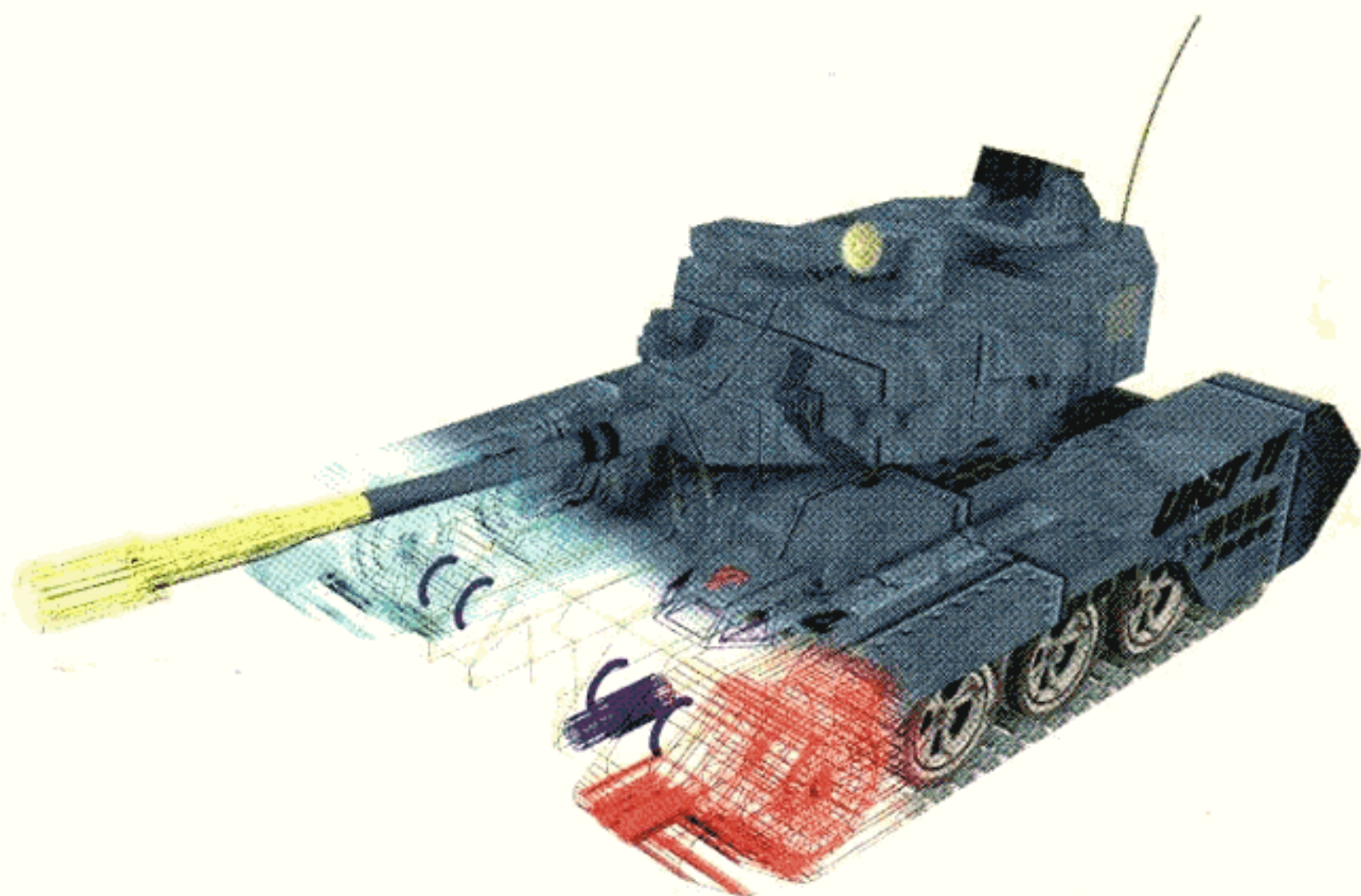


SYSTEMES D'ARMEMENT

MANUAL

Consoles de combat MILOP

Rev. 1-94



*VS-pour utilisation officielle
uniquement
VNo. 1980507-373840*

AVANT-PROPOS

Département des Forces Armées
Département Technique, Logiciel et Entraînement
38.04.195 (nouveau calendrier)

Ce manuel contient la description détaillée de tous les systèmes d'armement connus. Il a été conçu comme un manuel d'entraînement pour les nouvelles recrues, et comme un manuel de référence pour les opérateurs MILOP en service actif. Ce document est classé top secret, en accord avec l'article 28.b du Code des Lois du Conseil Militaire. La divulgation de ces informations sera considérée comme une trahison ou un crime de guerre, conformément à l'article 9.

Par ordre du Général Ph. Schoenfelt

GLOIRE A LA ROOM

Nom:
Identité:
Grade:
Unité:
.....
Adresse:
.....
.....

LES SYMBOLES UTILISES

A,B	Représentation schématique de l'unité sur la console MILOP
C	Poids de l'unité (charge maximum)
D	Capacité maximum du réservoir
E	Consommation de carburant
F,G	Coût de production de l'unité complète (Energie/Matériaux)
H(I)	Force maximum du groupe. Si cette force est de 1, le chiffre entre parenthèses indique le nombre de points de dégâts.
J1	Puissance des armes contre les cibles aériennes en altitude
J2	Puissance des armes contre les cibles aériennes normales
J3	Puissance des armes contre les cibles au sol
J4	Puissance des armes contre les navires
J5	Puissance des armes contre les sous-marins
J6	Puissance des armes contre les bâtiments et fortifications
K	Rayon d'action maximum (sur route)
L	Blindage
M	Valeur d'initiative d'attaque
N	Rayon d'action en reconnaissance

CARACTERISTIQUES SPECIALES DES UNITES INDIVIDUELLES

O	Portée de l'équipement destructif de l'unité
P	Unité capable d'occuper un camp ennemi
Q	Unité capable de se replier après une attaque
R	Unité devant se reposer après un déplacement pour pouvoir attaquer
S	Unité capable de changer d'altitude (un sous-marin, par exemple, peut plonger plus profondément)
T	Charge maximum transportable par l'unité

RAYON D'ACTION EFFECTIF DES UNITES

Il n'est pas possible de piloter des modules portant des croix. Le rayon d'action des unités diminue si le terrain est accidenté ou difficile.

Route	Niveau	Décombres	Forêts	Boue	Neige	Eaux profondes	Fortifications
Chemins		Collines		Marécages		Eaux moyennement.	
Voies ferrées		Montagnes				Eaux peu profondes	
		Hautes montagnes				Eaux glacée	

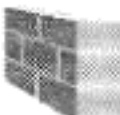


A **B**

Nom	
Description technique	
Poids:	C
Capacité du réservoir:	D
Consommation:	E
Coût de construction:	F/G
Force maximum du groupe:	H (I)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Type d'arme/ charge	Nombre	Portée	J1	J2	J3	J4	J5	J6
B									
C									
D									

				
K	L	M	N	
				
O	P	Q	R	S

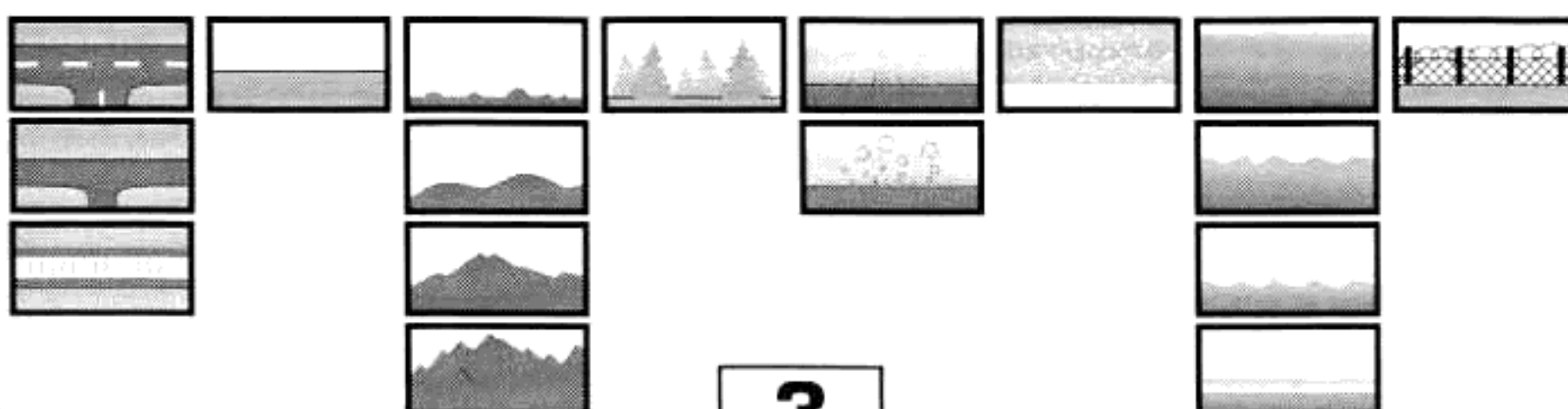
Description:

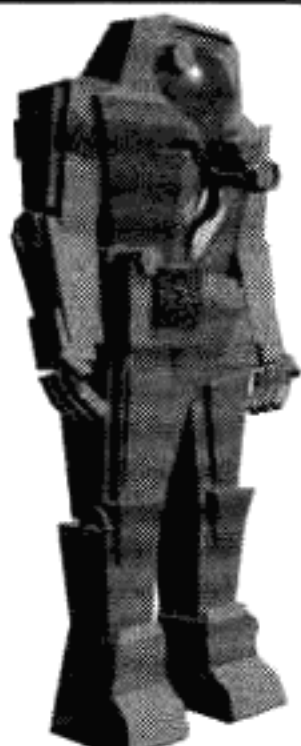
Contient des détails sur les caractéristiques spécifiques de l'unité.

TRANSPORTEUR

Charge maximum: T
Type de chargement possible

Déploiement





DEMON 131

Robot de Combat Léger

Poids:	2
Capacité du réservoir:	50
Consommation:	1
Coût (e/m):	3/2
Force maximum:	10

Armement/ Action:

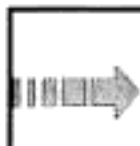
	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 9 mm	6	1			280			
B									
C									
D									



4



150



80



2,25

Description:

En tant que Robot de Combat standard des Forces Armées, le DEMON 131 est largement déployé dans pratiquement tous les systèmes et tous les véhicules. Le DEMON 131 a subi de nombreuses modifications, et le modèle actuel remplace les plus anciens. Les modifications les plus importantes ont été effectuées au cours de l'opération RACE, ce qui a permis d'améliorer considérablement sa puissance de combat et ses capacités de résistance. Ces modifications ont été pour la plupart conservées par la suite.

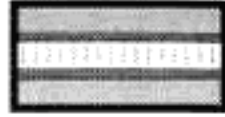
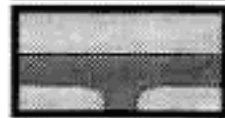
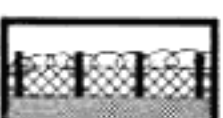
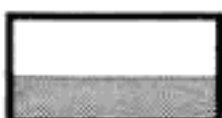


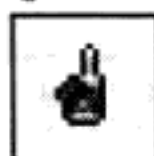
2



V

Déploiement





TROLL 142

Robot de Combat d'Elite

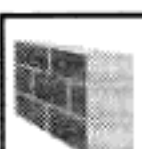
Poids:	3
Capacité du réservoir:	40
Consommation:	1
Coût (e/m):	4/2
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon	2	1			590			590
B	MG 12 mm	4	1		300	300			
C									
D									



3,25



200



200



2

Description:

Le TROLL 142 est une innovation dans le domaine des robots de combat mécanisés et motorisés. Il est nettement plus lourd que le DEMON 131, mais sa puissance de combat est largement supérieure. Il est également équipé d'armes antichar plus puissantes. Même avec très peu d'unités de ce type, l'attaque de l'ennemi est plus facile.

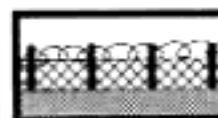
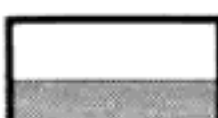
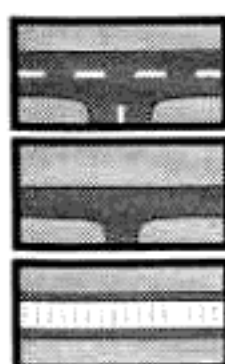


2,5



V

Déploiement





RANGER

Patrouille de Reconnaissance

Poids:	3
Capacité du réservoir:	38
Consommation:	1
Coût (e/m):	4/3
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée					
A	MG 9 mm	6	1			290		
B								
C								
D								



10



130



600



5,5



2,5



MF

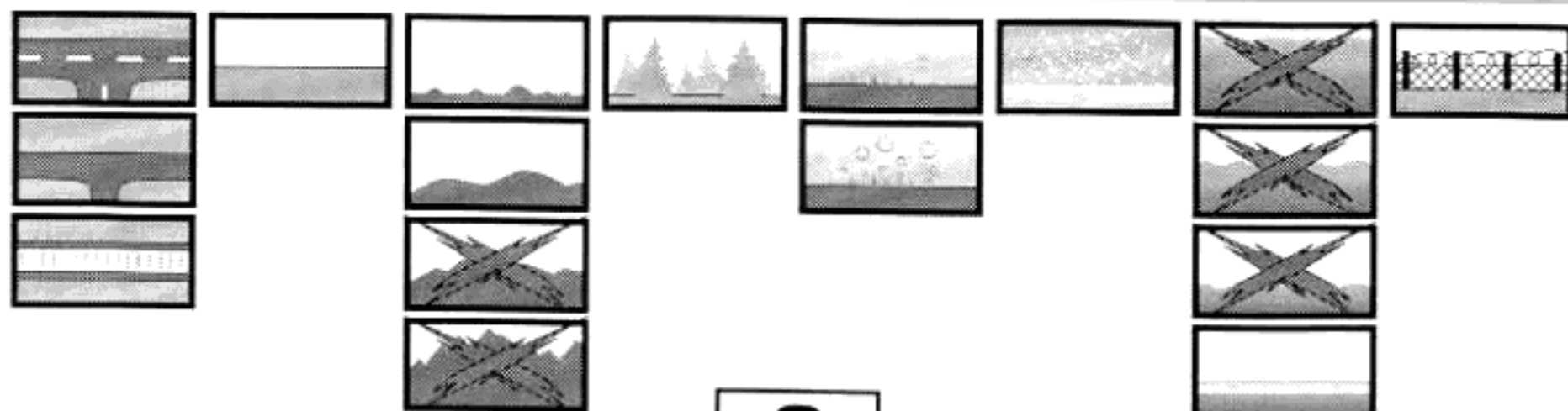


V

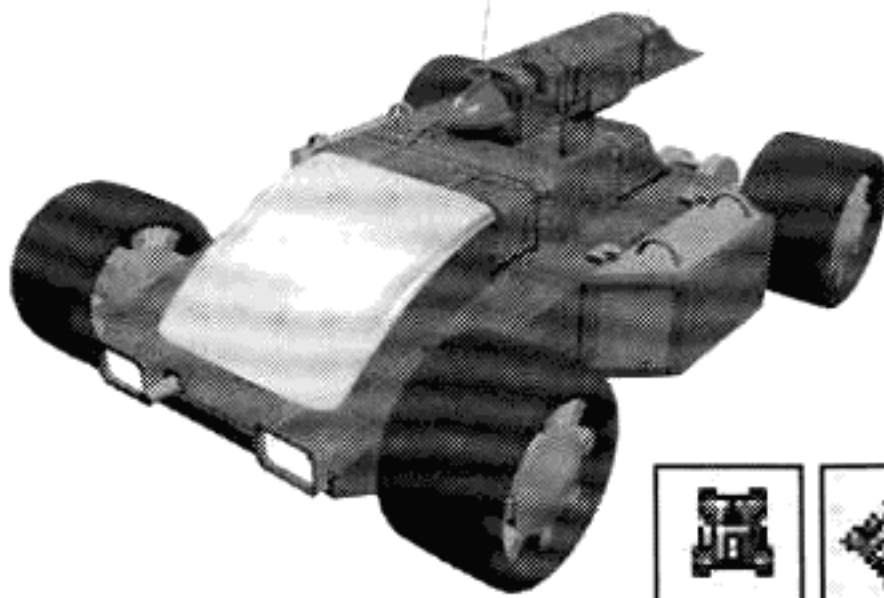
Description:

Les unités RANGER sont très souvent utilisées pour espionner les positions ennemies qui ne peuvent pas être observées par les autres véhicules de reconnaissance. Ces unités sont particulièrement utiles pour avancer rapidement, et se replier aussi vite. Les officiers doivent néanmoins savoir que si les unités RANGER disposent d'un moteur assez puissant pour ce genre d'opérations, elles ne doivent en aucun cas être considérées comme des armes offensives. Leur atout principal reste de pouvoir effectuer des missions de reconnaissance rapides et sûres.

Déploiement



6



BUGGY

Véhicule de Reconnaissance

Poids:	4
Capacité du réservoir:	74
Consommation:	1
Coût (e/m):	6/4
Force maximum:	10

Armement/ Action:

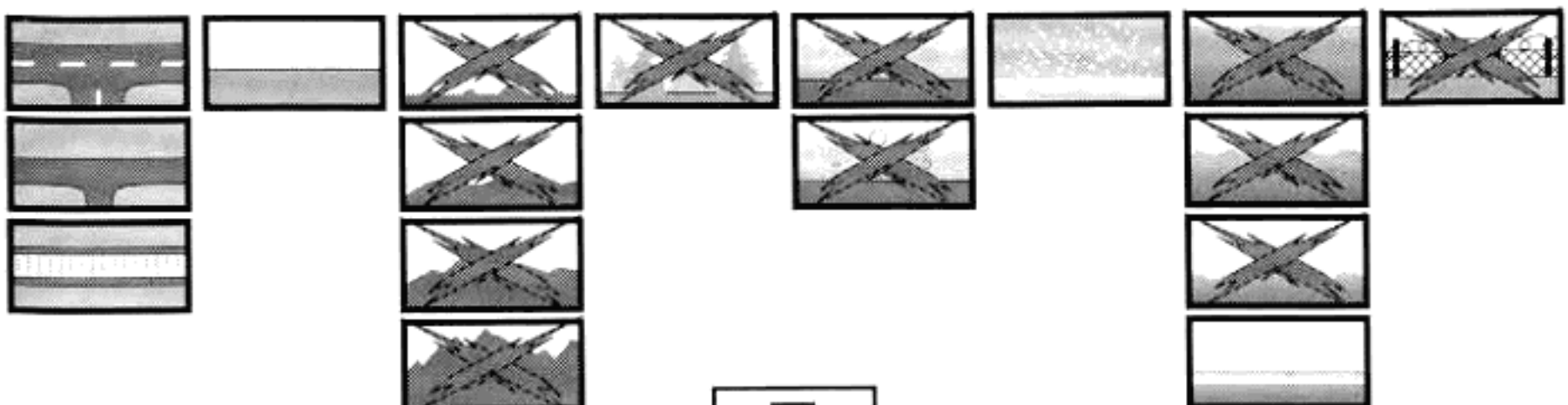
	Caractéristiques	#	Portée					
A	Missiles Sol/Sol	2	2			370		
B	MG 9 mm	5	1			290		
C								
D								

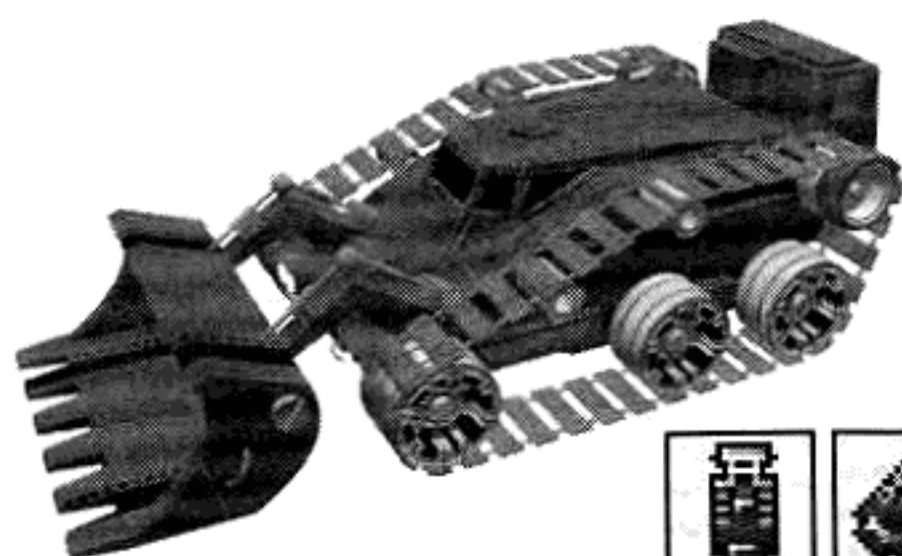
Description:

Avec un réservoir presque deux fois plus gros que les unités RANGER ordinaires, un BUGGY peut rester opérationnel beaucoup plus longtemps, mais consomme également plus d'énergie. De plus, des missiles sol/sol ont été testés et montés sur ces unités. Dans le cas d'une attaque surprise, les unités BUGGY sont capables de maintenir l'ennemi à distance jusqu'à l'arrivée des renforts. Les unités BUGGY bien entraînées sont les yeux de chaque section Benun.

