

était Déiste lorsque survient cet événement, remplacez la par Séculier). Si le statut actuel est « Usurpateur ! », ignorez cet événement. Une fois que le Pape a dénoncé Napoléon comme « Usurpateur », la France ne peut plus changer sa religion à moins qu'un événement aléatoire différent (par exemple, le Divorce) ne le spécifie.

[15/IDF] Institut de France : Le gouvernement français encourage et favorise le développement d'applications pratiques des sciences à travers l'Europe. Augmentez la ferveur de +5 dans une Nation déterminée au hasard (6 au dé = Nation Cible). Augmentez également de +3 la ferveur dans toutes les Nations contenant une personnalité (10/2).

[15/IF] Intrigues françaises : Retournez Castlereagh ou Metternich face cachée. Il ne peut pas être utilisé ce Tour ci.

[15/JEV] Joséphine en Voyage : La femme de Napoléon fait le tour de l'Europe comme ambassadeur itinérant pour le prestige de la France. Si le marqueur Joséphine (« J ») est sur la carte, lancez un dé. Sur un 5 ou 6, elle voyage ; sinon elle reste dans le Lit de Napoléon. Si elle voyage, relancez le dé pour savoir dans quelle Nation elle séjourne (cela peut être en France, si le résultat du dé est 1) ; l'y placer et augmentez la ferveur de la Nation de +2 (voir 9/2/3 pour l'effet sur les batailles).

[15/LCJ] Les Cent Jours : Si cet événement survient et 1) le marqueur Paris est en France **et** 2) la Prusse, l'Autriche et la Russie sont coalisées, alors *Napoléon se rend et part en exil sur l'île d'Elbe*. Lancez immédiatement 1D6 et défaussez un nombre égal de corps français piochés au hasard dans le Bol Grande Armée (ils ont tous accompagné Napoléon). Augmentez la valeur Napoléon Abdication de +2. Puis le jeu continue - *Napoléon est revenu de l'île d'Elbe pour rallier ses forces. Cet événement ne peut survenir qu'une seule fois*.

[15/NAT] Nationalisme : Les patriotes français se retournent contre le pouvoir comme les autres européens qui s'aperçoivent qu'ils peuvent aussi être patriotes ! Lancez le dé pour désigner une Nation. Diminuez la ferveur de cette Nation de -2, à moins que cette dernière ne soit la France (dans ce cas augmentez la ferveur de +1). En plus, s'il y a un État dans cette Nation, le joueur doit payer 1£ du Trésor et lancer un dé : Sur 1 ou 2, retirez l'État du jeu (défaussez le). *L'état satellite de Napoléon a disparu face à la résistance nationaliste ! Le duché de Varsovie (4/7) ne peut pas être retiré de cette façon.*

[15/NDC] Nation de commerçants : Si une pièce de 1£ a été retirée à n'importe quel moment suite à un Conflit Mineur, vous **devez** restaurer une de ces pièces maintenant (dans n'importe quelle case brune avec un cercle jaune) en payant 3£ du trésor (ou de n'importe quelle caisse si le trésor ne suffit pas). *Cet investissement sera rentable après trois Tours ; vous devez effectuer ce paiement car l'histoire continue après 1821*. Si vous êtes incapable de rassembler 3£ pour effectuer ce paiement, diminuez le niveau de Napoléon Abdication de -1.

[15/NS] Négociations secrètes : Un des Diplomates de la coalition de force 3 (Hardenberg ou Razumovsky, au choix du joueur) est retourné face caché. Il ne peut pas être utilisé le Tour suivant. Malgré tout, les négociations secrètes apportent des résultats commerciaux : Ajoutez immédiatement +3 au Trésor, ou restaurez un marqueur pièce de 1£ sur une case brune libre (au choix du joueur).

[15/OD] Offensive Diplomatique : Les alliés de Napoléon parlent en son nom au sein des cours européennes. **Lancez un dé**. Déplacez tous les Diplomates français sur la carte d'une Nation dans le sens des aiguilles d'une montre (de France vers l'Allemagne, d'Italie vers l'Espagne, etc.) si le jet de dé est pair, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre si impair. En plus, si le marqueur Lien du mariage est sur la carte, déplacez le marqueur Abdication de Napoléon d'une case vers la gauche (vers zéro). Ignorez cet effet si le marqueur Lien du mariage est en **Espagne ou au Danemark**. *Ceci n'est pas assez important pour affecter le monde diplomatique.*

[15/PB] Pirates Barbaresques : Si la Royal Navy ou la flotte française est dans la case de Haute Mer, retournez la. Personne ne possède la maîtrise de la mer ce Tour ci.

[15/PDB] Paix de Bâle : Cet événement survient s'il n'y a aucune force des Duchés en Allemagne. La Prusse se rend (6/2/1), et le pion « Paix de Bâle » est placé immédiatement dans la case statut de la Prusse. *Cet événement ne peut survenir qu'une seule fois.*

[15/PDD] Purge de Diplomates : Napoléon purge son corps diplomatique des éléments corrompus, déloyaux et pro-royalistes. **Défaussez** n'importe quel Diplomate français (au choix du joueur, mais le premier doit être Talleyrand et le second Reinhard).

