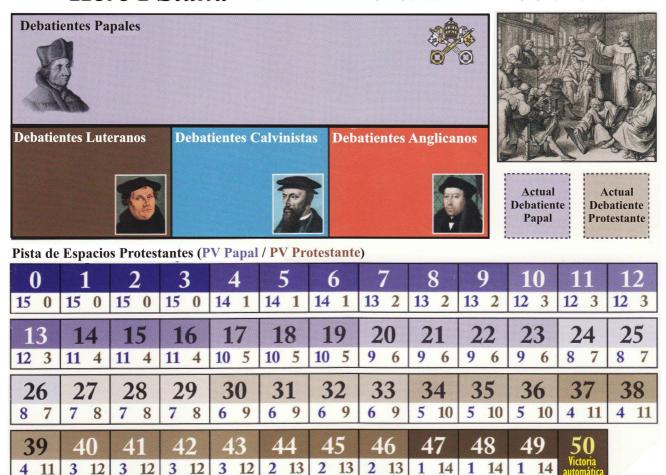
Here I Stand CARTA DE LUCHA RELIGIOSA



Dados del Atacante

Dados del Defensor

Resultado

Debates Teológicos

- 1 dado por valor de debate del debatiente
- 3 dados por ser el atacante

Excepciones:

- (1) Dobla los dados del debatiente atacante en la zona lingüística inglesa cuando María I gobierne Inglaterra.
- (2) Tira 1 dado menos si es la Confesión de Augsburgo
- (3) Añade 2 dados si es iniciado por Inquisición

- 1 dado por valor de debate del debatiente
- Cualquiera de las 2 opciones:
- 1 dado si el defensor estaba involucrado antes del debate O
- 2 dados si el defensor no estaba involucrado antes del debate
- Daña con un resultado de 5 o 6
- El jugador con más daños gana y da la vuelta a su influencia religiosa a tantos espacios como la diferencia en el total de daños.
- Si hay un empate, escoge nuevos debatientes a suerte y resuelve una segunda ronda.
- Si la diferencia de daños es mayor que el valor de debate del perdedor: el debatiente pro-testante es quemado en la hoguera o el papal cae en desgracia (retíralos del juego y apúntate los PV).

Intentos de Reforma

Dado Base (siempre un mínimo de 1 dado):

- 1 dado por espacio protestante adyacente
- 1 dado por Reformador protestante adyacente
- 1 dado por apilado protestante adyacente
- 2 dados por Reformador protestante en el espacio
- 2 dados por apilado protestante en el espacio

• 1 dado por espacio adyacente católico

• 1 dado por apilado católico adyacente

• 1 dado por Universidad Jesuita adyacente

• 2 dados por Universidad Jesuita en el espacio

• 2 dados por apilado católico en el espacio

- El valor del dado más alto es el que gana; a menudo se añade +1 a cada dado (Biblia, Institutos Calvinos)
 - Si gana el protestante, da la vuelta a la influencia religiosa
 - El Protestante gana los empates en la zona lingüística objetivo
 - El Papado gana los empates en el resto de

Dados de Bonificación:

- 1 dado si se juega Imprenta o las 95 Tesis de Lutero
- dado si la bonificación del debatiente es aplicable

Nota: Tira al menos un dado siempre

Intentos de Contra-Reforma

Dado Base (siempre un mínimo de 1 dado):

- 1 dado por espacio católico adyacente
- 1 dado por Universidad Jesuita adyacente
- 1 dado por apilado católico adyacente
- 2 dados por Universidad Jesuita en el espacio
- 2 dados por apilado católico en el espacio

Dados de Bonificación:

• 1 o 2 dados si la bonificación del debatiente es aplicable

- 1 dado por espacio protestante adyacente
- 1 dado por Reformador protestante advacente
- 1 dado por apilado protestante adyacente
- 2 dados por Reformador protestante en el espacio
- 2 dados por apilado protestante en el es-

Nota: Tira al menos un dado siempre

- El valor del dado más alto es el que gana; -1 a cada dado Papal si se juega la Confesión de
- Si gana el Papado, da la vuelta a la influencia religiosa
- El Papado gana los empates en la zona lingüística objetivo si Pablo III o Julio III es actualmen-
- El Protestante gana los empates en el resto de casos