10	125	530	5,5
2	MF		

Déploiement





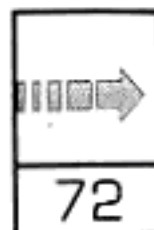
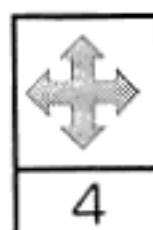
PLANUM 5

Construction (Route/Rail)

Poids:	9
Capacité du réservoir:	34
Consommation:	1
Coût (e/m):	7/4
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Mat. de construction	20	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B									
C									
D									



4

100

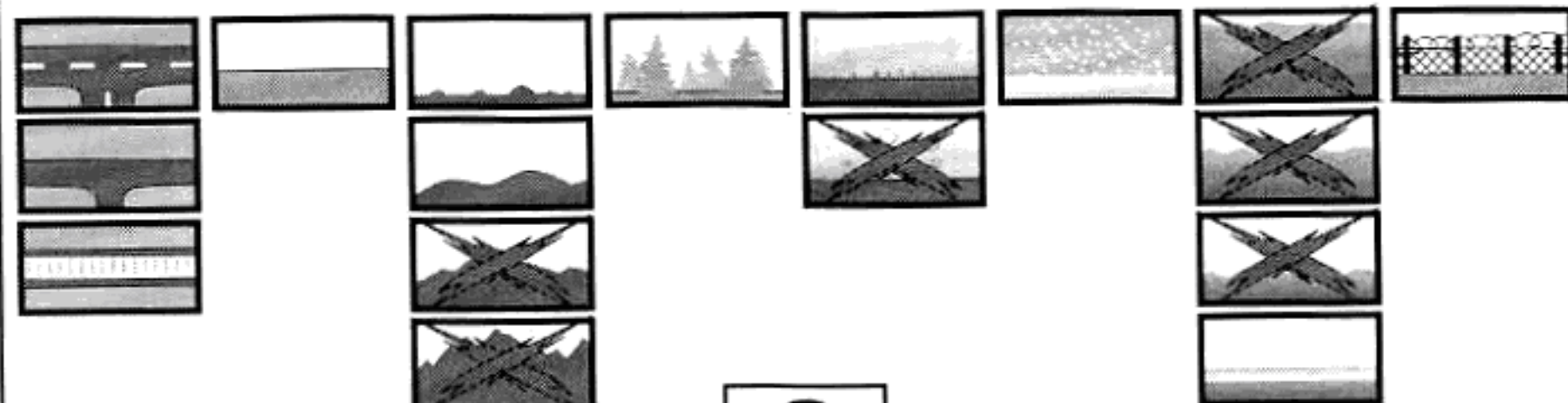
72

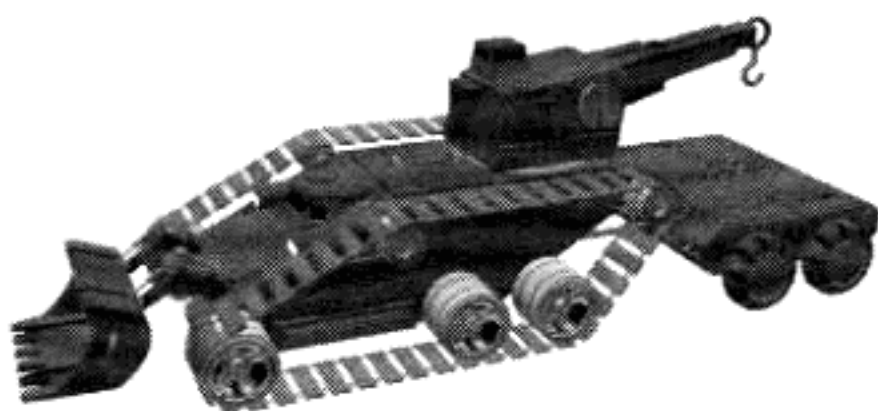
1

Description:

Le PLANUM 5 joue un rôle essentiel dans toutes les unités de construction, car il permet d'effectuer des avancées rapides et de mettre en place une infrastructure efficace. Le PLANUM 5 soutient les unités d'attaque en construisant des routes, des voies ferrées et des ponts provisoires, et il aide les Opérateurs à garantir la mobilité de leurs troupes. Lorsqu'il est nécessaire d'effectuer des replis stratégiques, les PLANUM 5 ont une fonction essentielle dans la destruction des routes, etc... pour stopper les mouvements offensifs de l'ennemi.

Déploiement





REGIO

Construction (Fortifications)

Poids:	10
Capacité du réservoir:	34
Consommation:	1
Coût (e/m):	8/4
Force maximum:	10

Armement/ Action:

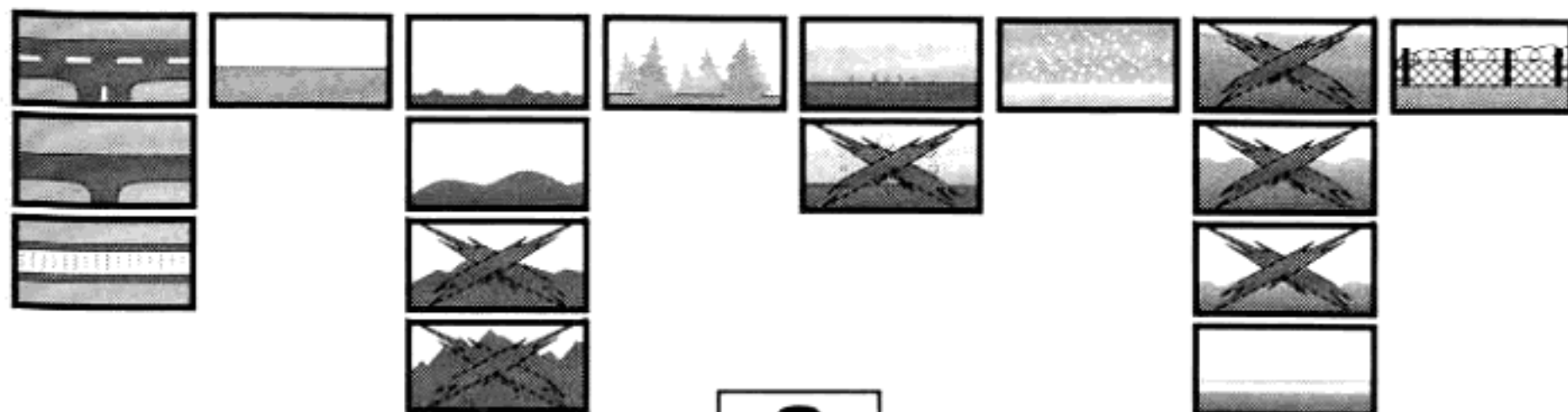
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Fortification	1	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B	Fortification	6	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									

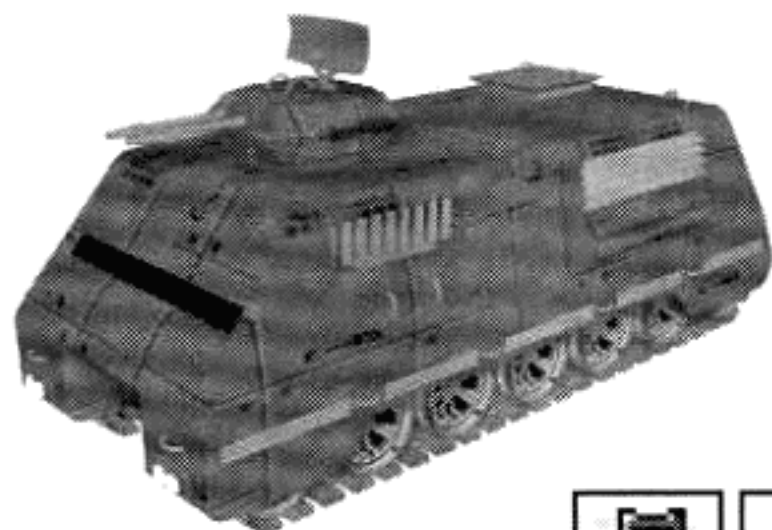
4	100	71	1

Description:

Le système REGIO est absolument essentiel pour assurer la sécurité des positions fortifiées. Les capacités de construction de fortifications du REGIO sont particulièrement utiles lorsqu'il est nécessaire de défendre des emplacements importants contre les attaques ennemies. Le REGIO n'étant pas équipé d'armes défensives, il doit être protégé par d'autres systèmes armés.

Déploiement





SNAKE

Véhicule blindé

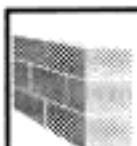
Poids:	6
Capacité du réservoir:	90
Consommation:	2
Coût (e/m):	6/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

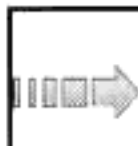
	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X MG 20 mm	8	1		320	320			
B									
C									
D									



8,5



285



510



3,5



1

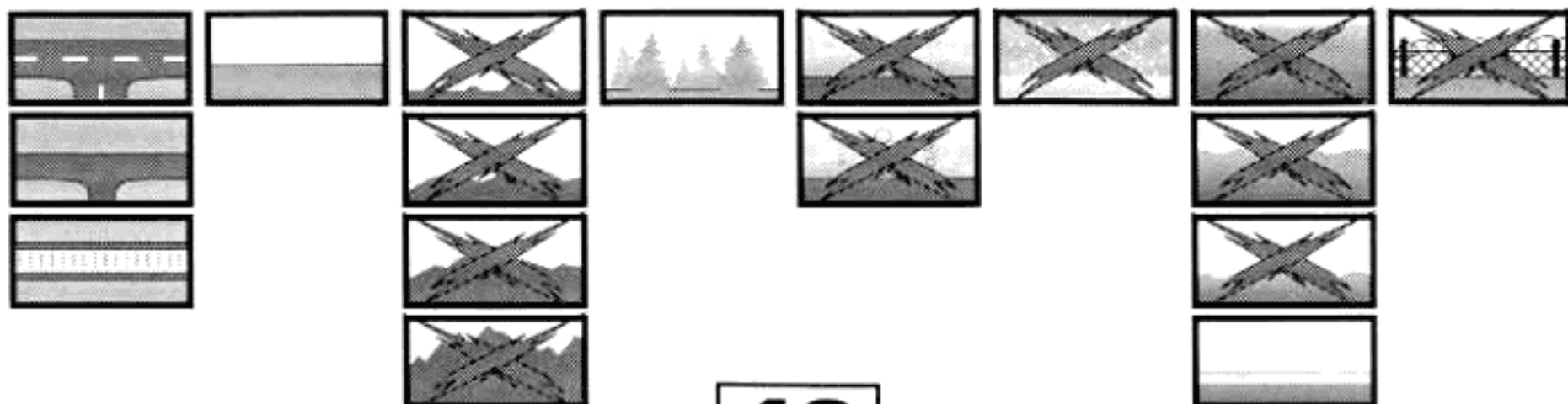
TRANSPORTEUR

Charge maximum: 6
Infanterie
Cristaux

Description:

Le potentiel de cette voiture blindée est plutôt limité pour les actions offensives. Son intérêt réside dans la possibilité de transporter du matériel léger et de l'énergie. Sa double mitrailleuse de 20mm est très efficace pour repousser les attaques surprise d'unités ennemies, et peut également être utilisée contre les chasseurs volant à basse altitude.

Déploiement



10



TECHNOTRAX

Blindé léger

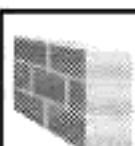
Poids:	8
Capacité du réservoir:	64
Consommation:	2
Coût (e/m):	6/6
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 80 mm	5	1			500			
B	MG 9 mm	12	1			270			
C									
D									



7,25



320



425



3

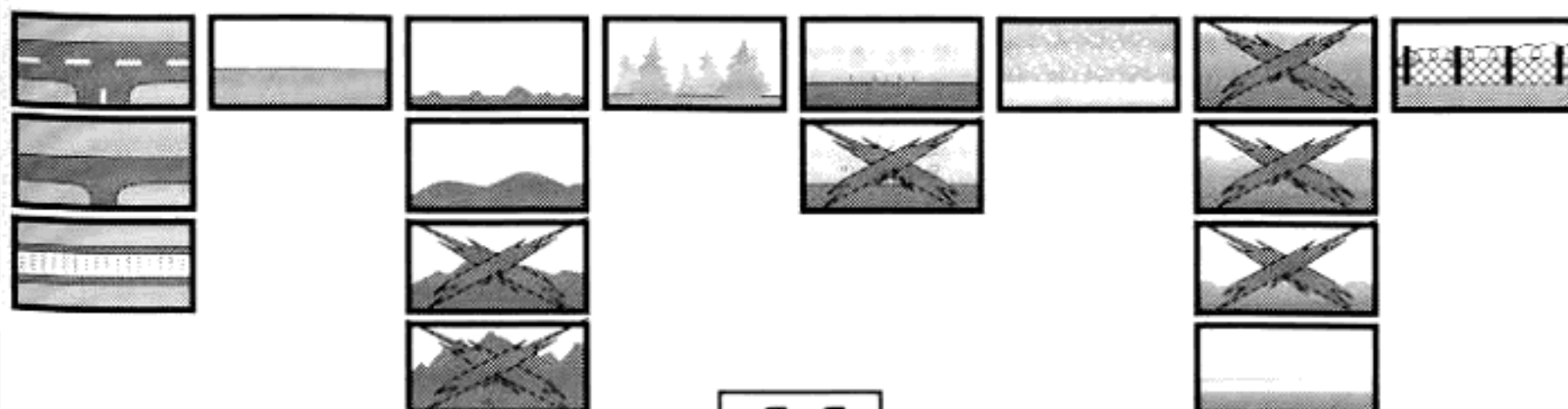


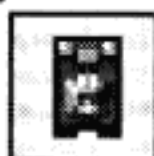
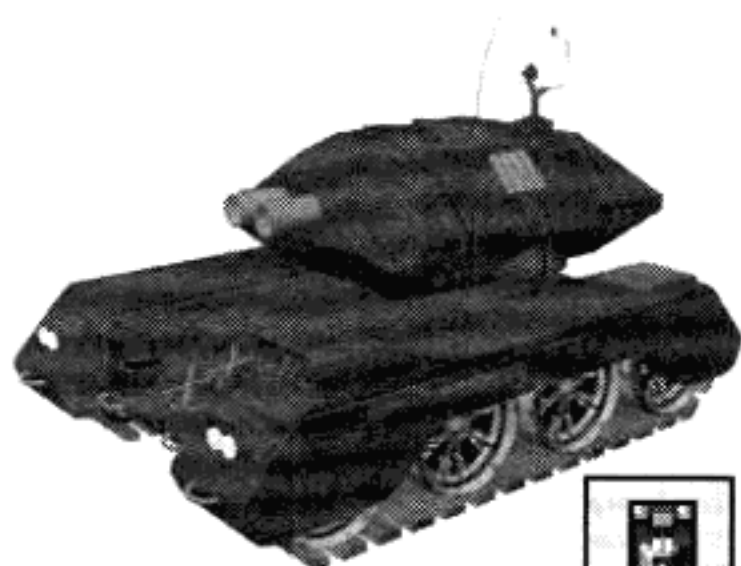
1

Description:

Développé d'après les légendaires unités Scorpion, les TECHNOTRAX sont légers et maniables. Ils sont indispensables pour le soutien des unités lourdes d'attaque. Avec leur canon de 20mm, ils peuvent causer des dégâts importants qui peuvent sérieusement affaiblir l'ennemi.

Déploiement





STING

Blindé lance-roquettes

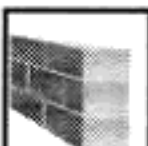
Poids:	6
Capacité du réservoir:	46
Consommation:	2
Coût (e/m):	7/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Sol/Sol	4	1-2			495	495		
B									
C									
D									



8,25



268



480



3,25

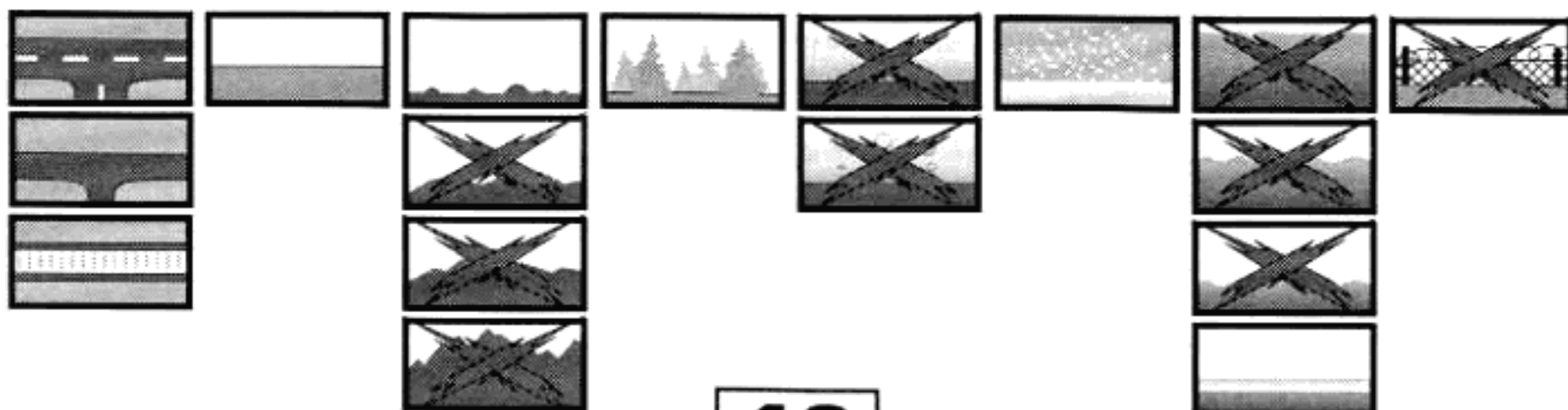
Description:

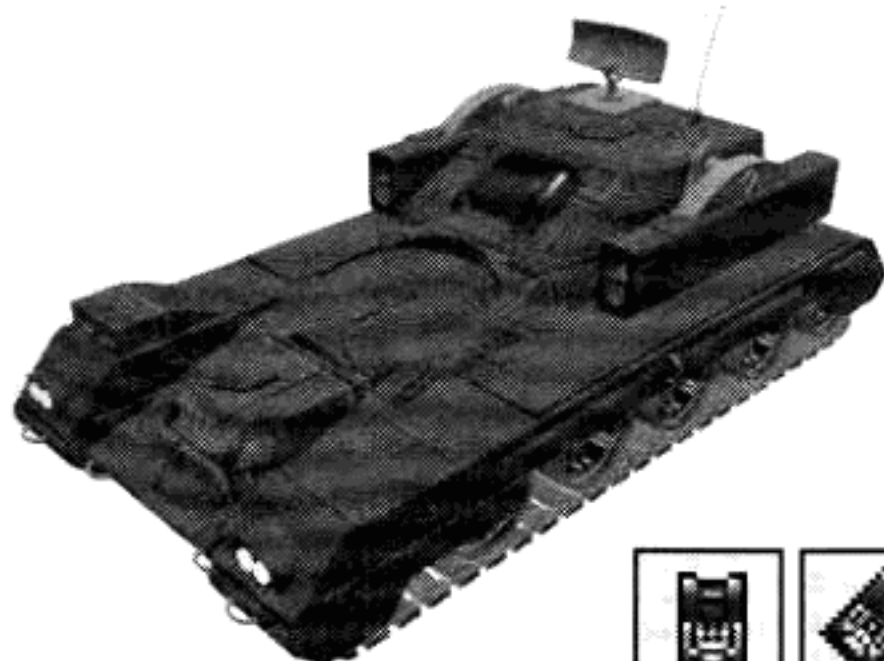
Equippé de missiles sol/sol standard, le STING peut être utilisé pour soutenir les unités offensives et repousser les attaques ennemies sur les lignes défensives. Ses armes sont efficaces contre les unités blindées, mais aussi contre les navires ennemis.