[15/PER] Personnalité : Si une personnalité (Beethoven, Goethe, Goya ou Volta) reste sur la Planche Pions & Marqueurs (case « C »), en prendre un **au hasard** et le placer dans sa Nation d'origine (*respectivement Autriche, Allemagne, Espagne et Italie*). Il y reste jusqu'à ce qu'il rejoigne la coalition (10/2). *Beethoven est en réalité allemand mais comme de nombreux compositeurs, il vivait en Autriche ; le Nashville de la musique classique.*

[15/PO] Pogroms : Si le marqueur Juifs « Émancipation » est sur la carte, des chrétiens orthodoxes en colère lance une vague de violence anti-sémite en Russie. Démobilisez (12/3) un corps russe au choix du joueur.

[15/RP] Restauration du Pape : S' il y a une unité quelconque des Duchés en Italie à ce moment, et que l' Autriche est coalisée, les Habsbourgs restaurent les états du Pape. Récupérez l' unité papale défaussée et placez la en Italie. Ceci élimine tout État en Italie.

[15/RT] Règne de la Terreur : Si le marqueur **Terreur** est sur la carte, désignez une Nation au hasard (6 = France) et réduisez sa ferveur du montant d' un dé.

[15/TDT] Traité de Tilsit : Cet événement ne peut être exécuté qu' une seule fois : *il ne peut pas survenir après que Napoléon ait attaqué la Russie (4/10)*. S' il n' y a aucune force des Duchés en Allemagne quand cet événement survient, le Français est supposé avoir emporté la bataille de Friedland. Immédiatement appliquer **chaque** proposition du Traité :

- 1) La Russie se rend (6/2/1). Placez un marqueur Traité de Tilsit dans la case statut de la Russie.
- 2) La Prusse se rend (6/2/1). Placez l' autre marqueur Traité de Tilsit dans la case statut de la Prusse.
- 3) Indemnité de guerre : Placez un corps aléatoire français en Allemagne. *Ceci représente les troupes prussiennes se battant pour la France.*
- 4) S' il n' a pas encore été créé, créez immédiatement le Duché de Varsovie (4/7). *Cela signifie qu' il faut pêcher le pion « Duché de Varsovie » dans le Bol Politique.*
- 5) Ajoutez le pion **Finlande** au Bol Politique (s' il n' y est pas encore ou n' a pas déjà été joué).

[15/TT] Le Terrible Turc : *Ignorez cet événement si Napoléon a envahi la Russie (4/10)*. Financé par Napoléon, qui voit en la Turquie un allié pour appuyer ses ambitions orientales. Lancez un dé. 1 ou 2 = Balkans ; 3 = Serbie ; 4 = Corfou ; 5 = Égypte ; 6 = Caucase. Placez l' armée Ottomane sur la case brune correspondante (de la Planche Pions & marqueurs si nécessaire) et immédiatement y résoudre un Conflit Mineur (4/9), même si un l' avait déjà été. *Comme conséquence à cet événement, un Conflit Mineur peut être résolu dans une case brune de Guerre Russe (Balkans, Corfou et Égypte - 4/9)*. *Si le marqueur Guerre Russe est déjà dans la case orange des Guerres Russes quand il survient, une victoire dans ce second conflit retourne ce marqueur de Guerre Russe sur sa face visible (côté drapeau) ; une défaite le retourne sur sa face cachée (« G »)*. *Une seconde guerre, et tout conflit suivant, en Serbie affecte le niveau d' Abdication de Napoléon normalement. Une seconde guerre, et tout conflit suivant, en Égypte affecte la pièce de 1£. Toute victoire restaure ou préserve cette pièce de 1£, tandis que toute défaite déplace la pièce de 1£ vers la Planche Pions & Marqueurs.* Les guerres de ces cases brunes peuvent toujours être menées normalement si leur pion est pioché dans le Bol Politique.

[15/VB] Viva Bolivar ! : Les colonies d' Amérique du Sud espagnoles profitent des difficultés de l' Espagne pour affirmer leur indépendance. Démobilisez (12/3) un corps espagnol au choix du joueur. *Cela contrariera le camp allié avec l' Espagne.*

[15/XYZ] Affaire XYZ : *Cet événement ne peut être appliqué qu' une seule fois.* La France Révolutionnaire et les États Unis se sont presque empoignés à cause de la piraterie française dans les eaux américaines. Lancez un dé (une seule fois dans le jeu) ; Sur un 6, il y a une situation de quasi-guerre - déplacez le niveau d' Abdication de napoléon de +1. Défaussez le pion Conflit Mineur **U. S. A.**, s' il n' a pas encore été joué ; **il ne pourra plus s' appliquer.** *Vous pouvez avoir à le sortir du Bol Politique s' il s' y trouve encore.*

[16/0] Crédits

N : The Napoleonic Wars :

Conception du jeu et des règles : R. Ben Madison (basé sur le jeu Don' t Tread on Me : The American Revolution, par R. Ben Madison et Wes Erni, par White Dog Games)

Développement : Stefan Nellen et Wes Erni.

Graphisme : Jonathan Carnehl.

Test et mise au point : Terence Co, Mike Cotello, Chris Dorrell, Wes Erni, Edgar Gallego, Neil Helmer, Jim Jackson, Michael Lange, Stefan Nellen, Charles Vasey, Tim Widmer.

Correction : Ian Wakeham.

Version Française : Christophe Cormary (y compris les fautes d' orthographe !).