

EMPIRE

## SIGISMUND

BATIMENT AMIRAL

VOILES : 15 cm ( 20 cm )

HONNEURS : 12 300 points

Landaphnis 2009

AMIRAL

SORCIER

EQUIPAGE

9

2

MAT DE MISAINÉ  
Svg. 5 ou 6

Perte du mât de misaine.

La vitesse du Bâtiment est  
réduite de 2,5cm (2,5 cm).Les touches suivantes  
provoquent des dommages  
critiques.

3

GRAND MAT AVANT  
Svg. 5 ou 6La première touche n'a  
aucun effet.La seconde détruit le grand  
mât avant.La vitesse du Bâtiment est  
réduite de 5 cm (7,5 cm).Les touches suivantes  
provoquent des dommages  
critiques.

4

GRAND MAT ARRIERE  
Svg. 5 ou 6La première touche n'a  
aucun effet.La seconde détruit le grand  
mât arrière.La vitesse du Bâtiment est  
réduite de 5 cm (7,5 cm).Les touches suivantes  
provoquent des dommages  
critiques.

5

MAT D'ARTIMON  
Svg. 5 ou 6

Perte du mât d'artimon.

La vitesse du Bâtiment est  
réduite de 2,5cm (2,5 cm).Les touches suivantes  
provoquent des dommages  
critiques.

6

DUNETTE  
Svg. 4, 5 ou 6

Perte de la dunette.

L'Amiral et le sorcier doivent  
faire une sauvegarde sur 2+.Ils se dirigent ensuite dans le  
château arrière.Les bonus de commandement  
n'ont plus aucun effet.

HAUT

2

3

CANON VULCAIN  
Svg. 4, 5 ou 6La première touche  
dévie le tir.  
La seconde touche  
détruit le canon.

4

ARMURERIE  
Svg. 3, 4, 5 ou 6La première touche  
provoque un coup  
critique.

5

PONT SUPERIEUR  
Svg. 4, 5 ou 61 bordée de  
canons perdue.

6

CHATEAU ARRIERE  
Svg. 4, 5 ou 6Chaque touche  
détruit une batterie  
de canons arrière.

INT

2

PROUE  
Svg. 4, 5 ou 6Chaque touche  
détruit une batterie  
de canons avant.

3

PONT AVANT  
Svg. 4, 5 ou 61 bordée de  
canons perdue.

4

PONT CENTRAL  
Svg. 4, 5 ou 61 bordée de  
canons perdue.

5

PONT ARRIERE  
Svg. 4, 5 ou 61 bordée de  
canons perdue.

6

POUPE  
Svg. 4, 5 ou 6La première touche  
détruit le safran. Le  
Bâtiment ne peut  
plus virer de bord.

BAS

AUCUN  
EFFETAUCUN  
EFFETAUCUN  
EFFETAUCUN  
EFFETAUCUN  
EFFETAUCUN  
EFFET

COULE

SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON

Svg. 4, 5 ou 6

Les première, deuxième, troisième, quatrième, cinquième  
et sixième touches n'ont aucun effet.  
La septième coule le Bâtiment Amiral.

## 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.

Equipeage: 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 : 1 1 1 1 1 1 1

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 « vulcain 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.