1,5

Déploiement





COMET FP-42

Blindé anitiaérien

Poids:	7
Capacité du réservoir:	50
Consommation:	2
Coût (e/m):	7/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

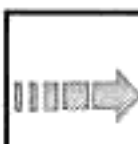
	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon de 35 mm	8	1		380	380			
B									
C									
D									



8



305



815



3,5

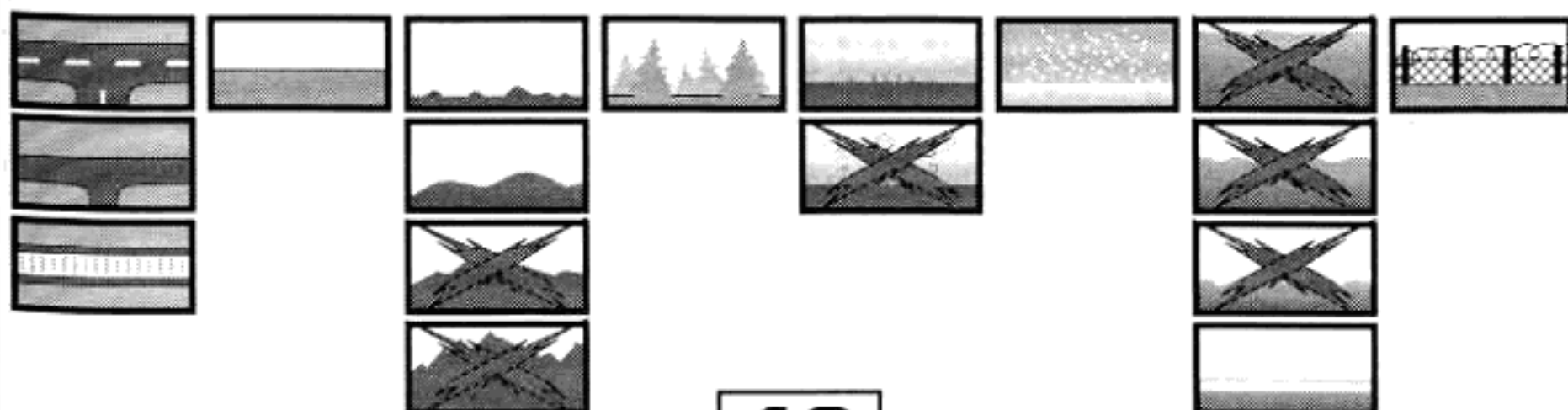
Description:

Avec son réservoir de grande capacité et sa portée en général supérieure aux autres unités, le COMET FP-42 peut-être utilisé à la fois contre les unités blindées et les avions ennemis, et il est également très utile pour effectuer des missions de reconnaissance.



1,5

Déploiement





PULSAR A3

Artillerie

Poids:	11
Capacité du réservoir:	60
Consommation:	2
Coût (e/m):	13/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

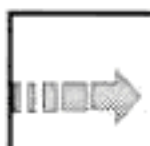
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 80 mm	8	2-5			530			530
B									
C									
D									



2



110



950



1

Description:

Cette pièce d'artillerie est essentielle pour la destruction des fortifications ennemies. Elle peut également être déployée en tant que système de soutien supérieur pour vos propres attaques, ou en défense de première ligne contre des unités ennemies en mouvement. Elle dispose d'une énorme puissance de feu. Mais, comme pour toutes les armes de longue portée, sa précision diminue avec la distance.

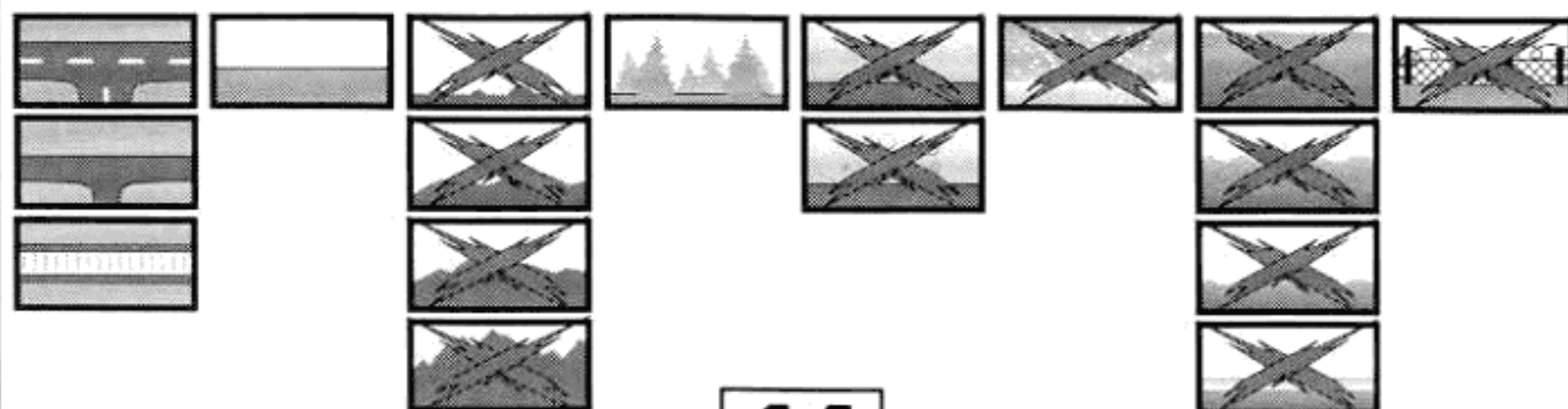


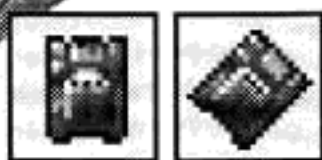
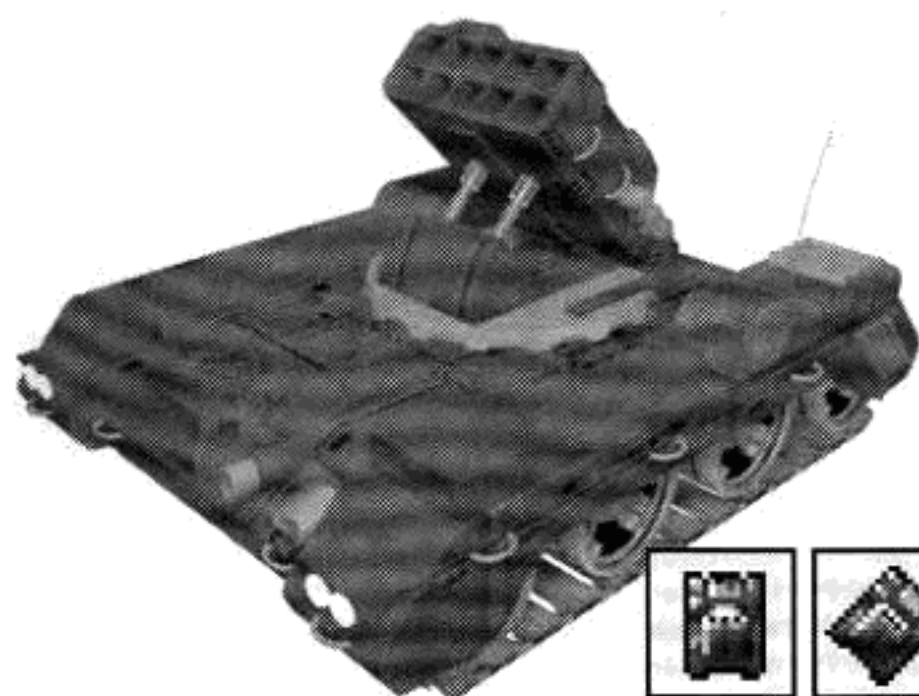
1



1

Déploiement





ARCHIMEDES

Lance-roquettes

Poids:	9
Capacité du réservoir:	70
Consommation:	2
Coût (e/m):	11/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

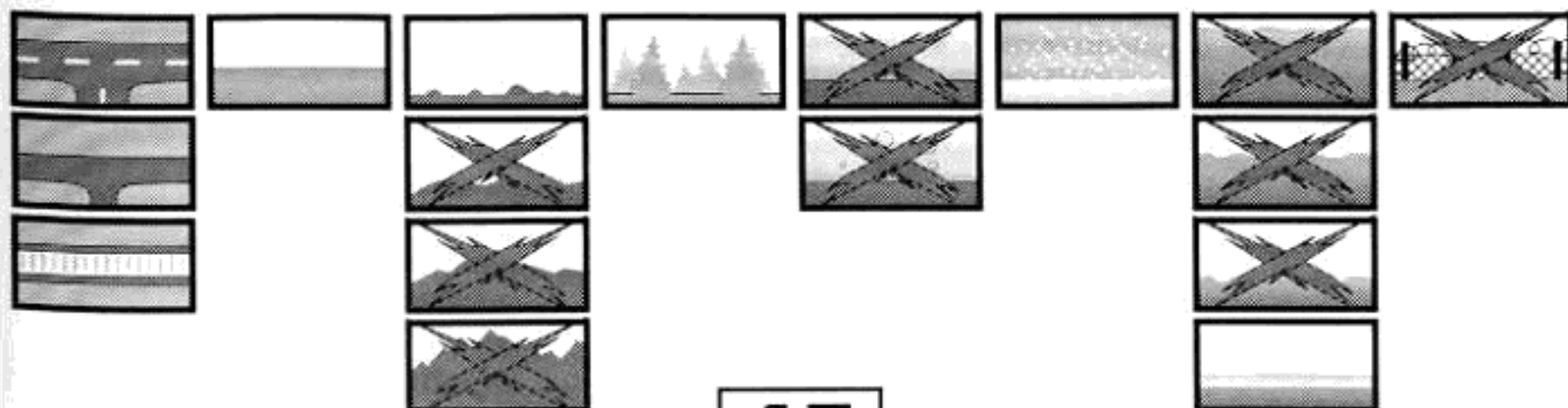
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Sol/Sol	6	3-5			380	380		
B									
C									
D									

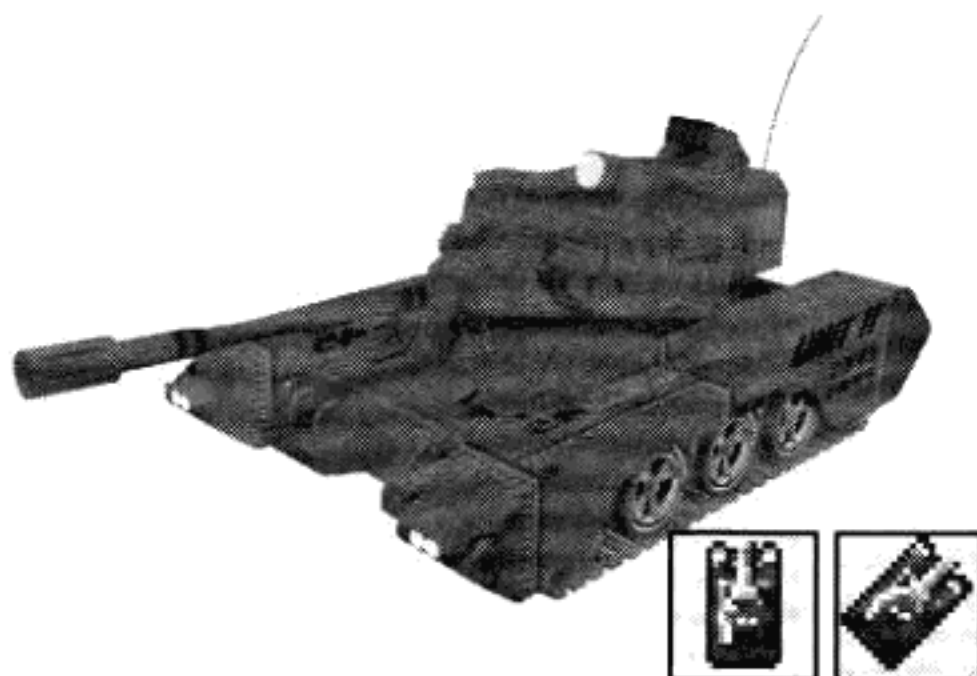
4	135	910	2
1			

Description:

L'ARCHIMEDES est deux fois plus rapide que le PULSAR A3, mais moins puissant. Son blindage est plus mince et ne résiste pas aux tirs directs. Il doit toujours être utilisé derrière la ligne de front, ou placé dans un endroit inaccessible, et bien camouflé. Les lance-roquettes sont très efficaces contre les fortes concentrations d'unités ennemies.

Déploiement





SAMURAI-2

Blindé lourd

Poids:	10
Capacité du réservoir:	90
Consommation:	3
Coût (e/m):	9/8
Force maximum:	10

Armement/ Action:

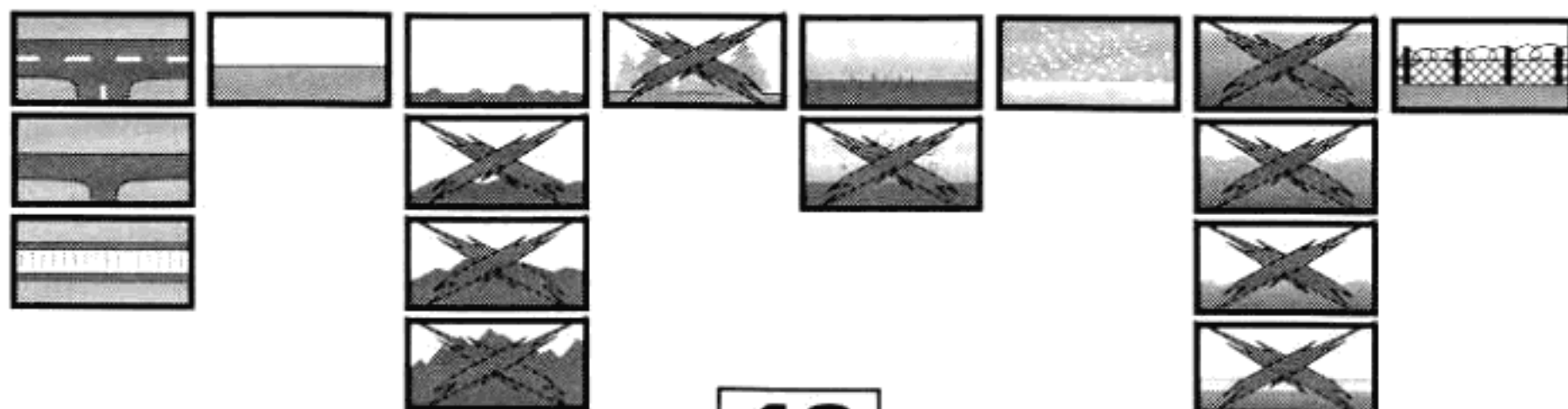
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 100 mm	6	1			560	560		
B	MG 20 mm	8	1		310	310			
C									
D									

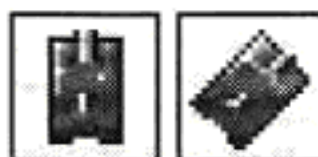
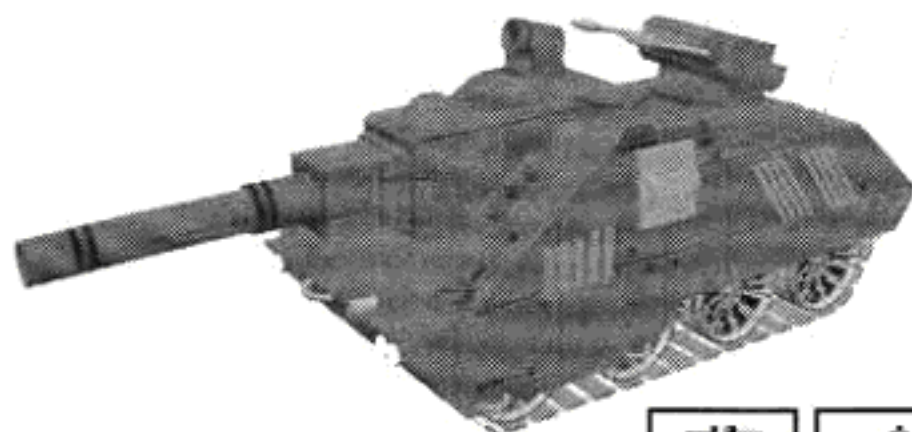
5	450	420	2

Description:

Il s'agit du plus gros blindé de l'armée, et c'est le dernier atout du Centre de Recherches sur l'Armement. Le SAMURAI-2 est inspiré du T7 CRUSADER et de son successeur le T-9b BLADE, qui fut utilisé lors de l'opération RACE. Il est équipé d'armes plus lourdes et d'un meilleur blindage que ses prédécesseurs. Sa mitrailleuse de 20mm est aussi efficace contre les forces blindées qu'en cas d'attaque aérienne, et la puissance de perforation de son canon de 100mm peut provoquer d'importants dégâts sur les navires ennemis.

Déploiement





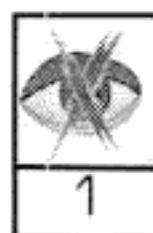
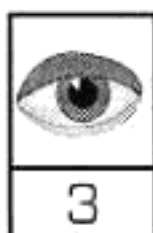
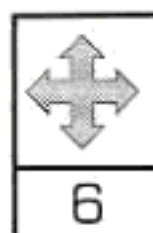
NASHORN

Char d'assaut

Poids:	12
Capacité du réservoir:	52
Consommation:	2
Coût (e/m):	9/8
Force maximum:	10

Armement/ Action:

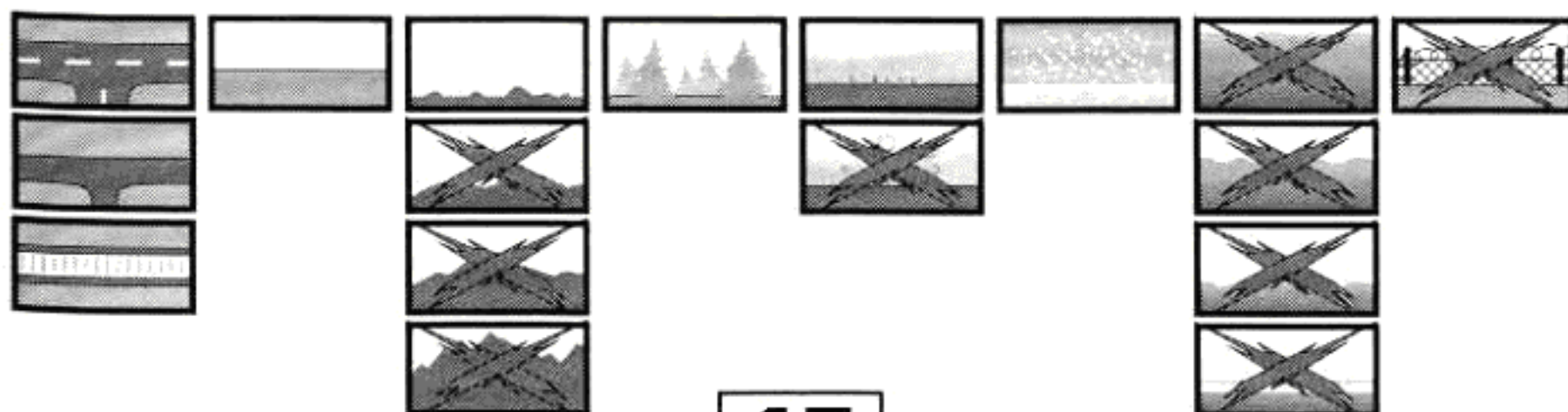
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 100 mm	8	1			580	580		
B	Canon de 30 mm	2	1		360				
C									
D									



Description:

Le NASHORN est équipé d'un blindage très épais, notamment à l'avant du véhicule. Son arme principale est un canon de 100mm qui tire des obus anti-blindage spéciaux, et dont la puissance de feu est supérieure au SAMURAI. C'est l'arme ultime contre la supériorité aérienne de l'ennemi. Après un mouvement, le NASHORN nécessite une période assez longue de réparations, et il est donc utilisé principalement en tant qu'arme défensive.

