
60. 细加考虑我们便会说，那种宝藏便是基督恩典所赐与教人的钥匙。
61. 因为显而易见，教皇的权力足够自行赦免为他保留的惩罚和案件。
62. 教会的真正宝藏应是充满 神荣耀和恩典的至圣福音。
63. 但这种宝藏自然最使人厌憎，因为它使那在前的将要在后。（马太 20：16）
64. 另一方面，赎罪券的宝藏自然最召人喜欢，因为它使那在后的将要在前。
65. 所以，福音的宝藏如同罗网，从前有人用其网罗富人。
66. 赎罪券的宝藏却是这样的网，有人现在用来掠取人的财富。
67. 煽动者竭力鼓吹为最大恩典的赎罪券，实际上只是使某些人借此捞到了好处。
68. 然而，和 神的恩典及十字架的虔诚相比，赎罪券实际上是最微不足道的。
69. 主教和神父们一定要毕恭毕敬地接纳教皇的赦罪特使。
70. 但他们更要使自己的眼睛和耳朵十分警觉，以防这些人贩卖自己的私货而忽视教皇的嘱托。
71. 那些攻击教皇赎罪券真相的人应受诅咒和谴责。
72. 但那些反对赎罪券兜售者的贪婪和放肆的人却应得到祝福。
73. 如同教皇有理由对那些千方百计阻挠赎罪券发售的人大发雷霆一样。
74. 他对那些用赎罪券作为托词来损害圣爱及真道的人，更应该口诛笔伐。
75. 如果认为教皇的赎罪券有如此大的功效；甚至连做了不可想象的、污辱圣母的也能赦免，这一定是疯话。
76. 相反，我们认为，涉及到罪孽的时候，即使是最微不足道的，教皇的赎罪券也难以免除。
77. 如果说，即使圣彼得今天当了教皇，他也不可能赐予更大的恩典。这不仅亵渎了圣彼得，也亵渎了教皇。

78. 相反，我们主张，不管现任教皇，还是其它教皇，都拥有供个人支配的更大的恩典，那就是福音、宗教权力、医治权等，如经上（林前 12：28）所说。
79. 有人说，教皇纹章上的十字架，以及赎罪券兜售者树起的那种十字架，与基督的十字架具有同等效力，那是亵渎。
80. 允许这种谬说流传于民间的主教、神父和神学家们，应对此负责。
81. 对赎罪券的肆意鼓吹，使有学问的人也难以在乎信徒的攻击和敏感的质问下维护教皇的威望。
82. 譬如有人问：“既然教皇为了筹集修建圣彼得教堂的那笔可怜的款项而解救炼狱中的无数灵魂，那他为何不因圣爱的缘故和炼狱中灵魂的迫切需要，将他们统统释放呢？而前者的理由微不足道，后者则正大光明。”
83. 又如：“既然不当为炼狱中已被解脱的灵魂祈祷，那么为何还要继续为亡灵举行葬礼弥撒或周年弥撒祭呢？为何不允许将为此目的所交纳的款项退回或停止交纳呢？”
84. 又如：“为了金钱的缘故允许不虔诚者和敌对者购赎炼狱中爱戴 神者的虔诚之灵，反而不愿为那被爱戴的灵魂和至爱的缘故将其赦免，这是 神 和教皇的何种新恩典？”
85. 又如：“为什么长期以来事实上已被废止不用的忏悔法规，现在又因发放赎罪券而再次实施，好象它们仍然存在和生效似的？”
86. 又如：“教皇是当今的富中之富，他的钱比古时最大的富豪克里沙士还多，那他为什么要花费可怜的信徒们的钱，而不掏自己的腰包来建造圣彼得 教堂呢？”
87. 又如：“那些通过至诚悔罪已经获得了全面赦免和蒙福的人，还能从教皇那里得到什么样的赦免和恩典呢？”
88. 又如：“假若教皇不是像今天这样每天一次，而是每天百次地将赦免和祝福赐与每位信徒，那么教会的赐福岂不是更大？”
89. “既然说教皇发售赎罪券是为了拯救灵魂，而不是为了金钱，那么，他又为何废止了从前允诺的具有同等效力的赦免和宽宥？”
90. 不用理性来消除信徒的疑虑和争端，而仅凭武力压制，那就只能使教会和教皇成为敌人的笑柄，而使广大基督徒感到痛心。
91. 如果按照教皇的精神和意愿来宣扬赎罪券，那么所有的疑虑都会很快消除，甚至不再存在。
92. 是要离开这样的先知：他们向基督信徒鼓吹“平安，平安”，实际上并没有平安。
93. 向基督信徒宣扬“十字架、十字架”，而实际上没有十字架的先知们应当蒙福。

94. 应当告诫基督徒通过苦行、死亡和地狱，忠心追随其主基督。
95. 唯有经历各种苦难，而不是虚假的平安担保（徒 14：22），才能有把握进入天国。