



Sacro Imperio Romano

Coste Acción

1	Crear Mercenario
2	Crear Regular
1	Mover (despejado)
2	Mover (paso)
1	Asalto / Combatir guerra extranjera
1	Control de Espacio no Fortificado
2+	Transporte marítimo
2	Construir Fortaleza

Coste Acción

2	Construir
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
espiandote



Maximiliano II

Rating de Administración: Conserva 1 carta

Bonus de cartas: Ninguno

Mercenarios para contratar: Restablecer a '0' al final de la Diplomacia

0	1	2	3	4
Mercenarios	Mercenarios	Mercenarios	Mercenarios	Mercenarios

PV especial:

Hasta 7 PV al escoger el bando ganador en el Conflicto Religioso

2 Cartas
2 PV

3 Cartas
4 PV

3 Cartas
6 PV

4 Cartas
8 PV

4 Cartas
10 PV

5 Cartas
12 PV

5 Cartas
14 PV

Victoria
Automática

Cartas y PV por
puntos clave:

Bonus PV