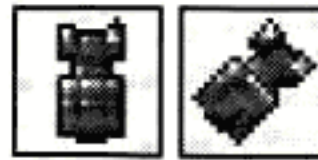
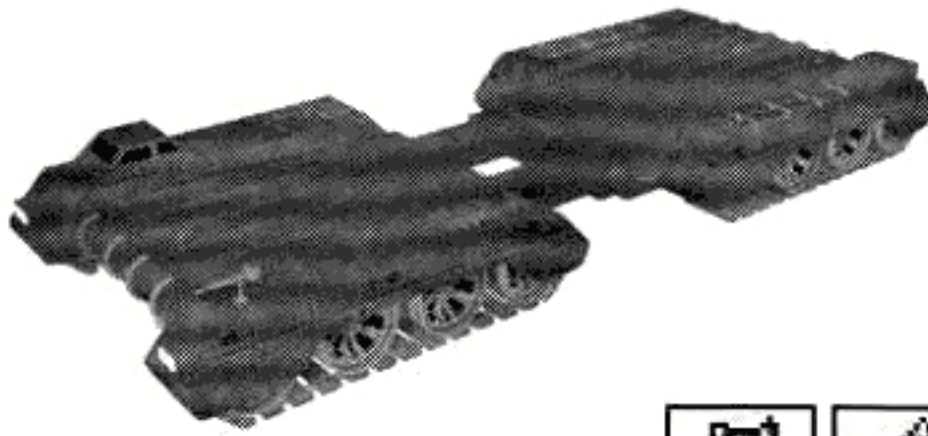
Déploiement



SPRING 1

Blindé de transport

Poids:	14
Capacité du réservoir:	40
Consommation:	2
Coût (e/m):	7/8
Force maximum:	10



Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 9 mm	10	1			270			
B									
C									
D									



4,5



600



78



1



1

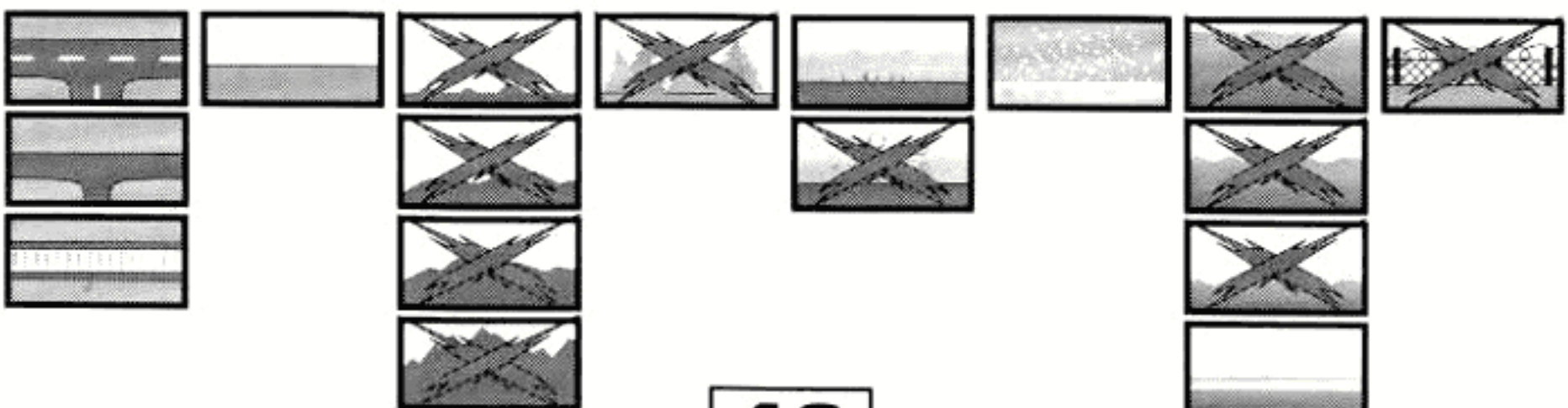
TRANSPORTEUR

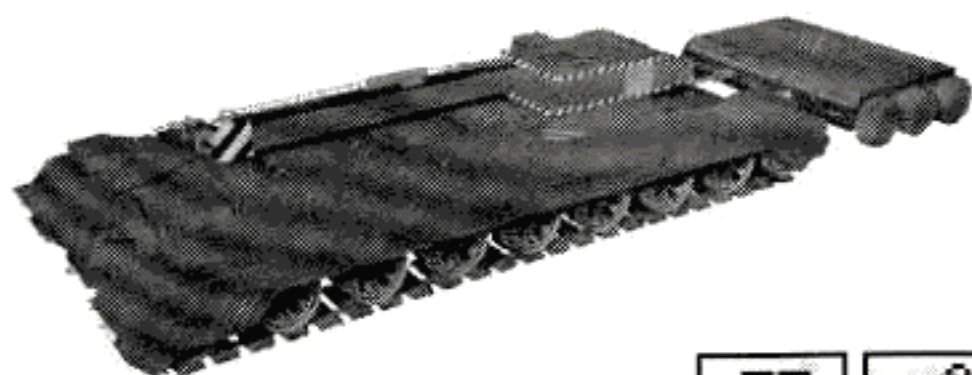
Charger maximum: 6
Infanterie
Mines

Description:

Véhicule légèrement armé, mais extrêmement important, utilisé par les Sapeurs et efficace uniquement en défense. Il ne peut pas transporter une charge énorme, mais il est capable d'acheminer quelques unités d'infanterie ou des mines. Il est équipé d'un blindage très épais, et c'est le véhicule idéal pour transporter des unités d'infanterie sous le feu ennemi.

Déploiement





SINUS

Véhicule de réparations

Poids:	10
Capacité du réservoir:	30
Consommation:	1
Coût (e/m):	5/4
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 9 mm	3	1			270			
B	Matériaux	24	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Carburant	24	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D									



4



110



68



1

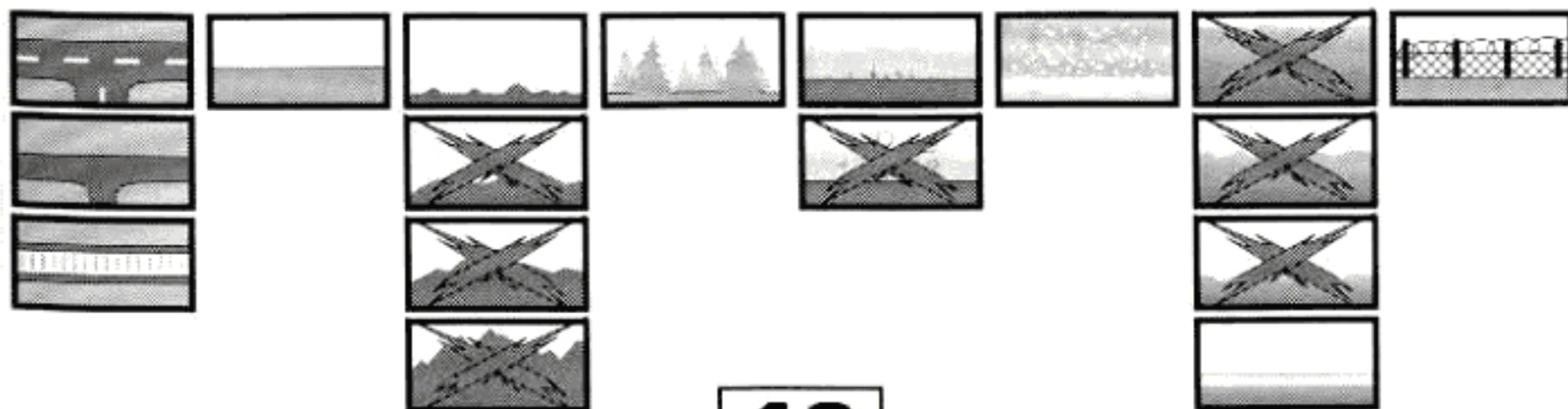


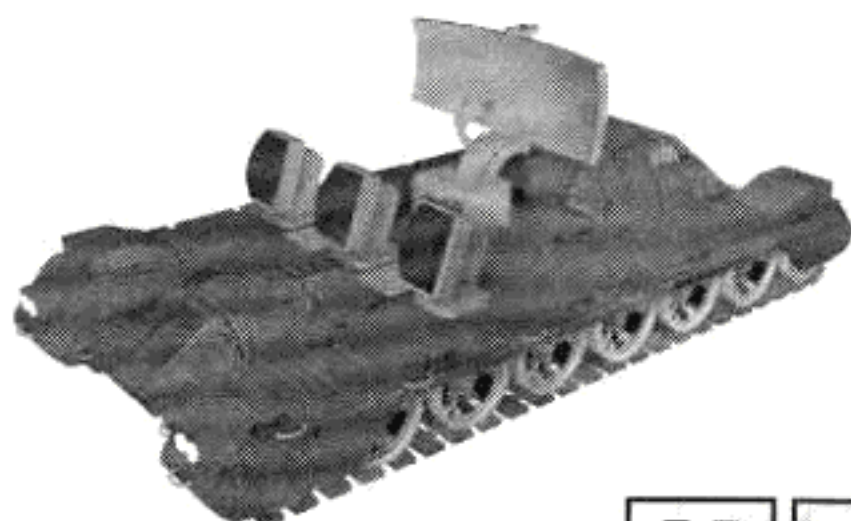
1

Description:

Le SINUS est un nouveau véhicule, développé en tant que station de réparations pour les unités endommagées au combat. Avec une protection adéquate, les unités SINUS peuvent réparer un grand nombre d'unités rapidement et efficacement, et sur le terrain. Les unités SINUS ne peuvent se déplacer que sur la terre ferme. Certaines unités ne peuvent pas être réparées sur le champ de bataille, et cette particularité s'applique à des systèmes d'armement stationnaires, comme les bunkers, les postes de tir ou les véhicules de construction.

Déploiement





ORION OR-3

Véhicule radar

Poids:	8
Capacité du réservoir:	80
Consommation:	3
Coût (e/m):	12/7
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									



5,5



200



70



8

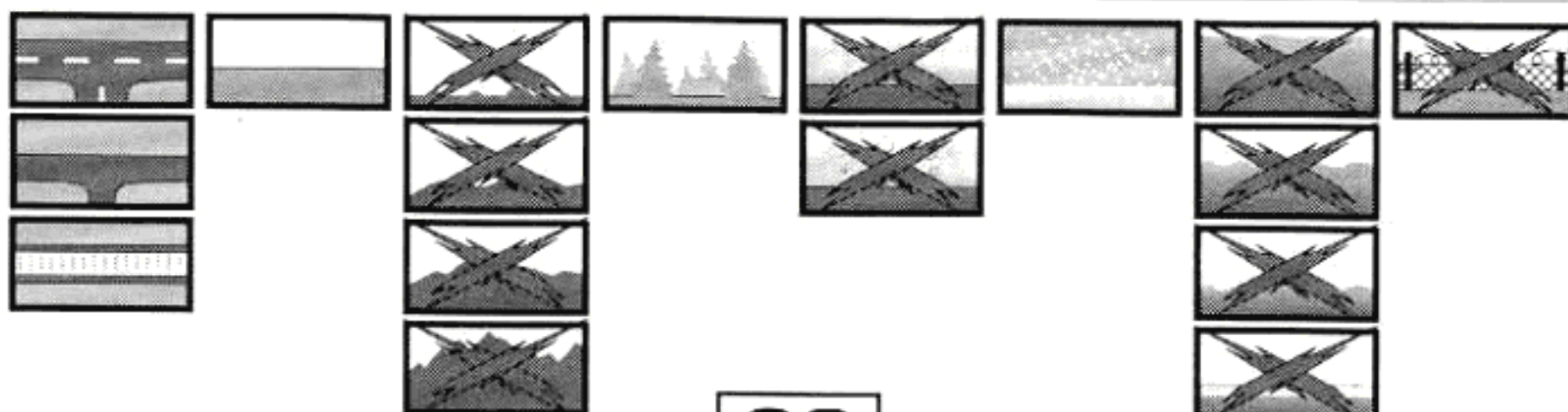


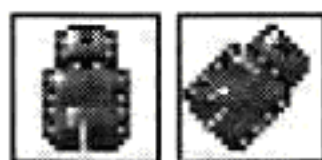
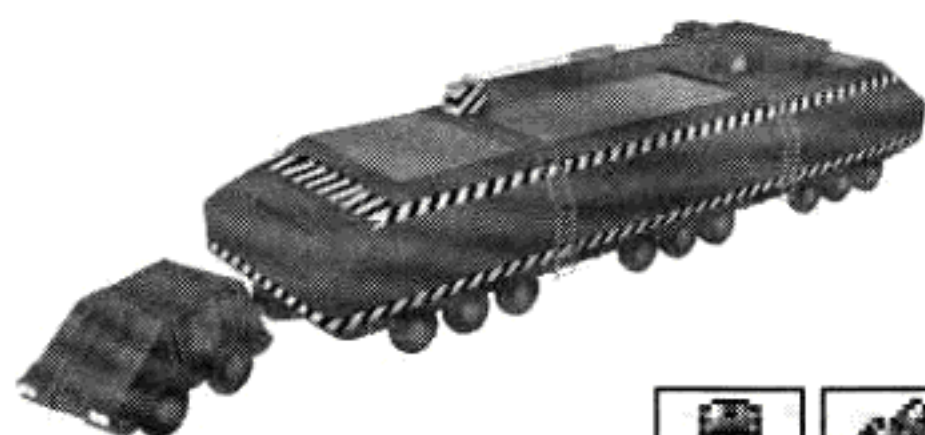
0,75

Description:

Si le système ORION n'est équipé d'aucune arme, il joue un rôle déterminant dans la stratégie militaire grâce à la portée de son radar. Il va sans dire que ce système essentiel nécessite la meilleure protection possible. Ces véhicules radars sont les yeux de toutes les forces de combat. Leur portée vous permet de détecter les mouvements ennemis et de préparer plus rapidement une riposte.

Déploiement





ATLAS

Véhicule de transport

Poids:	7
Capacité du réservoir:	30
Consommation:	1
Coût (e/m):	5/6
Force maximum:	10

Armement/ Action:

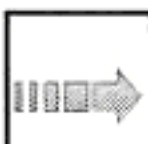
	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									



7,25



60



90



1

Description:

Un véhicule de transport très simple et sans armement, qui peut également être utilisé pour transporter de petites unités. Sa charge utile et son rayon d'action en font un véhicule indispensable. Il fait partie de tous les convois militaires, mais son blindage est très mince, et vous devez donc à tout prix éviter tout contact avec l'ennemi.

TRANSPORTEUR

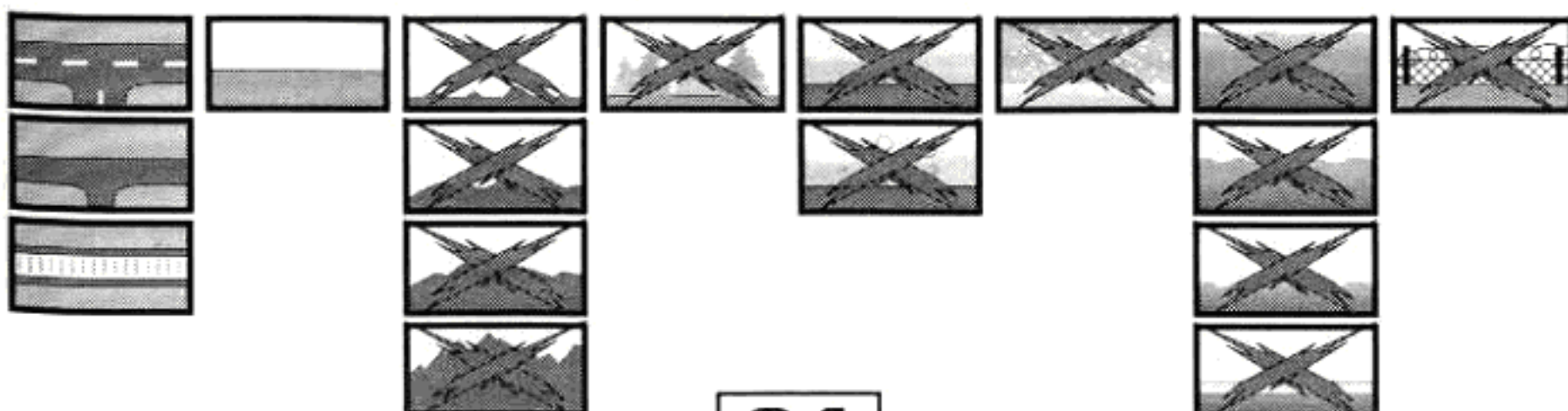
Charge maximum: 19

Véhicules légers

Infanterie

Cristaux

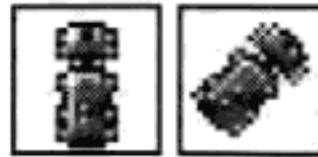
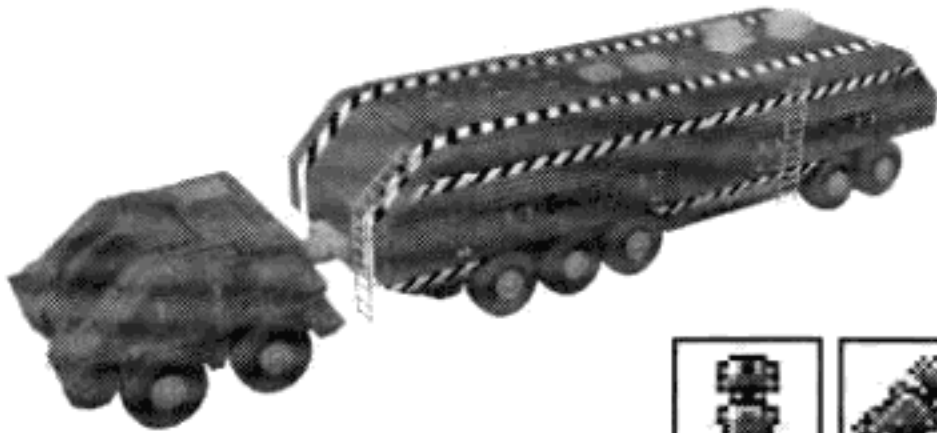
Déploiement



ALGOL

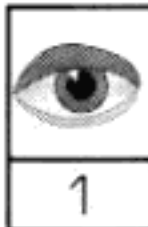
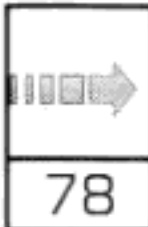
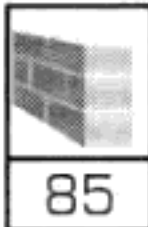
Véhicule citerne

Poids:	7
Capacité du réservoir:	80
Consommation:	1
Coût (e/m):	5/4
Force maximum:	10



Armement/ Action:

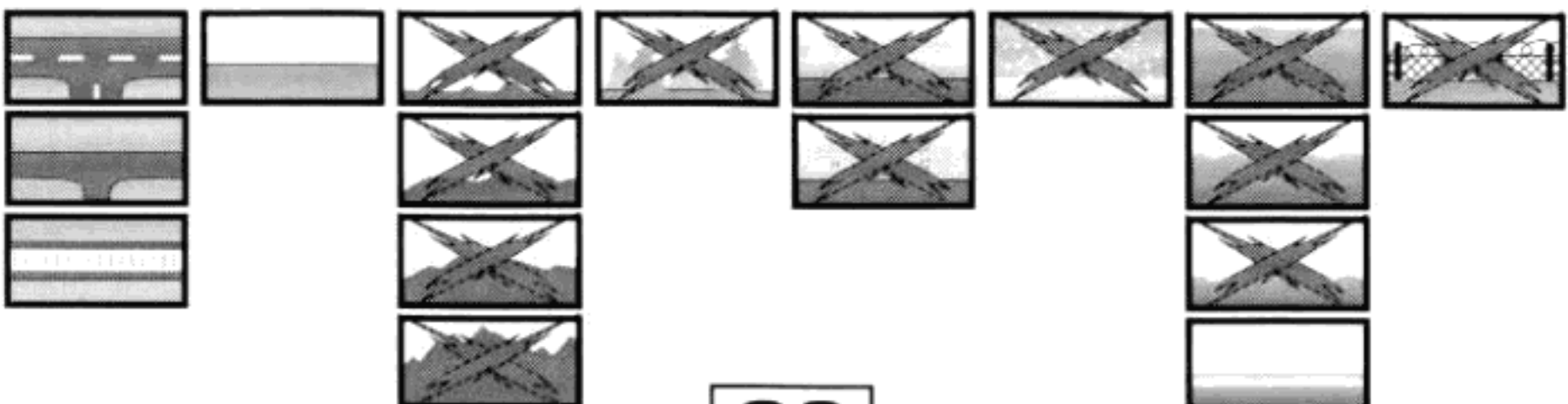
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Carburant	240	2-5	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B									
C									
D									

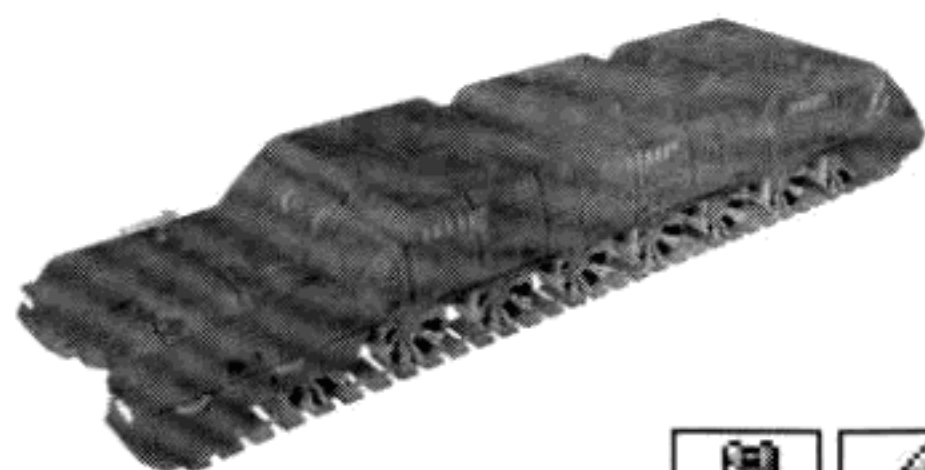


Description:

Véhicule de transport de carburant non armé. L'ALGOL est rapide, dispose d'un large rayon d'action, et peut transporter d'importantes quantités de carburant. Il est donc essentiel pour ravitailler les systèmes qui tombent en panne de carburant pendant les combats.

