

STORM ARACHNS

/type.troupes/storm_arachn
*/accès EMI grid : autorisé : overseer.***
/descriptif_technique

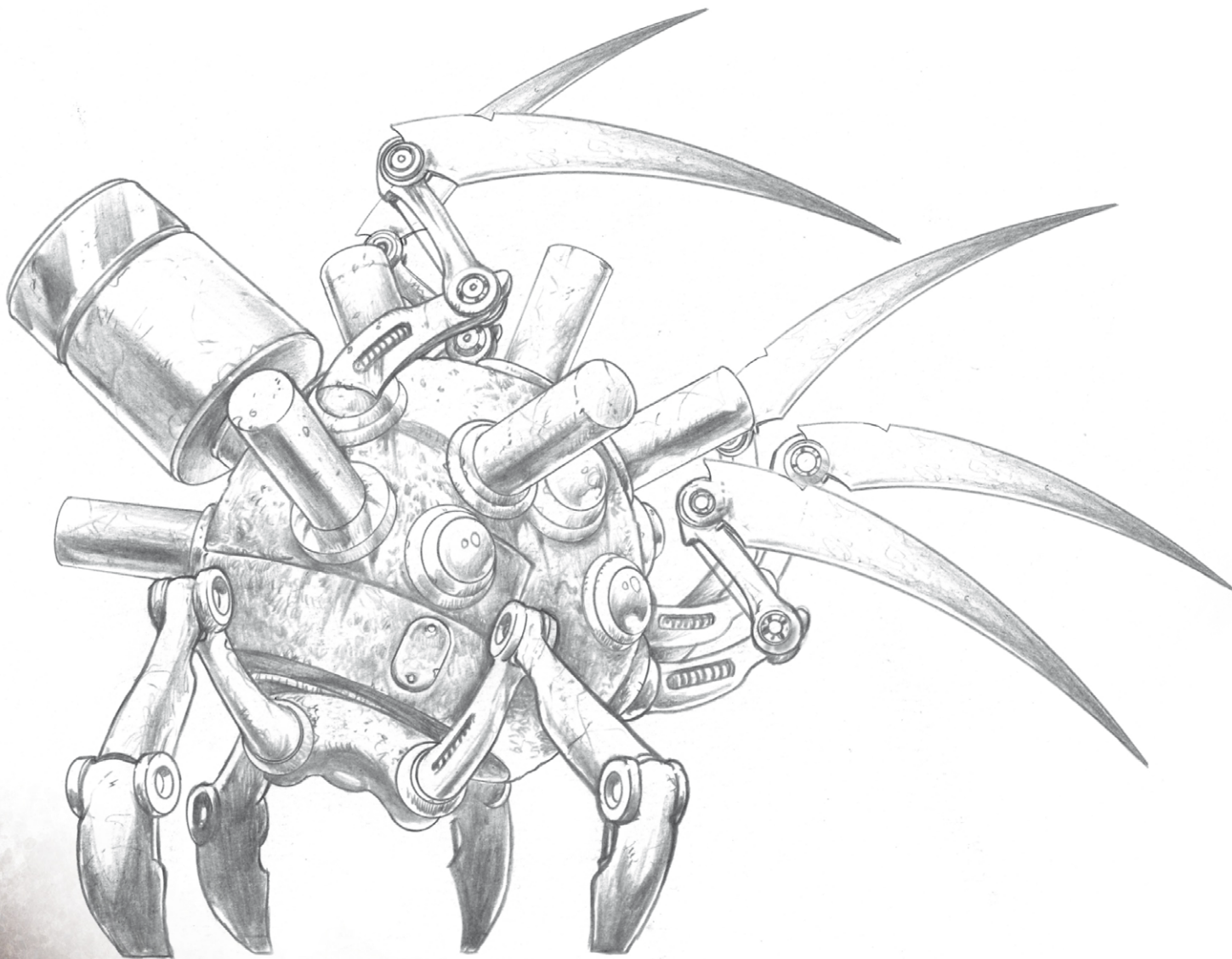
La storm arachn est un système d'attaque de type 1.2, assemblé avec un jeu de reaper blades et une charge explosive antichar. Il bénéficie ainsi d'une honnête capacité de combat au contact, y compris contre les blindés quoique d'une manière plus limitée. Comme le grim arachn, un design ramassé lui permet de profiter du moindre obstacle pour se maintenir à couvert et des capteurs perfectionnés (vibration, mouvement) localisent toutes les cibles dans un vaste rayon. Le coût de production restreint est un avantage moins capital que dans le cas du grim arachn : ces systèmes d'attaque sont destinés à être sacrifiés.

