

Événements aléatoires

Consulter cette table (2d6) lorsque le premier pion initiative d'un tour est pioché. Pour les événements « ignorés » on ne relance pas les dés.

2d6	Événement	Résultat
2	Napoléon dépouille la marine hollandaise	Ignorer cet événement si les barges d'invasion ont été perdues ou après « Napoléon se tourne vers l'Est ». Tous les canons lourds sont retirés des vaisseaux de ligne hollandais, pour être utilisés sur les barges d'invasion françaises. L'amiral Keith et les navires britanniques situés dans la case de la flotte de la Mer du Nord sont replacés à Portsmouth, tous ces navires sont retournés sur le côté endommagé. Le joueur allié augmente sa main-d'œuvre de 2 cases lorsque la flotte de la mer du Nord est libérée. Ignorer cet événement s'il est à nouveau tiré.
3	Charles Middleton Barham, Premier lord de l'Amirauté	Cet événement est déclenché automatiquement par la première sortie française de Brest ; il est aussi automatiquement déclenché au début de la phase administrative du tour d'Avril III. Placer la main-d'œuvre britannique sur la case « Lord Barham », sauf si il était déjà supérieur. Chaque fois que cet événement se produit à nouveau, augmentez la main-d'œuvre britannique d'une case.
4	L'amiral tombe malade	A la première occurrence : placer Cornwallis sur le compte-tour, 9 tour après le tour en cours. L'amiral Gardner remplace Cornwallis tant qu'il est malade. Durant la phase administrative du tour où Cornwallis revient en jeu, placez-le à nouveau au commandement de la flotte de la Manche et retirez Gardner. A la 2ème occurrence : retirez Missiessy du jeu et remplacez-le par Allemand. Ignorez l'événement à partir de la 3ème occurrence.
5	Nouveaux ordres de l'Empereur	Le joueur allié tire un nouveau pion Directive de l'Empereur de la pioche. L'ancien pion directive est remplacé dans la pioche. Quand une directive est remplie, piochez-en immédiatement une autre. Si les conditions du nouveau pion ont déjà été remplies, retirez ce pion du jeu sans marquer les points, et tirez-en un nouveau. Sauf si les 5 directives ont toutes été accomplies, il doit toujours y avoir un pion directive de l'Empereur en jeu.
6	Afflux de main-d'œuvre espagnole	Augmentez la main-d'œuvre espagnole d'une case.
7	Agents britanniques et corsaires français	Lancez 1d6 (+1 si la Grande Bretagne et les USA sont en guerre) : 1-4 : les Britanniques obtiennent des informations sur les plans français. Tous les pions provisions de la carte sont révélés. 5-6 : les corsaires français accablent le commerce maritime britannique. Retirez une frégate britannique (du choix du joueur britannique) et placez-la sur le compte-tour, 6 tours après le tour en cours.
8	Réseaux d'espions	Lancez 1d6 (+1 si la Grande Bretagne et les USA sont en guerre) : 1-2 : Espions royalistes : le joueur britannique peut choisir de révéler tous les marqueurs Grand Conseil d'Amirauté, ou bien tous les marqueurs « Raided ? » 3-4 : Intrigues chez les Bonaparte : révélé le pion directive de l'Empereur en vigueur. 5-6 : Espions français : le joueur allié peut soit apprendre la composition et le statut exact des navires dans un port ou une zone de patrouille de son choix, soit révéler le pion Événement de l'Amirauté placé sur le compte-tour.
9	Afflux de main-d'œuvre française	Augmentez la main-d'œuvre française d'une case
10	Fièvre Jaune !	La fièvre jaune frappe les Caraïbes. Placez le marqueur « Fièvre » aux Antilles. Aucune force ne peut sortir, réparer, ni utiliser de main-d'œuvre dans les ports des Antilles. Cet événement s'arrête durant la phase administrative, sur un jet de dé de 5 ou 6.
11	Gouvion-Saint-Cyr menace le Royaume des Deux-Siciles	Si Naples est en ce moment sous contrôle allié, ignorer l'événement. Placez l'événement de l'Amirauté spécial « Appuyer la monarchie napolitaine », face visible, sur le compte-tour, 6 tours après le tour en cours. Ignorez cet événement si il est tiré à nouveau ou si il est tiré après le tour d'Octobre III.
12	Les milices côtières	Ignorez cet événement si les barges d'invasion ont été perdues ou après l'événement « Napoléon se tourne vers l'Est ». augmentez la main-d'œuvre britannique d'une case.

Note concernant Boulogne : Le marqueur « Plans d'invasion » à Boulogne est retourné sur sa face « Napoléon se tourne vers l'Est » lorsque le joueur britannique réussit à accomplir l'événement de l'Amirauté « soutenir la résolution des Russes », ou lors de la phase administrative du tour d'Août III. Le marqueur « barges d'invasion » est retourné sur sa face « détruites ! » si le joueur allié les perd à l'issue d'un combat, ou les abandonne dans l'hex d'invasion. Retourner l'un ou l'autre de ces marqueurs signifie que le joueur allié ne peut plus envahir la Grande Bretagne.