Déploiement





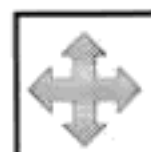
ALCOR

Transporteur de munitions

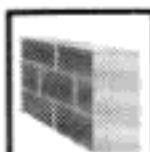
Poids:	8
Capacité du réservoir:	56
Consommation:	2
Coût (e/m):	5/5
Force maximum:	10

Armement/ Action:

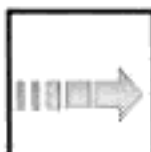
	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 9 mm	4	1			275			
B	Munitions	50	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									



5,5



400



64

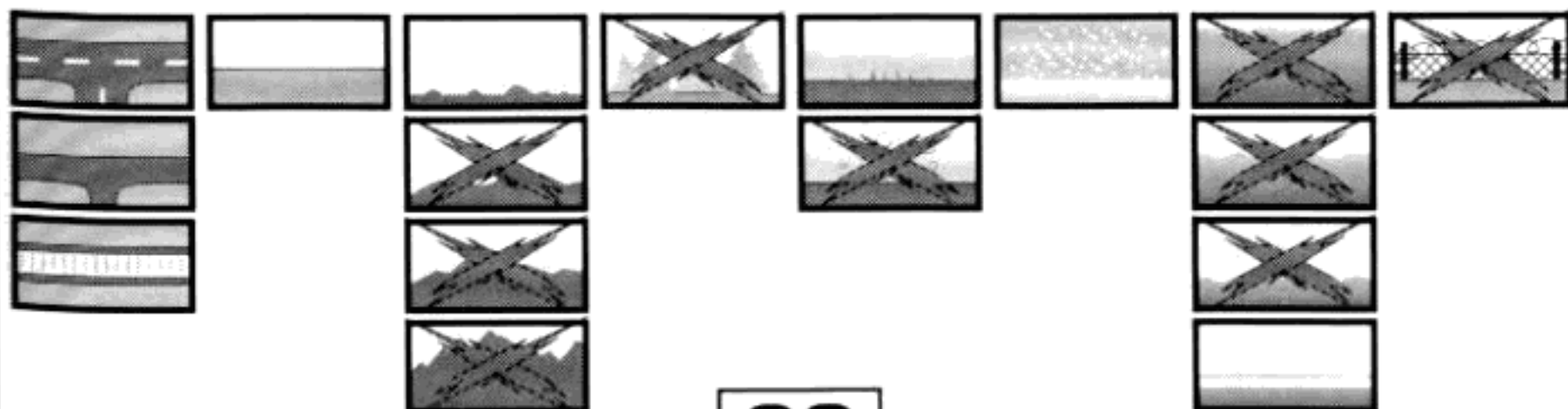


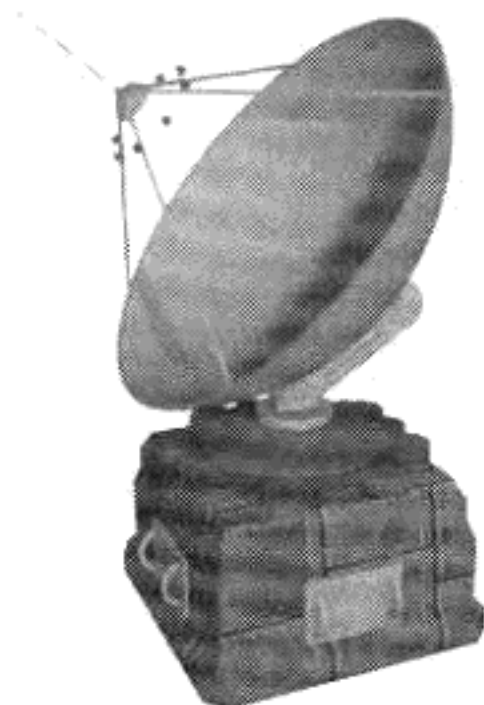
1

Description:

Système complémentaire de l'ALGOL et légèrement armé, l'ALCOR est beaucoup plus lourd que les systèmes similaires, à cause de son épais blindage. L'ALCOR joue un rôle de soutien important dans les combats. Grâce à lui, les unités opérationnelles peuvent refaire le plein de munitions tout près de la ligne de front, et être à nouveau déployées en quelques minutes.

Déploiement





RUNE

Emplacement radar

Poids:	18
Capacité du réservoir:	10
Consommation:	1
Coût (e/m):	11/30
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									



1,25



300



0

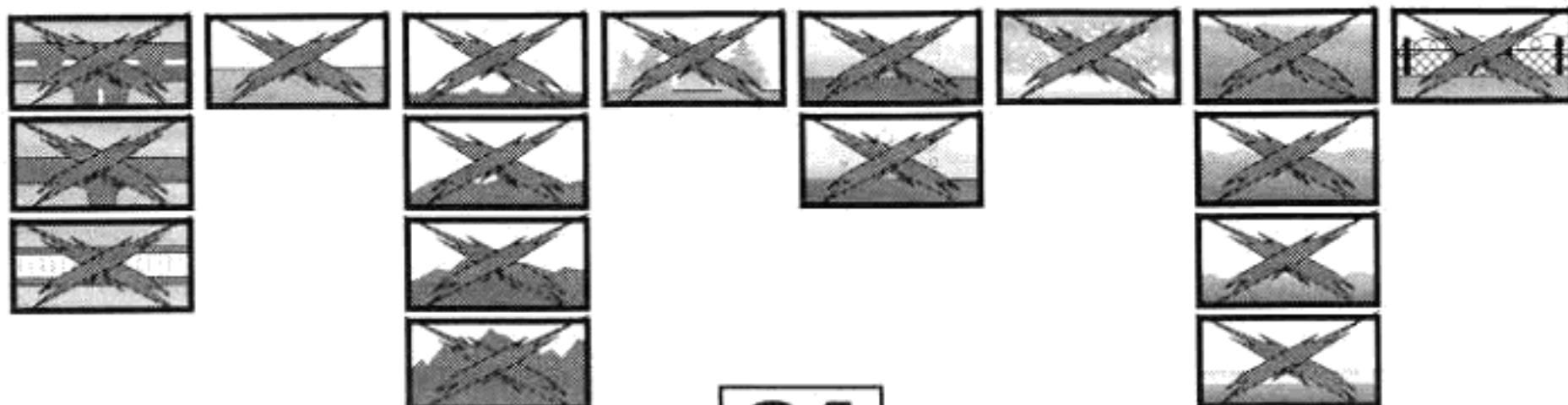


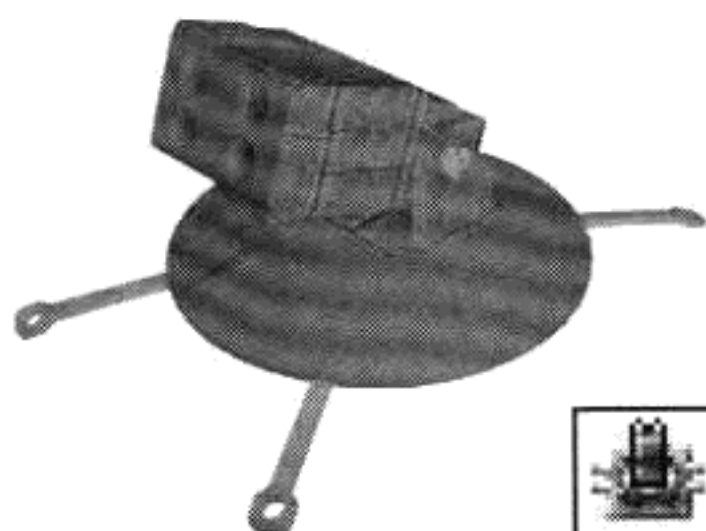
10

Description:

Emplacement de radar immobile et non armé. Le système RUNE ne disposant d'aucune défense, il doit être protégé avec soin, car sa portée lui permet de pénétrer loin dans le territoire ennemi. C'est une cible intéressante pour les avions ennemis volant à basse altitude. Les unités COMET sont bien adaptées pour la défense d'un emplacement radar RUNE.

Déploiement





MEDUSA

Batterie antiaérienne

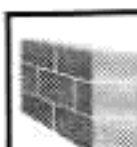
Poids:	14
Capacité du réservoir:	80
Consommation:	1
Coût (e/m):	13/6
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

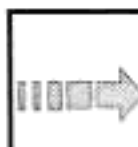
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Sol/ Air	10	2-6	430	430				
B									
C									
D									



2,25



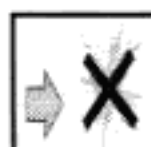
160



990



4

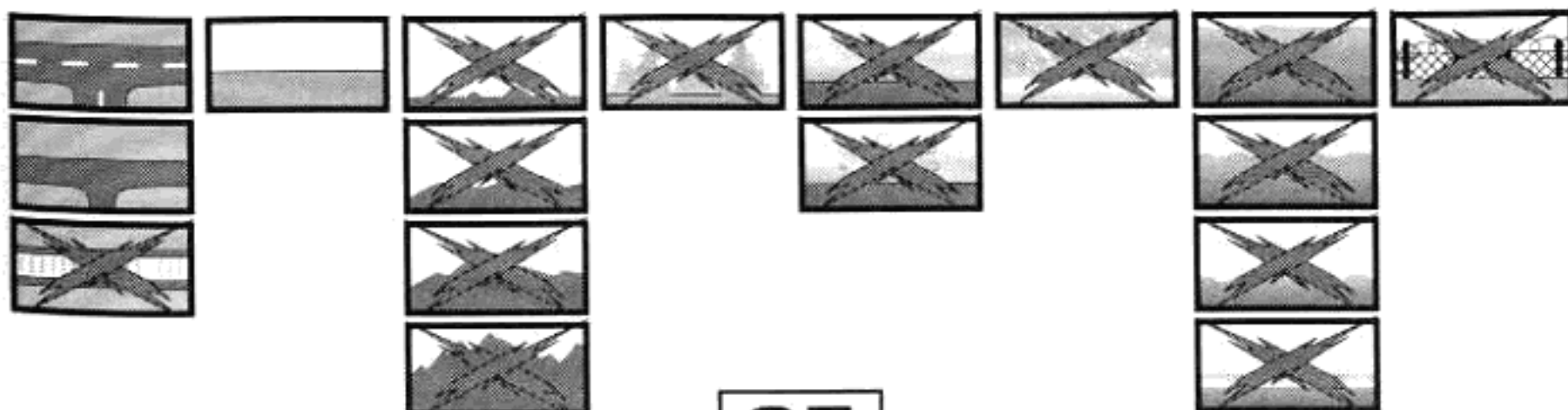


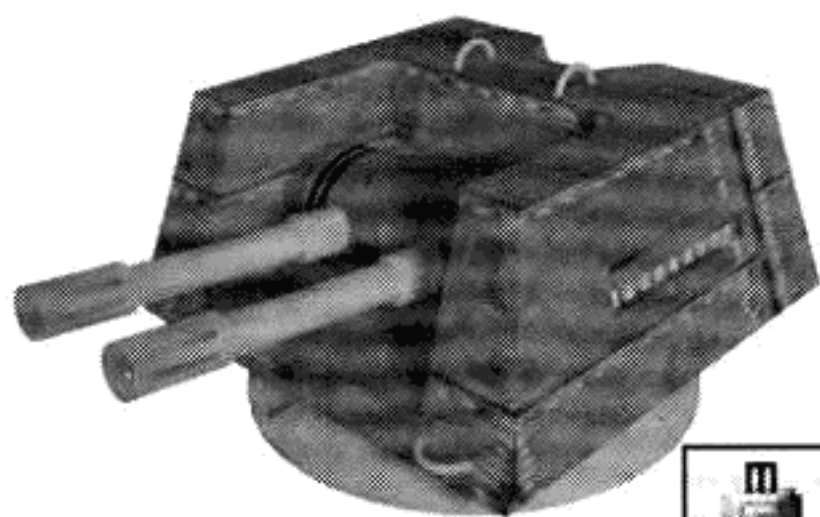
1

Description:

Batterie antiaérienne lance-roquettes, difficile à déplacer, mais qui dispose d'une énorme puissance de feu. Les missiles du système MEDUSA se verrouillent sur tout ce qui est à portée de tir avec une vitesse incroyable, et poursuivent leurs cibles même en haute altitude. CES BATTERIES ANTIAERIENNES DOIVENT ETRE PROTEGEES A TOUT PRIX!!!

Déploiement





SKULL

Bunker

Poids:	92
Capacité du réservoir:	120
Consommation:	3
Coût (e/m):	20/35
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

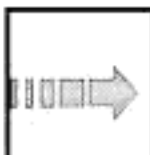
	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon de 90 mm	16	1-3			550	550		
B	MG 20 mm	20	1		315	315			
C									
D									



1,25



600



502



3

Description:

Système d'armement installé de manière permanente dans un bunker. Il peut résister à un petit nombre d'unités d'infanterie ou de mines. Il dispose d'armes efficaces contre les cibles blindées, les avions volant à basse altitude et les navires ennemis, ce qui fait du SKULL une batterie côtière particulièrement efficace.

TRANSPORTEUR

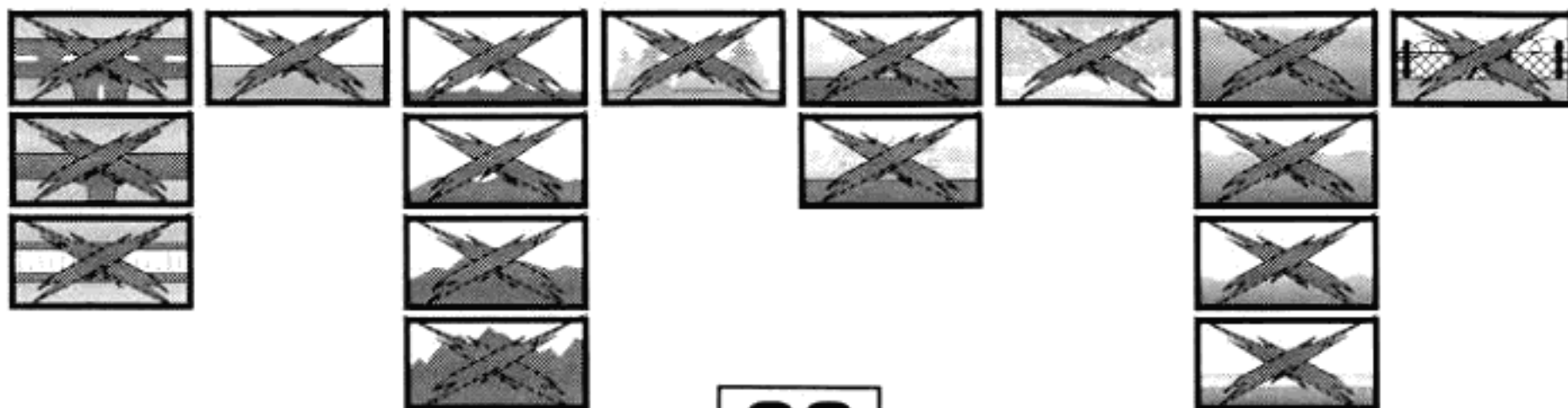
Charge maximum: 5

Infanterie

Mines

Cristaux

Déploiement





IONSTAR

Tourelle de tir

Poids:	117
Capacité du réservoir:	0
Consommation:	0
Coût (e/m):	n.a.
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

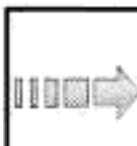
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 120 mm	12	2-6			620	620		620
B									
C									
D									



0



580



478

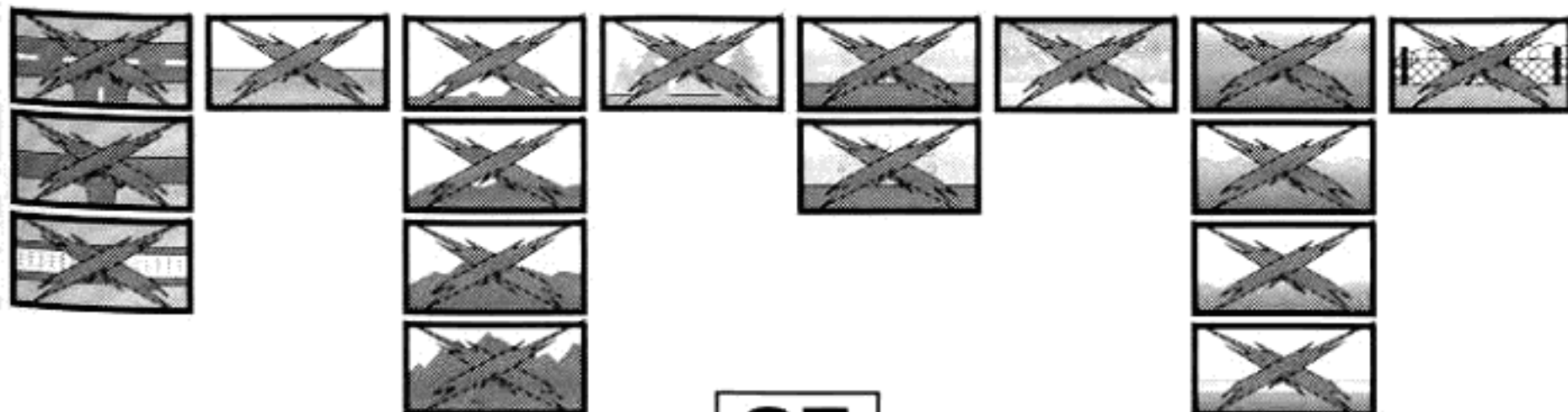


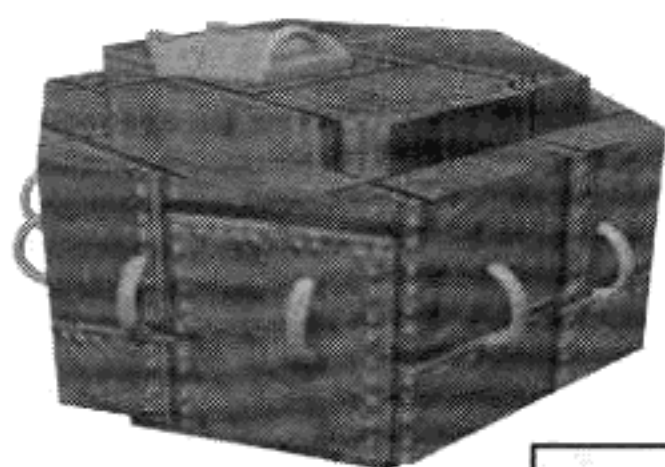
3

Description:

Très bien adaptée à une utilisation de batterie côtière, l'unité IONSTAR peut être utilisée pour garder des détroits près des côtes ou les estuaires des rivières. La portée assez longue de la batterie IONSTAR rend l'approche d'unités blindées plus difficile, aussi bien sur terre que par mer.

Déploiement





SUPER VIRUS

Mine

Poids:	1
Capacité du réservoir:	4
Consommation:	1
Coût (e/m):	1/1
Force maximum:	10

Armement/ Action:

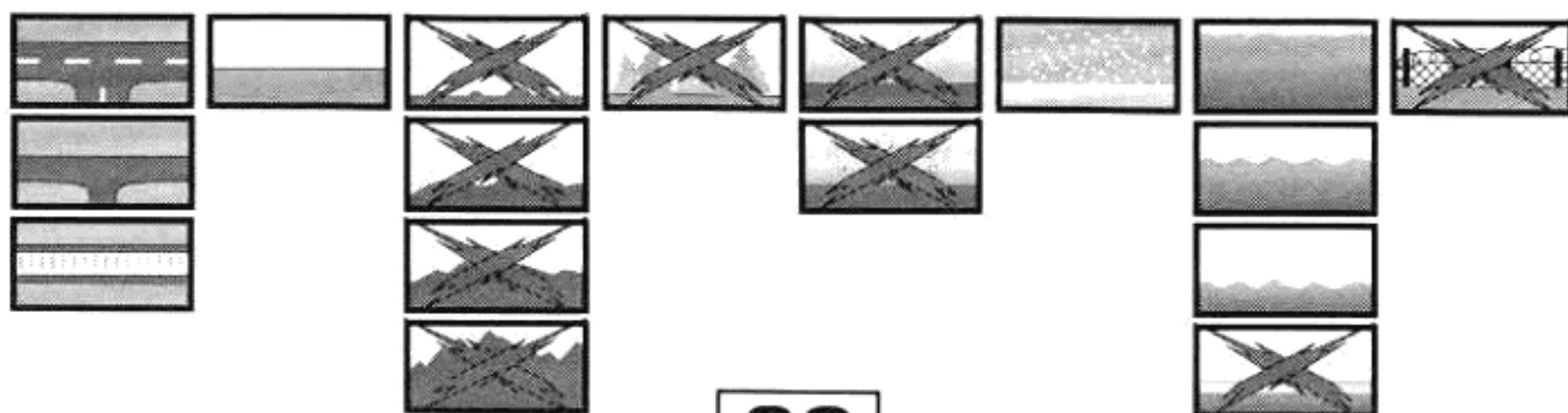
	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									

3,5	450	0	1

Description:

La fonction de cette mine immobile est de bloquer les forces terrestres, et elle est très efficace pour la défense d'autres emplacements. Si une unité ennemie entre en contact avec une mine SUPER VIRUS, elle est frappée par une puissante charge explosive.

