

EMPIRE

# SIGISMUND

BATIMENT AMIRAL

VOILES : 15 cm ( 20 cm )

HONNEURS : 12 300 points

Landaphnis 2009

AMIRAL

SORCIER

EQUIPAGE

9

<p><b>2</b> MAT DE MISAINÉ Svg. 5 ou 6</p> <p>Perte du mât de misaine.</p> <p>La vitesse du Bâtiment est réduite de 2,5cm (2,5 cm).</p> <p>Les touches suivantes provoquent des dommages critiques.</p>		<p><b>3</b> GRAND MAT AVANT Svg. 5 ou 6</p> <p>La première touche n'a aucun effet.</p> <p>La seconde détruit le grand mât avant.</p> <p>La vitesse du Bâtiment est réduite de 5 cm (7,5 cm).</p> <p>Les touches suivantes provoquent des dommages critiques.</p>		<p><b>4</b> GRAND MAT ARRIERE Svg. 5 ou 6</p> <p>La première touche n'a aucun effet.</p> <p>La seconde détruit le grand mât arrière.</p> <p>La vitesse du Bâtiment est réduite de 5 cm (7,5 cm).</p> <p>Les touches suivantes provoquent des dommages critiques.</p>		<p><b>5</b> MAT D'ARTIMON Svg. 5 ou 6</p> <p>Perte du mât d'artimon.</p> <p>La vitesse du Bâtiment est réduite de 2,5cm (2,5 cm).</p> <p>Les touches suivantes provoquent des dommages critiques.</p>		<p><b>6</b> DUNETTE Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>Perte de la dunette.</p> <p>L'Amiral et le sorcier doivent faire une sauvegarde sur 2+.</p> <p>Ils se dirigent ensuite dans le château arrière.</p> <p>Les bonus de commandement n'ont plus aucun effet.</p>	
<p><b>2</b> <b>3</b> CANON VULCAIN Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>La première touche dévie le tir. La seconde touche détruit le canon.</p>		<p><b>4</b> ARMURERIE Svg. 3, 4, 5 ou 6</p> <p>La première touche provoque un coup critique.</p>		<p><b>5</b> PONT SUPERIEUR Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>1 bordée de canons perdue.</p>		<p><b>6</b> CHATEAU ARRIERE Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>Chaque touche détruit une batterie de canons arrière.</p>			
<p><b>2</b> PROUE Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>Chaque touche détruit une batterie de canons avant.</p>		<p><b>3</b> PONT AVANT Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>1 bordée de canons perdue.</p>		<p><b>4</b> PONT CENTRAL Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>1 bordée de canons perdue.</p>		<p><b>5</b> PONT ARRIERE Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>1 bordée de canons perdue.</p>		<p><b>6</b> POUPE Svg. 4, 5 ou 6</p> <p>La première touche détruit le safran. Le Bâtiment ne peut plus virer de bord.</p>	
AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		AUCUN EFFET	
AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		COULE	
SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON Svg. 4, 5 ou 6									
<p>La première, deuxième, troisième, quatrième, cinquième et sixième touches n'ont aucun effet. La septième coule le Bâtiment Amiral.</p>									

HAUT

INT

BAS

## SIGISMUND

Mvt : 15 cm (20 cm sans virement de bord et/ou par vent arrière) :

- Utilise le gabarit de virement spécial des Bâtiments Amiraux.
- Repousse les vaisseaux de ligne et les débris de 5 cm à la perpendiculaire de son déplacement.

Echouages & collisions :

- Si le Bâtiment Amiral rencontre un obstacle et rate sa sauvegarde, lancez 1D6 sur la table des dommages ci-dessous.
- Le Bâtiment Amiral peut se dégager sur un 4+ au tour suivant et se déplacer de la moitié de son potentiel restant.

Bonus de commandement ( dans un rayon de 15 cm du B.A.) :

**NB :** Uniquement si la dunette n'est pas endommagée.

- **Bonus de formation :** Les vaisseaux retardataires ne le sont pas et peuvent tirer et se déplacer normalement.
- **Bonus de relance :** Le second lancer doit être pris en compte.
- **Bonus d'abordages :** Bonus de +1 en attaque et en défense.
- **Bonus de vision :** Les lignes de vue des navires lançant des projectiles (catapultes) sont dégagées de tout obstacle. Ils peuvent donc tirer par-dessus tout élément de terrain et navire.

### Table des dommages

- « 1 » : 1D6 dommages SLF.
- « 2 - 3 » : 3 dommages SLF.
- « 4 - 5 » : 2 dommages SLF.
- « 6 » : 1 dommage SLF.

Equipage: 9

Mvt: 15

Zones hautes : 2  3  4  5  6

Zones intermédiaires : 2-3  4  5  6

Zones basses : 2  3  4  5  6

SLF :

Notes - cartes :

DUNETTE (poste de commandement de l'Amiral) :

- Si la localisation subit un dommage, lancez 1D6 pour l'Amiral et 1D6 pour le sorcier - Sur un « 1 », retirez le pion concerné.
- S'ils survivent, ils se retirent dans le « château arrière » - S'il est détruit, choisissez une autre « zone de commandement ».

- **NB :** Chaque nouvelle « zone de commandement » subissant un dommage entraîne un jet de dé pour chaque personnage.

CANON VULCAIN : Portée = 2D6 X 2,5 cm droit devant.

- Utilise le gabarit de la barge tremblemer des nains du chaos et inflige 2 touches sur 2 localisations avec un modificateur de Svg de - 2 (relancez jusqu'à ce que 2 zones soient déterminées).
- **NB :** Sur un double « 1 » = Incident de tir - Relancez 1D6 sur la table des coups critiques et appliquez immédiatement.

- Peut tirer 3 fois maximum et se recharge durant 2 tours complets (utilisez 2 marqueurs « vulcaïn en recharge »).

- A la 1<sup>ère</sup> touche, le canon utilise le gabarit des nautilus des nains afin de définir la direction du tir. La 2<sup>ème</sup> détruit le canon.
- **ARMURERIE :** La 1<sup>ère</sup> touche inflige un coup critique.
- **POUPE :** Dès la 1<sup>ère</sup> touche, le Bâtiment ne peut plus virer.