

Événements de l'Amirauté

Quand il est pioché, chaque événement est placé six tours après le tour en cours, sur le compte-tour. Durant la phase administrative de ce tour, révélez le marqueur Amirauté, et déclenchez ses effets à la fin du tour. Si les conditions de succès sont de l'événement sont remplies avant ce tour, le joueur britannique peut révéler et résoudre l'événement. Les événements dont la description commence par « quand cet événement est révélé », ne sont révélés qu'au 6ème tour.

Événement	Résultat
Soutenir la monarchie napolitaine (spécial)	Ignorer après Octobre III. Cet événement est déclenché par l'événement aléatoire « Gouvion-Saint-Cyr menace le Royaume des Deux-Siciles ». Si Naples n'a pas déjà été envahie, envoyez une expédition britannique à Naples (Près de la Côte). Si cet événement n'est pas réussi dans le délai imparti, Naples est envahie par la voie terrestre, et le joueur allié score le marqueur objectif Napoléon et le marqueur Pitt.
Leopard & Chesapeake	Quand cet événement est révélé au tour prévu, avancez le marqueur de tension USA/Grande Bretagne d'une case vers la guerre. Si les USA et la Grande Bretagne se retrouvent en « Guerre ! », ils le restent jusqu'à la fin du jeu. Si le joueur britannique est en guerre avec les USA, il doit immédiatement retirer une frégate du jeu, et le joueur allié marquera 15 points de victoire si, à la fin du jeu, aucune expédition britannique n'est arrivée au Canada.
Protéger les intérêts dans les Caraïbes	Envoyez une force d'au moins 10 navires britanniques dans la zone de patrouille d'Antigua ou de la Barbade. Le joueur allié gagne 5 PV si cet événement n'est pas accompli dans le délai imparti, ce qui représente le dommage infligé au commerce britannique dans les Caraïbes.
Sir Sidney Smith & les fusées de Congreve	Quand cet événement est révélé au tour prévu, choisissez un port européen sous blocus. Lancez 1d6. Le joueur allié choisit au hasard le nombre indiqué de navires intacts dans le port choisi, ces navires sont naufragés par une combinaison de brûlots et de « machines infernales » de Congreve. S'il n'y a pas assez de navire intacts, des navires endommagés (pris au hasard) sont naufragés à la place.
H.M.S Diamond Rock	Envoyez une force d'au moins 5 navires britanniques en Martinique (Près de la Côte), afin de défendre l'honneur britannique. Le joueur allié marque 3 PV si cet événement n'est pas accompli dans le délai imparti.
Mission sur la côte barbaresque	Tant que cet événement est sur le compte-tour (face cachée ou visible), le joueur britannique peut : 1) envoyer un amiral en mission diplomatique auprès du Dey d'Alger (Près de la Côte). Lorsque le 1er pion d'initiative d'un tour est pioché, lancez 1d6. Si le résultat est supérieur au rang de l'amiral, Alger reste neutre et, à moins que la Grande Bretagne ne soit en guerre avec les USA, le marqueur tension US/GB est placé dans la case « neutre » ; tant qu'un amiral ami est présent Près de la Côte d'Alger, le joueur britannique peut faire un jet de dé diplomatique à chaque tour jusqu'à expiration de l'événement 2) envoyer une expédition britannique à Alger pour tenter de l'envahir et d'en prendre le contrôle. Si aucune des conditions 1 ou 2 n'est réussie dans le délai imparti, Alger devient un port allié sous contrôle du joueur allié comme si il avait été envahi. NB : le joueur allié ne peut jamais envahir Alger. Seul le joueur britannique peut envahir Alger tant que cet événement est en jeu. Si un joueur contrôle Alger, ses flottes peuvent entrer dans le port et ses navires peuvent y être réparés. Si Alger est envahi par le joueur britannique, augmentez immédiatement la main-d'œuvre espagnole à la case 8. Le contrôle d'Alger affecte la capacité de réparation de Gibraltar. Alger rapport 3 VP au joueur qui le contrôle à la fin du jeu.
Révolte d'esclaves à la Jamaïque	Envoyez une expédition britannique à la Jamaïque (Près de la Côte). Si cet événement n'est pas accompli dans le délai imparti, traitez la Jamaïque comme envahie, et placez-y un marqueur « Raided »
Renforcer la résolution des Russes	Envoyez une expédition britannique à Corfou (Près de la Côte). Si c'est accompli dans le délai imparti, Napoléon abandonne ses plans d'invasion de la Grande-Bretagne. Retournez le marqueur « Plans d'invasion » sur sa face « Napoléon se tourne vers l'Est ». Si l'événement n'est pas accompli dans le délai imparti, le joueur allié marque 5 PV, représentant la dégradation des fragiles relations entre la Grande Bretagne et le Tsar Alexandre Ier.