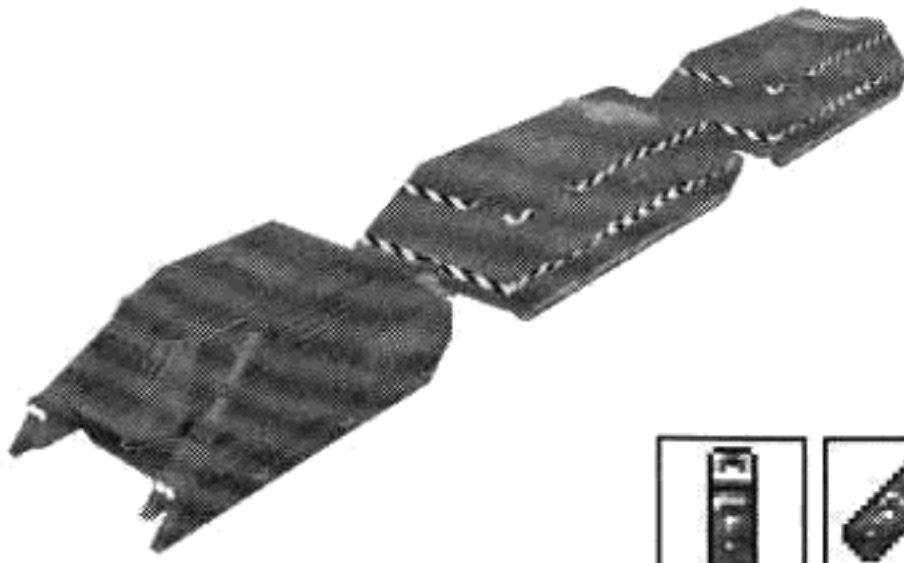
Déploiement



DOLMEN Z1

Train de transport

Poids:	32
Capacité du réservoir:	100
Consommation:	2
Coût (e/m):	12/13
Force maximum:	1(4)



Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									



11



120



200



2

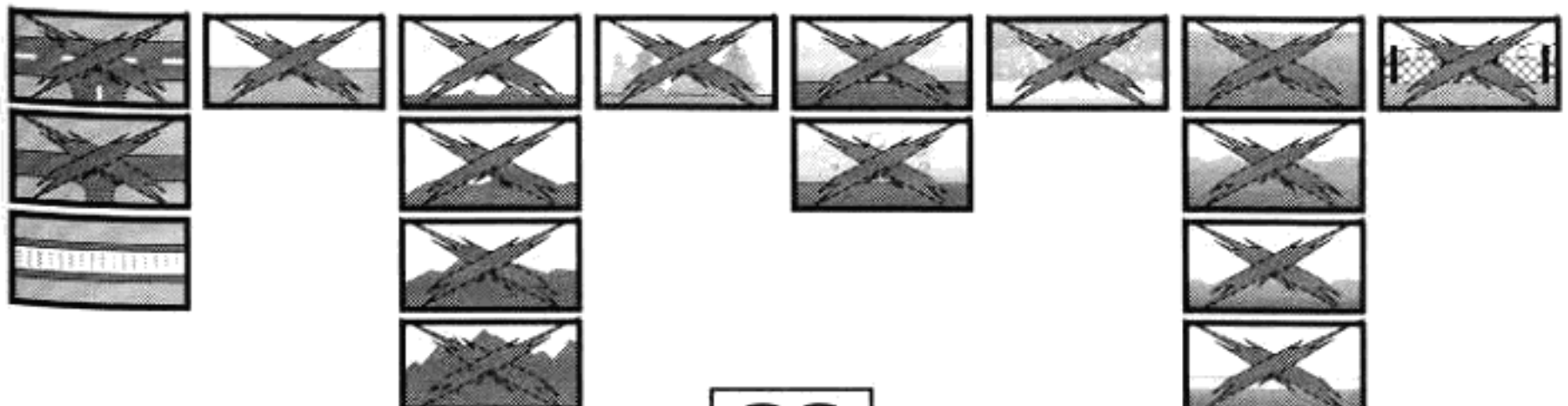
Description:

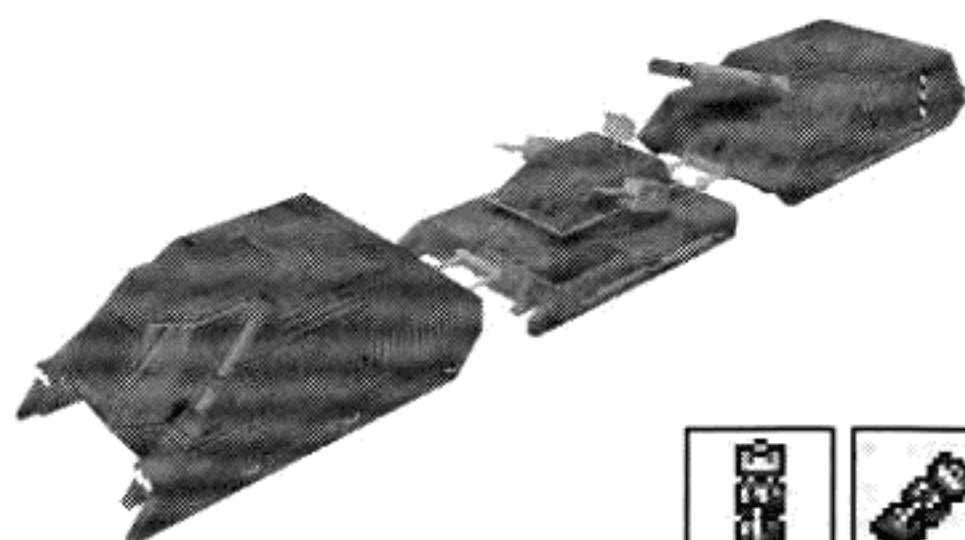
Ce train peut transporter beaucoup de matériel très lourd. Il n'est pas armé et son blindage est peu épais, mais il est très rapide, et très utile pour le transport des matériaux vers la ligne de front.

TRANSPORTEUR

Charge maximum: 30
Matériel lourd
Véhicules légers
Infanterie
Mines
Cristaux

Déploiement





ANACONDA Z2

Train blindé

Poids:	36
Capacité du réservoir:	80
Consommation:	2
Coût (e/m):	18/16
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 90 mm	8	1-2			550	550		
B	Canon de 30 mm	12	1		360				
C	MG 9 mm	18	1			270			
D									

13	484	600	3

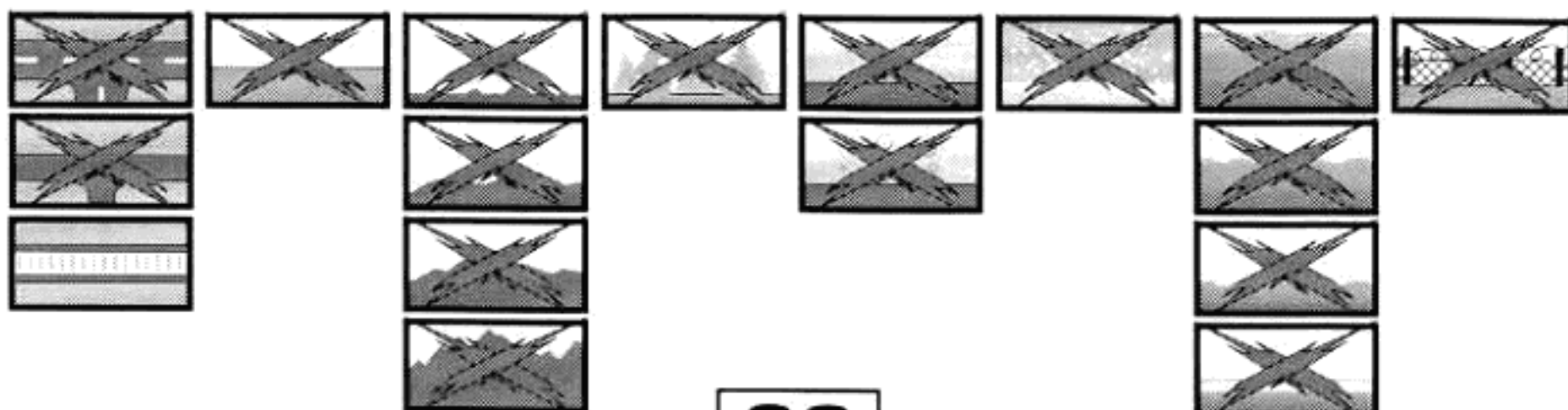
Description:

Train blindé déployé dans les secteurs situés près de la ligne de front. Il peut attaquer des véhicules blindés terrestres, des bateaux et des avions volant à basse altitude, tout en transportant du matériel léger. Il est particulièrement utile lorsque des unités de blindés légers doivent être transportées rapidement dans plusieurs endroits.

TRANSPORTEUR

Charge maximum: 8
Véhicules légers
Infanterie
Cristaux

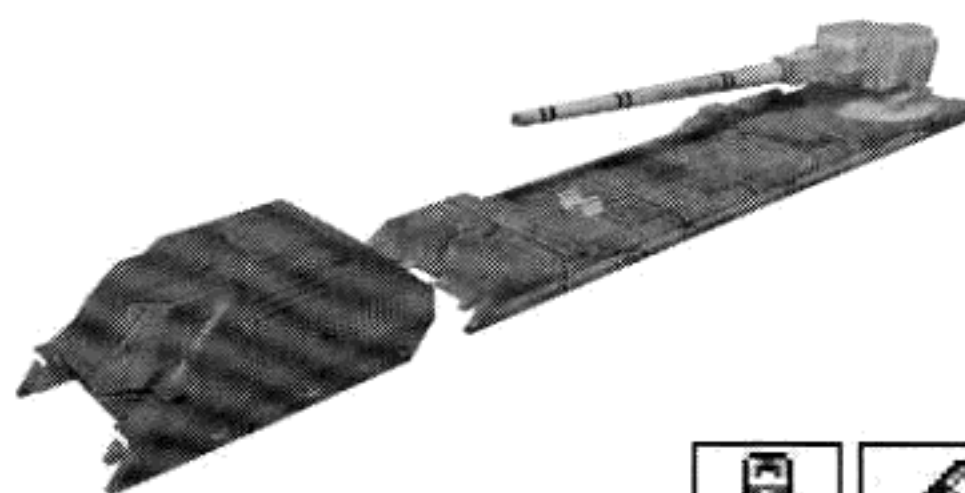
Déploiement



EXCALIBUR Z3

Batterie sur rail

Poids:	38
Capacité du réservoir:	90
Consommation:	3
Coût (e/m):	22/16
Force maximum:	1(3)



Armement/ Action:

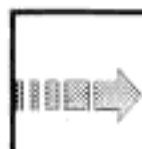
	Caractéristiques	#	Portée					
A	Canon de 200 mm	3	4-8			900	900	900
B	MG 9 mm	4	1			270		
C								
D								



10



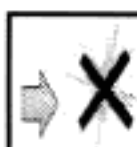
154



710



2

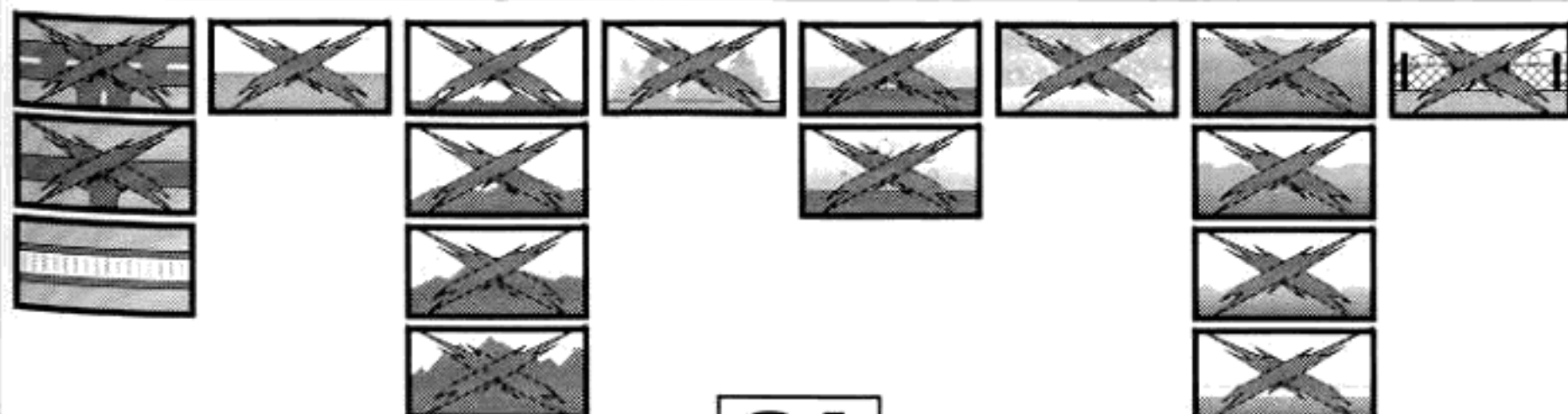


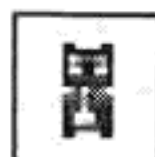
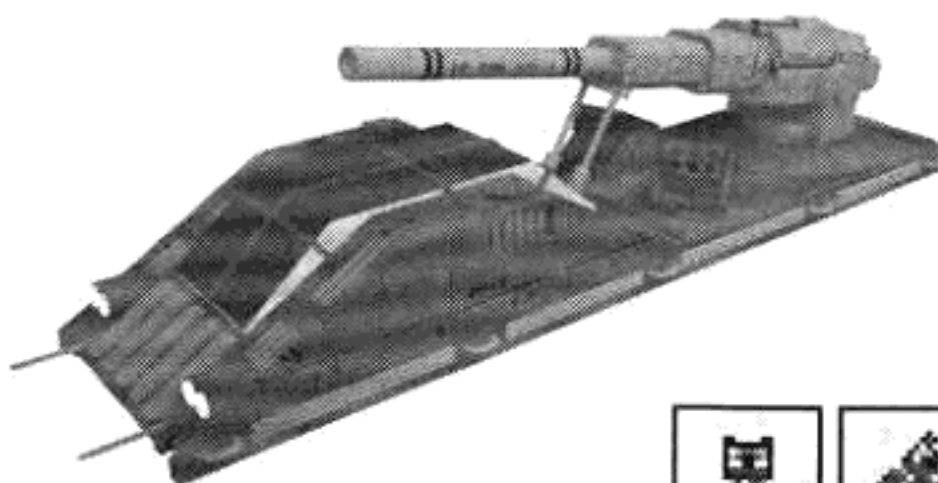
1

Description:

Puissante batterie sur rail, équipée d'armes de courte portée et de pièces d'artillerie. Elle est capable de protéger des transporteurs sur des routes non gardées. Grâce à sa vitesse, cette unité peut répondre rapidement à des SOS et intervenir dans les zones situées près des voies ferrées. Mais la principale fonction de l'EXCALIBUR Z3 est la destruction de ponts, de voies ferrées et de routes loin derrière la ligne de front.

Déploiement





MENHIR Z4

Train rapide

Poids:	21
Capacité du réservoir:	126
Consommation:	3
Coût (e/m):	14/10
Force maximum:	1(4)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 80 mm	2	1			500			
B	Missiles Sol/ Air	6	2-5		430				
C	MG 20 mm	8	1		310				
D									



16



300



816

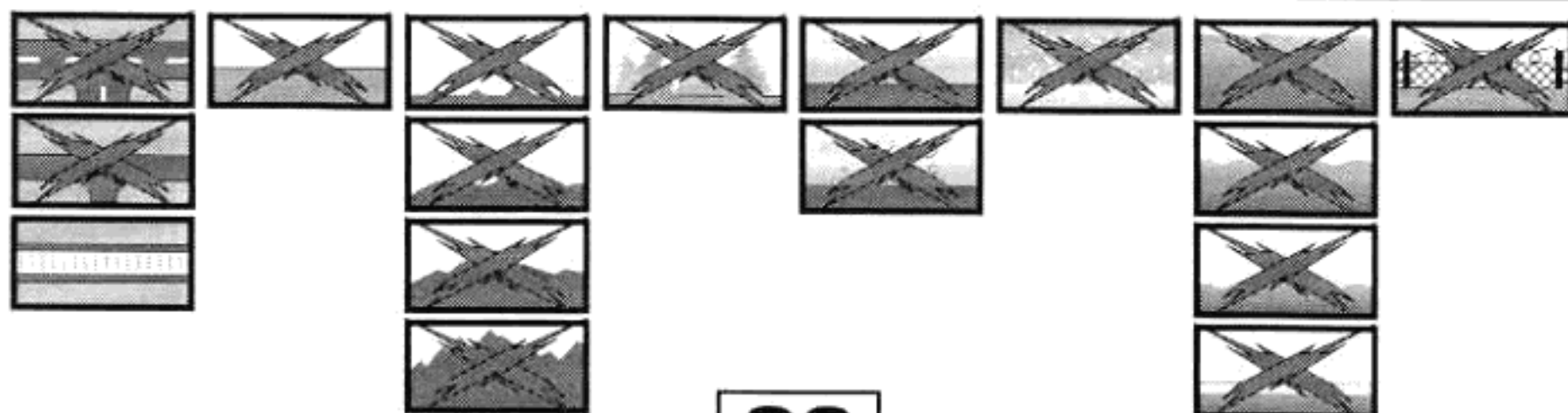


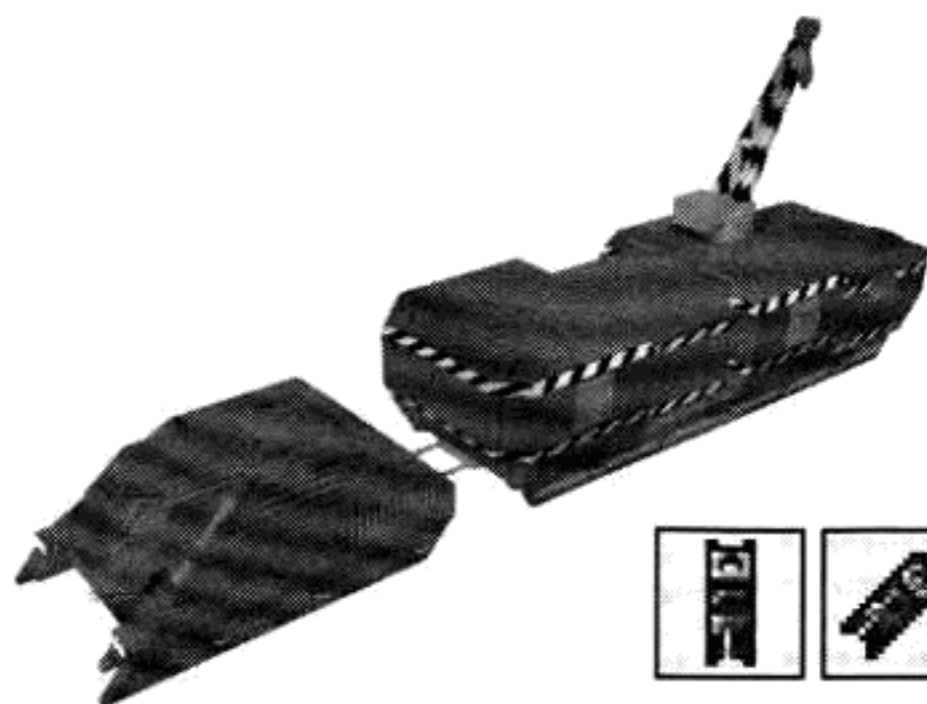
5

Description:

Train de combat rapide. Ses armes ont une portée limitée contre les cibles au sol. Mais le MENHIR est également équipé de missiles sol/air de longue portée, et peut donc repousser les avions ennemis volant à basse altitude avant qu'ils ne puissent pénétrer très loin sur votre territoire.

Déploiement





MONOLITH Z6

Train de réparations

Poids:	32
Capacité du réservoir:	160
Consommation:	2
Coût (e/m):	10/11
Force maximum:	1(3)

Armement/ Action:

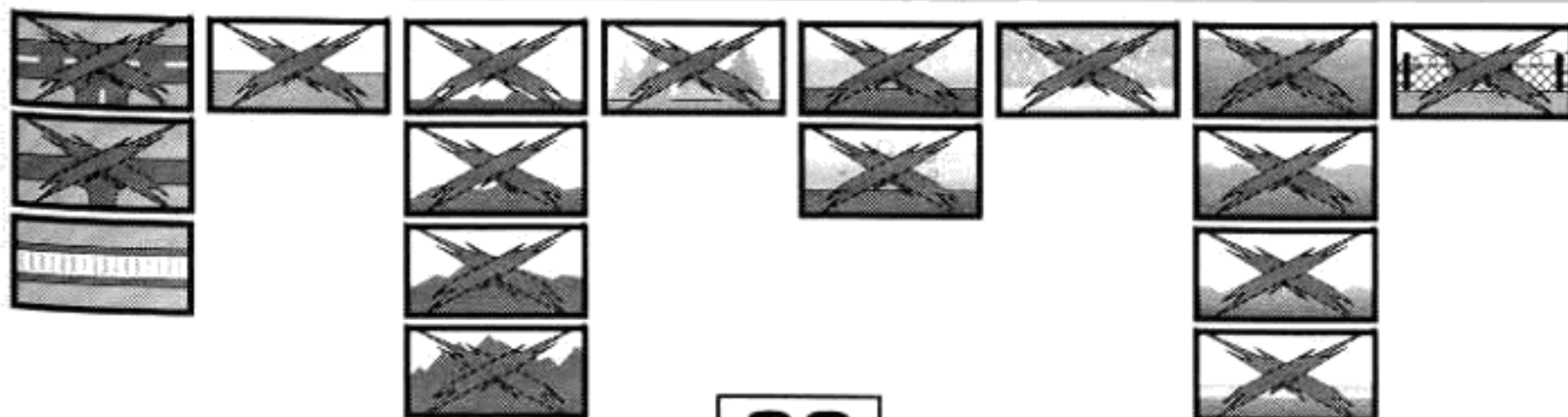
	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 20 mm	4	1		310	310			
B	Carburant	360	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Munitions	200	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D									

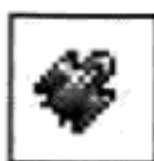
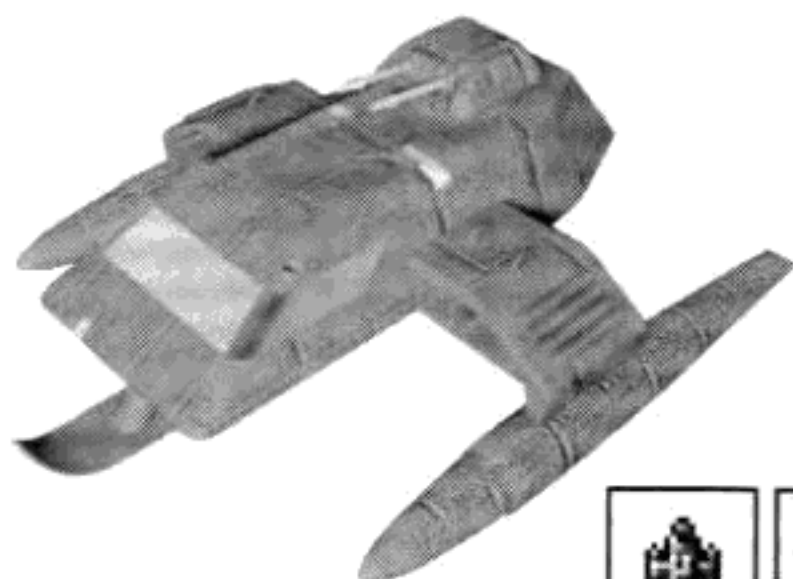
12	160	320	2

Description:

Ce train de réparations ne dispose que de défenses très limitées, et il ne peut répondre au feu ennemi qu'à courte portée. Sa fonction la plus importante est la construction: il peut réparer une voie ferrée endommagée tout en approvisionnant les unités en munitions et en carburant.