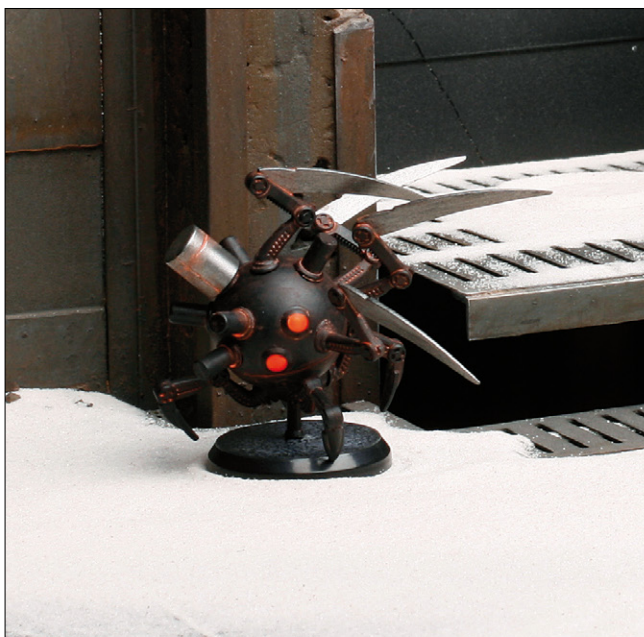
TACTIQUE

Les storm arachns peuvent être utilisés de deux manières.

Comme unité antipersonnel, elles se déplacent à grande vitesse, de couvert en couvert, jusqu'à atteindre une cible qu'elles englobent sous le nombre. Face aux adversaires trop solides et aux cibles dont l'intérêt tactique est avéré, elles peuvent utiliser leur charge explosive pour s'assurer d'une destruction complète et définitive de l'ennemi.

Comme unité antichar, les unités de storm arachns peuvent compter sur leur nombre pour foncer jusqu'à leur cible, tenter de la détruire à l'aide de leurs reaper blades, puis exploser, de préférence au contact de plusieurs blindés ennemis. Rien, y compris les marcheurs de combat de classe « support » n'est à l'abri des charges antichar des storm arachns.





Composition d'une unité

Rang : 1.

Effectif : 6 à 12.



Équipement standard : Reaper blades, charge explosive.

Équipement optionnel : Relais.

Armes spéciales : Aucune.

Officier : Aucun.

Équipement

Charge explosive : Les combattants acquièrent la capacité «Autodestruction». Chaque storm arachn peut être sacrifiée lors de l'activation de son unité. L'explosion possède une aire d'effet  2 (centrée sur le combattant sacrifié) et une Pénétration/Dégâts  12/1.

Sacrifice groupé : Cette capacité se déclenche lorsque toutes les storm arachns de l'unité explosent avec « Charge explosive ». Le joueur lance autant de dés pour le test de Dégât que l'effectif de storm arachns. Si au moins un dé indique un succès, chaque combattant ennemi au contact d'une storm arachn de l'unité subit autant de points de Dégâts que de storm arachns sacrifiées.

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

/bataille_H/Babel

/accès EMI grid : refused : overseer.12432

/rapport_anomalie

/synthèse de situation.....

Lors de l'attaque 01, le réseau de l'unité .arachn_1016 s'est sacrifié collectivement sous la rampe de sortie d'un engin volant, tuant toutes les créatures/humains_UNA qui s'apprêtaient à en sortir. En raison des perturbations engendrées par la proximité des réacteurs de l'engin et un reste d'ionisation de la coque, aucun transfert de données n'a été possible. Cependant, lorsque l'unité .arachn_1032 a été construite, elle s'est spontanément renommée .arachn_1016. Elle disposait de toutes les données de .arachn_1016, y compris celles concernant sa propre destruction.

/conclusion ?

L'âme existe.



Coût d'une unité de storm arachns

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	300 P.A.	+ 25 P.A.
Relais	155 P.A.	305 P.A.	+ 25 P.A.

(1) 6 Storm arachns
(2) 12 Storm arachns