

L'aéronavale bavaroise : l'aéro-cuirassier

Une aide de jeu pour Château Falkenstein
par Pitche – pitche@sden.org



Cette aide de jeu a pour but de rassembler les informations au sujet de l'aéro-cuirassier et d'en fournir un résumé succinct présentant quelques caractéristiques au sujet des règles du Grand Jeu.

Caractéristiques

Véhicule Immense. Constitué d'alliage léger, 10x plus léger et résistant que le titane. Une prouesse métallurgique typique des nains. Un gaz d'hydrogène rendu difficilement inflammable et un moteur magnétique qui suit les courants telluriques et magnétiques de la Terre.

Moteur d'ingénierie thaumaturgique

C'est un moteur d'ingénierie – thaumaturgique qui produit l'effet d'un sort d'Alchimie universelle (8). Rendre le gaz d'hydrogène difficilement inflammable tout en maintenant son effet de « plus léger que l'air ». On se base sur un sort, sans cesse répété, ayant une durée de 30 minutes (2) ce qui laisse quelques minutes de répit en cas de panne. Il implique un élément (1) pour une portée à vue (2). Soit $8 + 2 + 1 + 2 = 13$ – Niveau du thaumaturge.

Armement et combat

Il est équipé de gatlings à l'avant et à l'arrière, idéal contre les fantassins. Au centre se trouve une tourelle rotative pouvant se mouvoir également de bas en haut, équipée d'une artillerie légère. Enfin, une trappe permet de déverser sur l'ennemi en contrebas des grappes de bombes contre les canons types DCA.

On se bat avec son **Talent de Tir** contre un **Talent de Barreur** [♦].

	Dommages (succès partiel)	Dommages (succès total)	Dommages (succès magistral)
Artillerie légère	30	40	50
Bombes	80	90	100
Gatling	8	9	10

Pour les Manœuvres, on procède à une prouesse de **Barreur**.

Points de Solidité : 200. A la 1/2 de perdus, le véhicule est immobilisé. A zéro, il est détruit.