Déploiement





MÖWE SX-1

Bateau rapide

Poids: 8

Capacité du réservoir: 120

Consommation: 3

Coût (e/m): 16/15

Force maximum: 5

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon de 30 mm	8	1		365		365		
B									
C									
D									



10



190



820

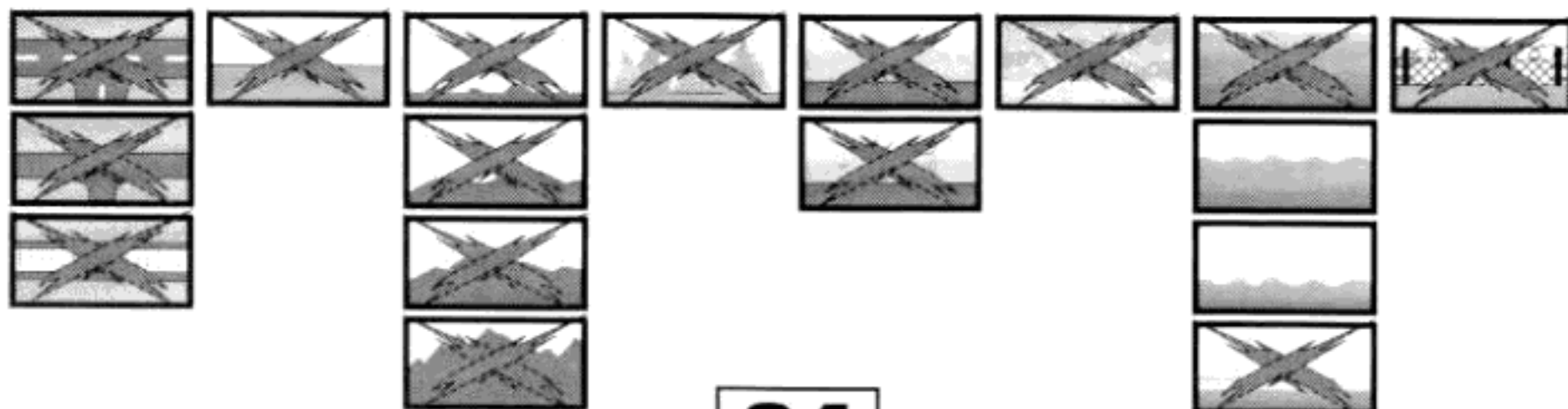


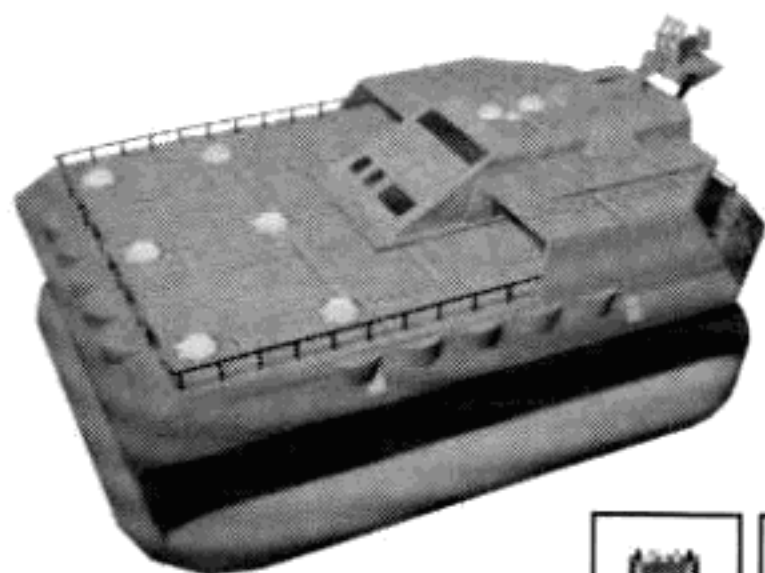
7

Description:

Bateau extrêmement rapide, mais qui ne peut pas naviguer en pleine mer. Son potentiel contre les bateaux et les avions ennemis en font une arme utile contre les attaques ennemies avec soutien naval. Le MÖWE doit être utilisé en tant que bateau blindé naval antiaérien.

Déploiement





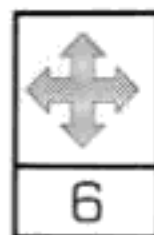
VADER D-1

Bateau de débarquement

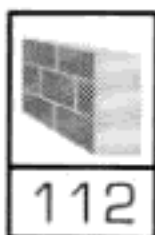
Poids:	6
Capacité du réservoir:	50
Consommation:	1
Coût (e/m):	14/8
Force maximum:	10

Armement/ Action:

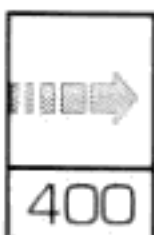
	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 20 mm	5	1			270			
B									
C									
D									



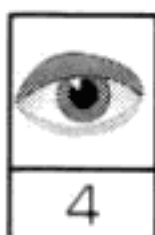
6



112



400



4

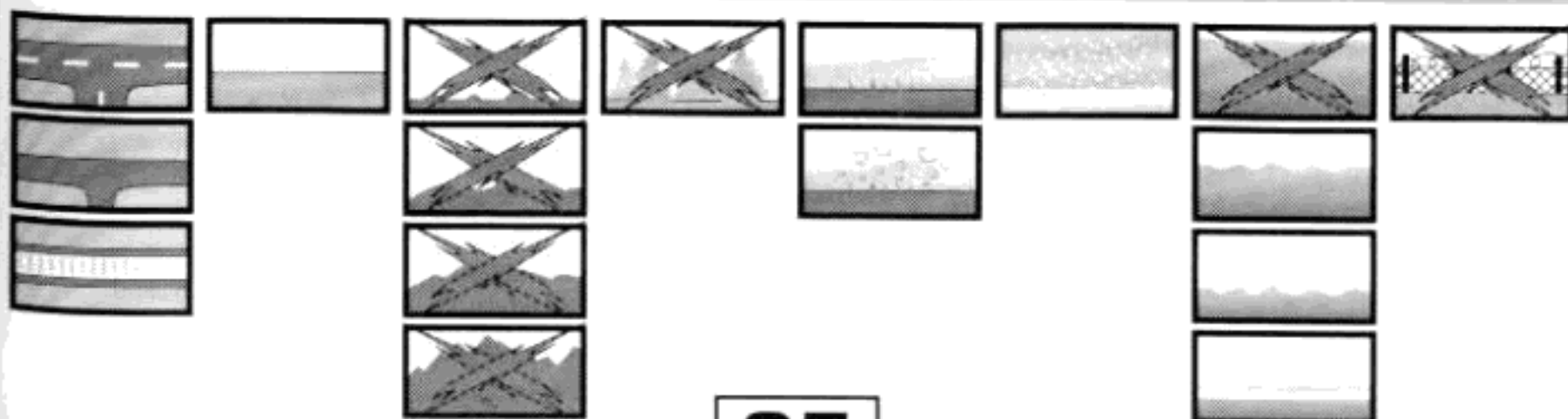
Description:

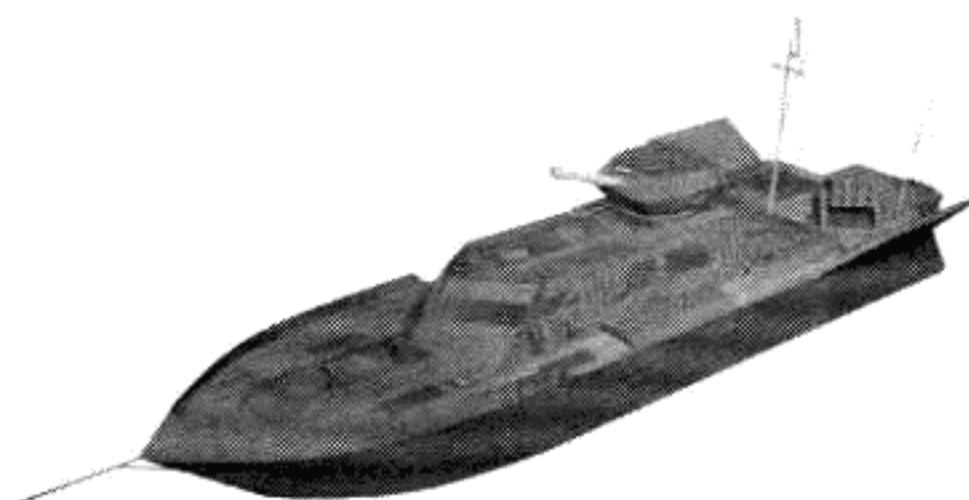
Bateau de débarquement moyennement blindé pouvant transporter des véhicules légers, etc... Grâce à son armement, il peut être utilisé pour repousser les blindés ennemis pendant une courte période. Le VADER n'est pas très rapide, à cause de sa taille, mais il permet de préparer des débarquements de grande envergure à partir de la mer.

TRANSPORTER

Charge maximum: 16
Véhicules léger
Infanterie
Mines
Cristaux

Déploiement





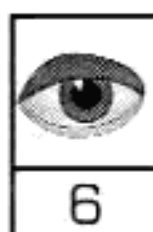
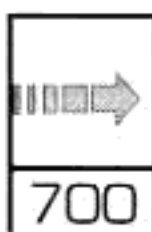
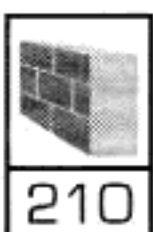
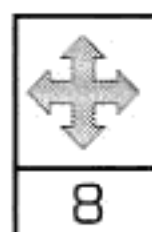
PATRIX

Patrouilleur

Poids:	10
Capacité du réservoir:	110
Consommation:	2
Coût (e/m):	20/20
Force maximum:	5

Armement/ Action:

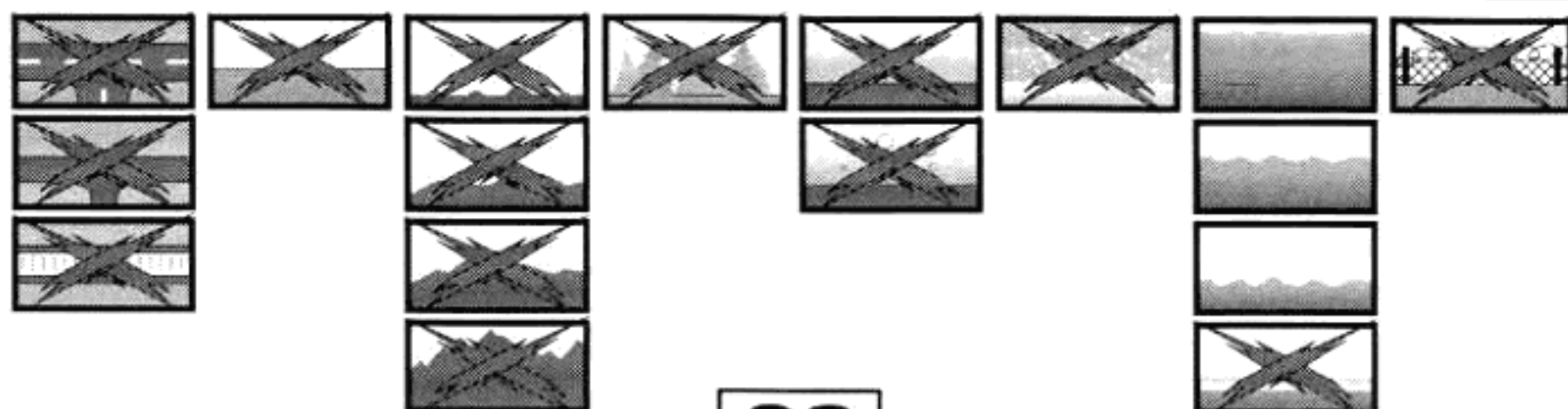
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 40 mm	10	1			375	375		
B	MG 20 mm	8	1		270				
C									
D									

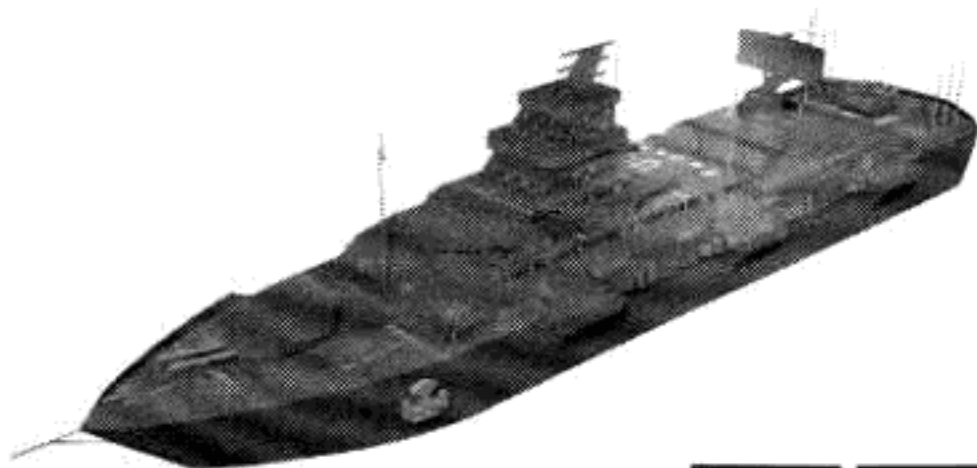


Description:

Navire côtier bien armé et au blindage épais, conçu pour les zones côtières où il est difficile de contrôler complètement le secteur maritime. Il peut être utilisé contre les navires et les unités au sol. Il est très efficace lorsqu'il est utilisé en conjonction avec des batteries d'artillerie côtières.

Déploiement





HYDRA

Bateau lance-torpilles

Poids:	40
Capacité du réservoir:	146
Consommation:	3
Coût (e/m):	40/40
Force maximum:	1(5)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 90 mm	8	1-2			550	550		
B	Canon de 30 mm	6	1		360		360		
C	Charges de profondeur	4	1					385	
D	Torpilles	2	1-2				420		



7



320



750

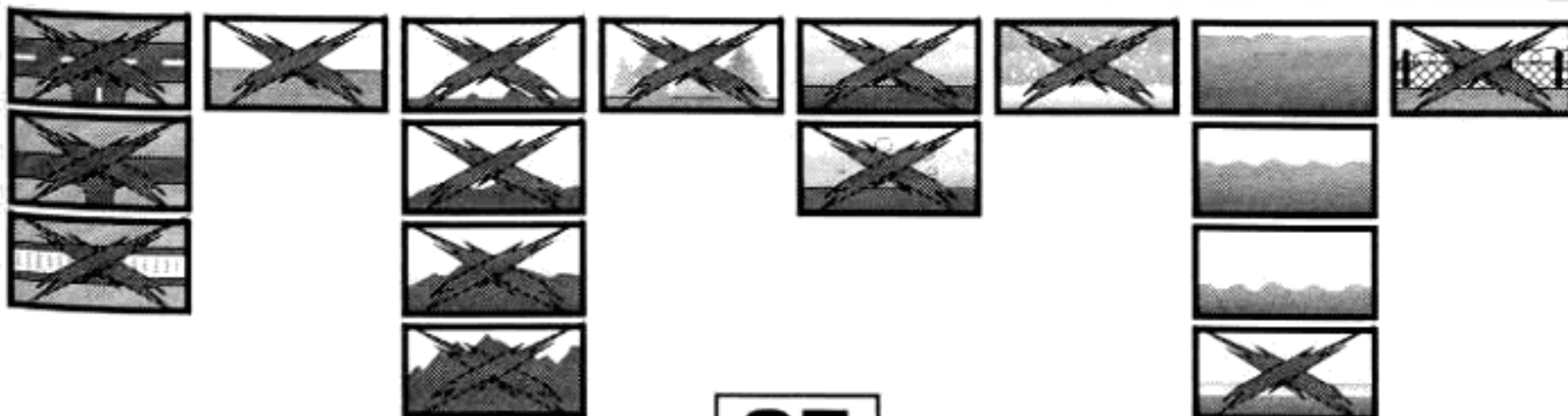


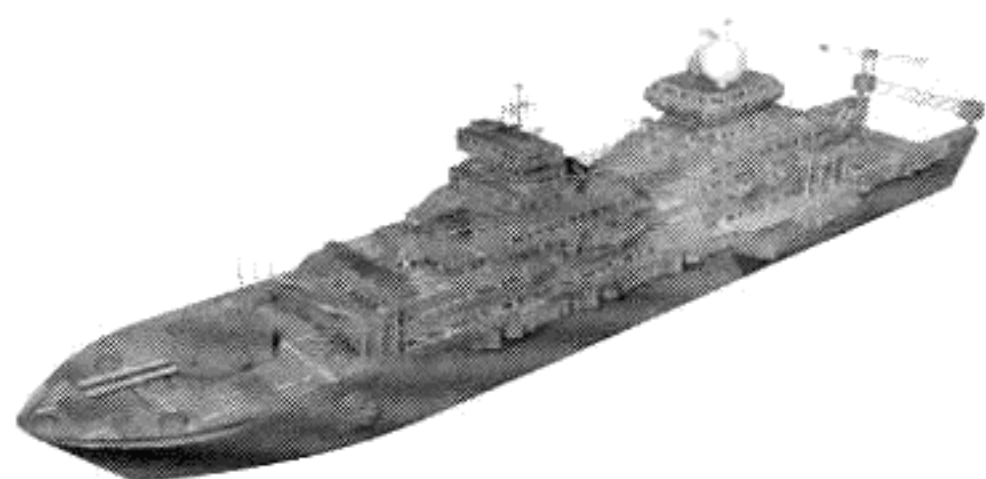
6

Description:

Bateau lance-torpilles tous usages, utilisé contre les gros navires et les sous-marins, les avions volant à basse altitude et les unités terrestres. Il est très efficace pour le soutien de grosses unités navales.

Déploiement





POLAR C-6

Croiseur

Poids:	92
Capacité du réservoir:	288
Consommation:	4
Coût (e/m):	80/70
Force maximum:	1(6)

Armement/ Action:

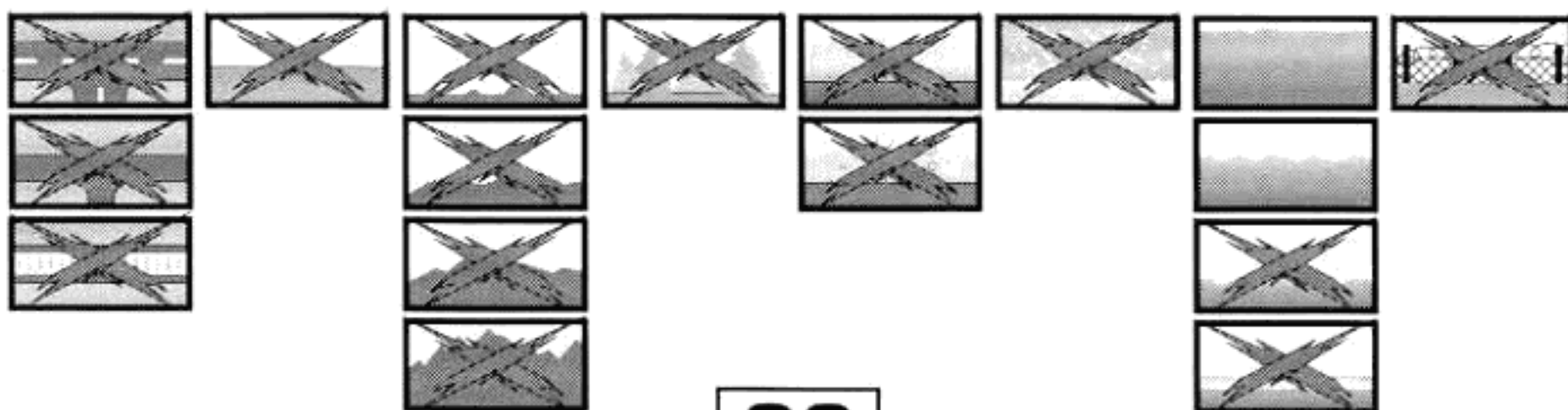
	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon 120 mm	14	1-4			630	630		
B	3 X canon 50 mm	10	1-3		390	390	390		
C	Charges de profondeur	6	1					365	
D	2 X MG 20 mm	16	1		260				

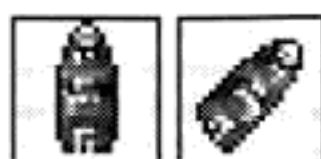
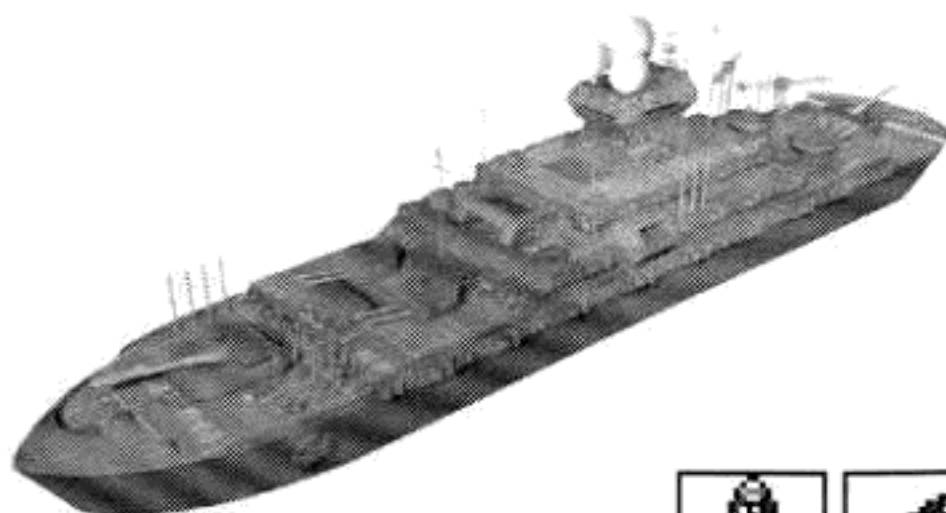
6	580	820	5

Description:

Gros croiseur armé capable de répondre à toutes les attaques aériennes, navales ou terrestres. Un groupe de croiseurs représente toujours une sérieuse menace pour les troupes qui attaquent. Leur blindage impressionnant permet également de les utiliser de manière isolée.

