

« LIVRAISON À DOMICILE JOUR ET NUIT, 24 HEURES SUR 24. SI VOUS VOULEZ LE MEILLEUR, APPELEZ-NOUS. DISTRIBUTION DE PLOMB À TOUTE HEURE. »

– TEXTE AU DOS D'UNE CARTE DE VISITE DITE « AS DE PIQUE » DE LA SECTION IV, 3^e BATAILLON D'INFANTRIE MÉCANISÉE (DEATH DEALER TACARMS).

Les death dealer TacArms

Une nouvelle unité rejoint les rangs des White Stars : les death dealer TacArms ! En attendant le premier supplément générique pour AT-43, voici les informations les concernant. Ces scaphandres de combat sont des engins très rares, déployés lors de missions ponctuelles et strictement dévolus à la lutte antipersonnel. Créées pour faire face à une insurrection, ces TacArms ont amplement démontré leur efficacité contre l'infanterie. Pour les ennemis des U.N.A., l'emblème de ces unités est le symbole même de la mort. Une death dealer TacArm a la puissance de feu d'une unité complète et encaisse aisément les plus violentes salves d'arme légère. Même les scaphandres de combat ne sont pas à l'abri de l'orage d'acier qu'elles sont capables de déchaîner !

TACTIQUE

Les death dealer TacArms sont généralement déployées en unités de frappe éclair, pour briser les lignes d'infanterie de l'ennemi. Ces unités sont si efficaces qu'elles éradiquent tous les fantassins qu'elles voient. Même les scaphandres de combat ne sont pas à l'abri des salves délirantes d'une unité de death dealer TacArms. Cette efficacité accrue a cependant un prix : les death dealer TacArms ne peuvent pas grand-chose contre les blindés.



La puissance offensive de ces TacArms et leur efficacité contre l'infanterie sont telles qu'elles constituent une cible absolument prioritaire pour l'ennemi. Il vaut donc mieux les maintenir à couvert ou utiliser leur mouvement pour les garder hors de portée des tirs adverses.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Volcano MG x 2 et gyroscopes.
Équipement optionnel : Pointeur laser.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Grade I.

ÉQUIPEMENT

Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.
Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillées de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.

NAISSANCE DE L'AS DE PIQUE

Lors de l'année des escarmouches, en AT-39, deux unités de star troopers en garnison sur Ava furent débordées par des hordes de manifestants armés. Tenue en réserve, l'unité de TacArms du sergent C.W. Brown décida d'ignorer ses ordres et d'intervenir. Malheureusement, les steel TacArms dont ils étaient équipés n'étaient pas capables de maîtriser une foule aussi nombreuse : les laser guns sont dévastateurs, mais le lieutenant avait besoin d'une bien meilleure cadence de tir pour lutter contre la foule et espérer sauver ses camarades encerclés par les manifestants hystériques. Il trouva rapidement une solution. Il emmena ses hommes à l'armurerie, fit démonter les laser guns standard et les remplaça par les Volcano MG de réserve des star troopers. Quelques instants plus tard, les TacArms entraient dans l'histoire en réussissant à contenir la manifestation... à 1 contre 1000 ! L'emblème de cette unité, l'as de pique, devint celui des death dealer TacArms.

COÛT D'UNE UNITÉ

Death dealer TacArms

Équipement	Effectif standard
Standard	300 P.A.
Pointeur laser	310 P.A.
3 death dealer TacArms dont : 0 à 1 officier	

COÛT DES OFFICIERS

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS

Caractéristiques

Profil				
Death dealer TacArm	14	6	9	4

Équipement

Armes de tir standard				
Volcano MG (1)	4	3/0	-	7/1
Volcano MG (2)	4	3/0	-	7/1

FORMER UNE COMPAGNIE « DEATH DEALERS »

Les compagnies « Death Dealers » sont assemblées lorsque le besoin s'en fait sentir. Il n'en existe pas de permanente, bien que certaines formations militaires aient pris l'habitude de les mobiliser très régulièrement et fournissent aux pilotes de TacArm un entraînement spécifique.

PARMI LES WHITE STARS

Les compagnies qualifiées de « Death Dealers » sont cantonnées à des utilisations ponctuelles, le plus souvent dans le cadre d'opérations de maintien de l'ordre. La simple présence d'une unité de death dealer TacArms suffit à calmer les manifestants les plus hystériques. Le plus ardent défenseur de ces unités est Syndicate, qui use allègrement de l'aura de l'As de pique pour instiller la terreur chez ses ennemis : en effet, Syndicate doit gérer des émeutes ou des mouvements de panique face auxquels la doctrine White Stars, qui prône l'usage d'unités très compétentes à la puissance de feu réduite pour un maximum d'efficacité avec un minimum de dégâts, est peu efficace. La réputation des compagnies Death Dealers et l'efficacité de leurs TacArms sont autant d'atouts sur lesquels Syndicate s'appuie dans ce type de situation.

Le M.Ind n'hésite pas non plus à employer ce type d'unités. Toujours pragmatique, il emploie

SCHÉMA DE SECTION

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Le schéma de section suivant est le seul autorisé pour une compagnie U.N.A. comprenant des death dealer TacArms. Il n'implique ni atout ni inconvénient. Toute autre utilisation serait considérée comme un acte de mutinerie et puni en conséquence.

- Unité de death dealer TacArms !
- Unité de fantassins (★ / ★★★)
- Unité de fantassins (★ / ★★★)
- Unité de marcheurs (★★)
- Unité de marcheurs (★★)

! : Unité prioritaire. Elle doit toujours être choisie en premier.

