

# Protestantes

Coste Acción

1	Crear Mercenario
2	Crear Regular
1	Mover (despejado)
2	Mover (paso)
1	Asalto
1	Control de Espacio no Fortificado
2+	Transporte marítimo
2	Construir Fortaleza
2	Dar Sermón
2-5	Rebelión

Coste Acción

2	Construir Galeón
1-2	Construir Expedición
1	Movimiento Naval
2	Iniciar Piratería
2-4	Financiar Artista o Científico
1	Comprar Influencia Diplomática
2	Ganar Inteligencia (Turno 3)
2	Añadir Operativo (Turno 3)
2-4	Asesinato (Turno 3)

Informadores  
espionaje

## Puntos Clave en los Países Bajos

1 Carta  
+3 PV

2 Cartas  
+6 PV

3 Cartas  
+9 PV

## Puntos Clave fuera de los Países Bajos

1 Carta  
2 PV

2 Cartas  
+4 PV

3 Cartas  
+6 PV

4 Cartas  
+8 PV

Victoria  
Automática

5 Cartas

6 Cartas

7 Cartas

## Líderes fuera del mapa

(Entran al juego en la fase del Despliegue de Primavera o durante una rebelión en su área de conflicto religioso)

Roba 4 cartas si no tienes ni ningún Punto Clave en Francia y los Países bajos

## Hugonotes



Coligny



Enrique de Navarra

## Holandeses



Guillermo de Orange



Mauricio de Nassau

Rating de Administración: Conserva 2 cartas

Bonus de cartas: Ninguno

## Bonus PV