Déploiement





ZENIT MBS-19

Cuirassé

Poids:	120
Capacité du réservoir:	365
Consommation:	5
Coût (e/m):	110/90
Force maximum:	1(8)

Armement/ Action:

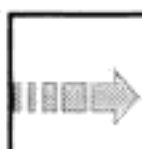
	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon 220 mm	16	3-8			980	980		980
B	2 X canon 120 mm	14	1-4			620	620		
C	2 X canon 50 mm	12	1-3		380	380	380		
D	2 X canon 30 mm	16	1		370				



5



750



851

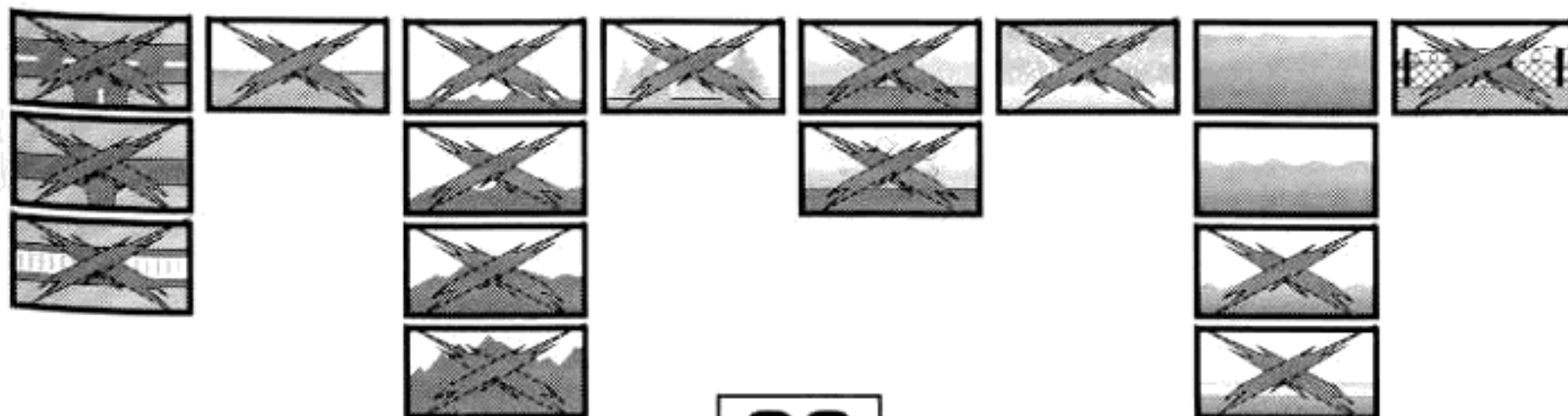


4

Description:

Cuirassé puissamment blindé à fort tirant d'eau, ce qui réduit sa vitesse. Il est équipé de puissantes armes de longue portée efficaces contre les navires, les forces aériennes et les centres de production ennemis. Il peut engager plusieurs unités ennemies en même temps. Le ZENITH, lorsqu'il est utilisé avec d'autres unités, constitue probablement la force navale la plus puissante. Mais les unités ZENITH peuvent être attaquées par les sous-marins ennemis.

Déploiement





REX

Navire de réparations et de transport

Poids: 123

Capacité du réservoir: 480

Consommation: 5

Coût (e/m): 50/50

Force maximum: 1(5)

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	2 X canon de 30 mm	4	1		370		370		
B	Carburant	990	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C	Munitions	800	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
D	Matériaux	14	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.

4	202	12	3

Description:

Unité multi-usages conçue pour effectuer des réparations sur les navires, mais aussi comme navire de ravitaillement et de transport. Cette unité est peu armée et légèrement blindée, et ses capacités de défense face à l'ennemi sont très faibles. Les REX doivent toujours être escortés par des unités pour assurer leur protection.

TRANSPORTEUR

Charge maximum: 76

Matériel lourd

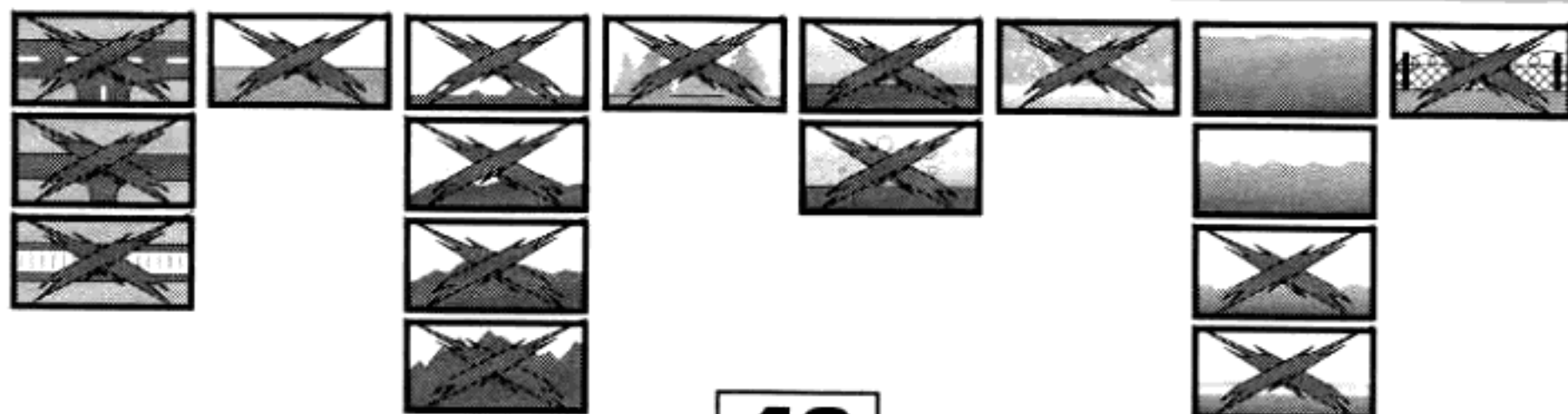
Véhicules léger

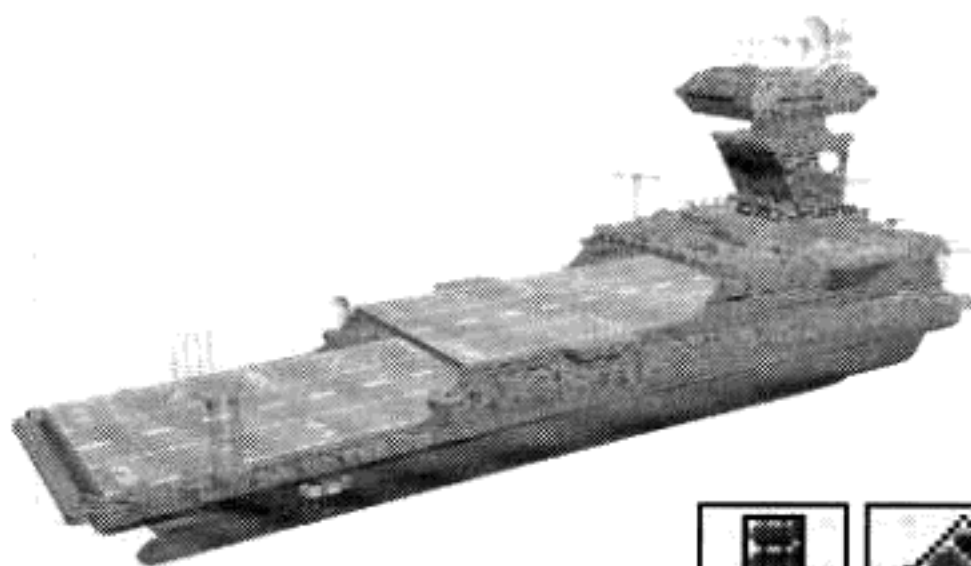
Infanterie

Mines

Cristaux

Déploiement





TITAN N2

Porte-avions

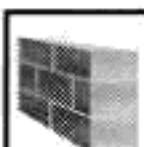
Poids:	126
Capacité du réservoir:	460
Consommation:	6
Coût (e/m):	120/100
Force maximum:	1(6)

Armement/ Action:

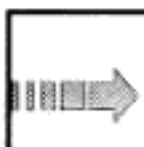
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Carburant	980	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
B	Missiles Sol/ Air	14	2-6	440	440				
C	Canon de 50 mm	20	1-3		380	380	380		
D	Munitions	540	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.



5



440



815



4

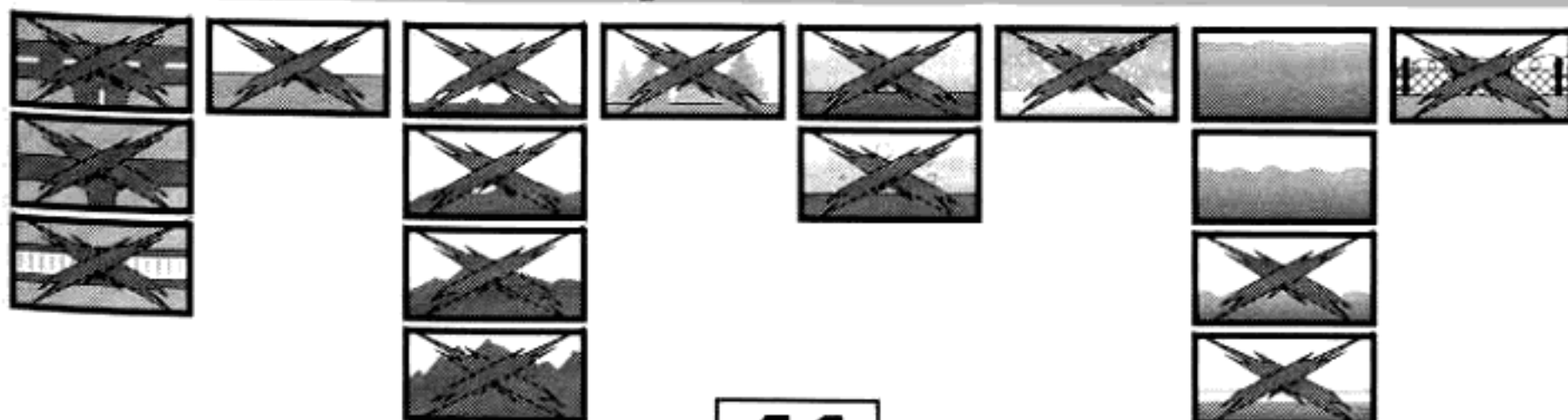
Description:

Cette nouvelle version de porte-avions est équipée d'excellentes défenses antiaériennes, mais il est moins efficace contre les unités terrestres ou navales. Le TITAN est sans défense contre les sous-marins ennemis et doit être accompagné d'une escorte. Le TITAN est une unité très importante, car il s'agit d'une véritable base aérienne permettant de lancer des attaques surprise. A cause de sa grande taille, ce porte-avions n'est pas très rapide.

TRANSPORTEUR

Charge maximum: 110
Infanterie
Véhicules

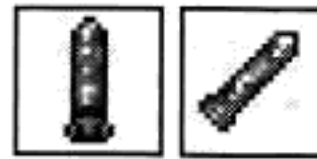
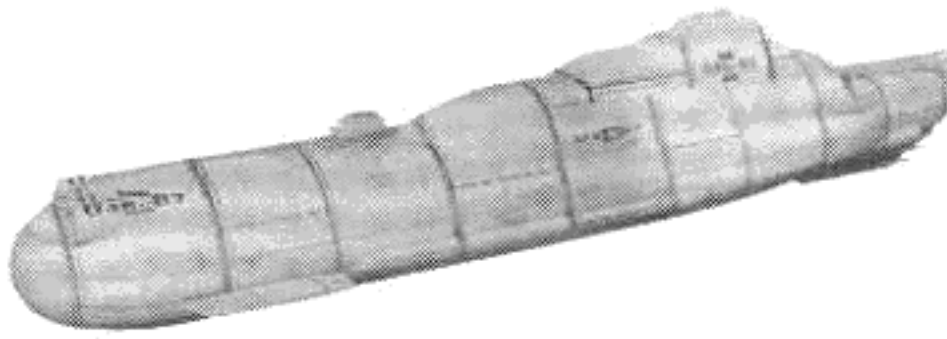
Déploiement



ORCA U7

Sous-marin de combat

Poids: 26
 Capacité du réservoir: 260
 Consommation: 2
 Coût (e/m): 50/30
 Force maximum: 1(7)



Armement/ Action:

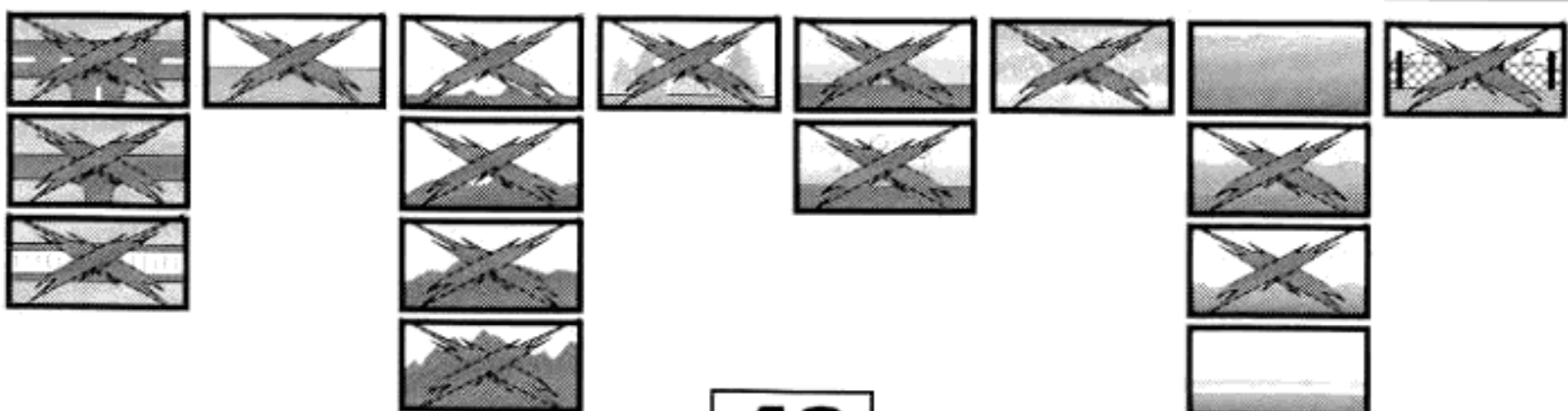
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Torpilles	6	1-2				470	470	
B									
C									
D									

Description:

Nouvelle série de sous-marins de chasse, extrêmement efficaces dans les opérations secrètes contre les convois ennemis.

6	315	860	3
3	MF	H	

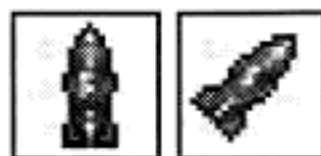
Déploiement



SHELL S3

Sous-marin de transport

Poids:	58
Capacité du réservoir:	200
Consommation:	4
Coût (e/m):	42/35
Force maximum:	1(5)



Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Torpilles	2	1-2				420		
B									
C									
D									

5	210	300	3

2	H

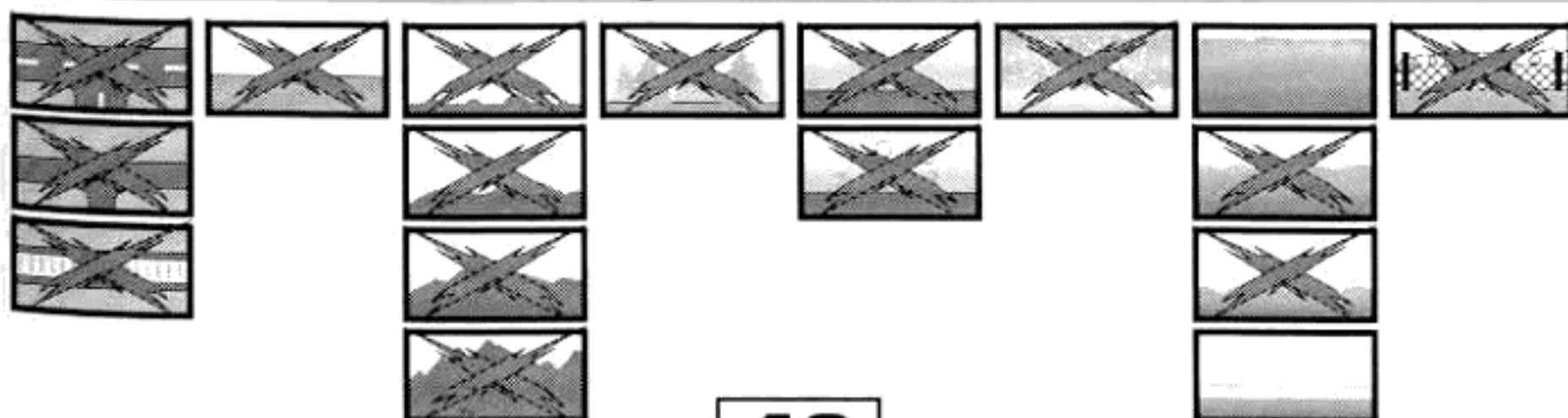
TRANSPORTEUR

Charge maximum: 26
 Véhicules léger
 Infanterie
 Mines
 Cristaux

Description:

Sous-marin de transport qui est devenu très important au fil des années. Il n'est pas très rapide et peu protégé, mais il n'a pas son pareil pour débarquer rapidement plusieurs unités en territoire ennemi et établir une tête de pont. Il est par contre bien armé pour attaquer les navires de guerre ennemis.

Déploiement



U.H.U. R-51

Avion de reconnaissance

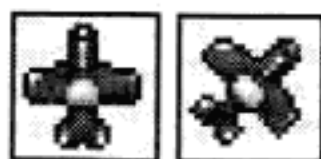
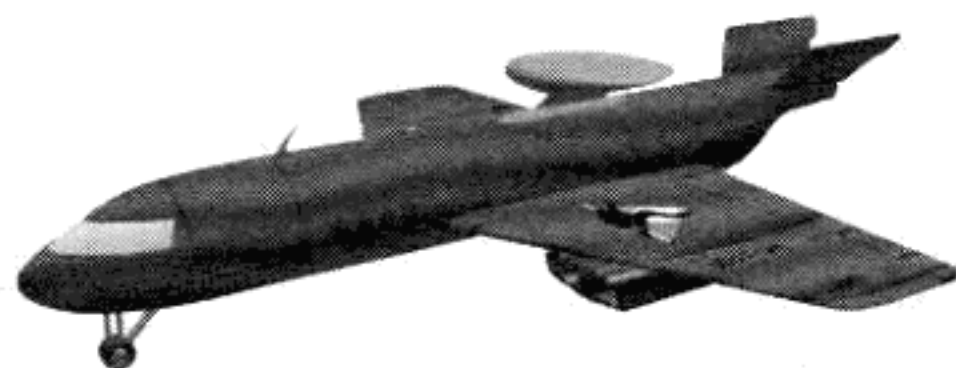
Poids: 34

Capacité du réservoir: 328

Consommation: 6

Coût (e/m): 30/22

Force maximum: 10



Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A									
B									
C									
D									

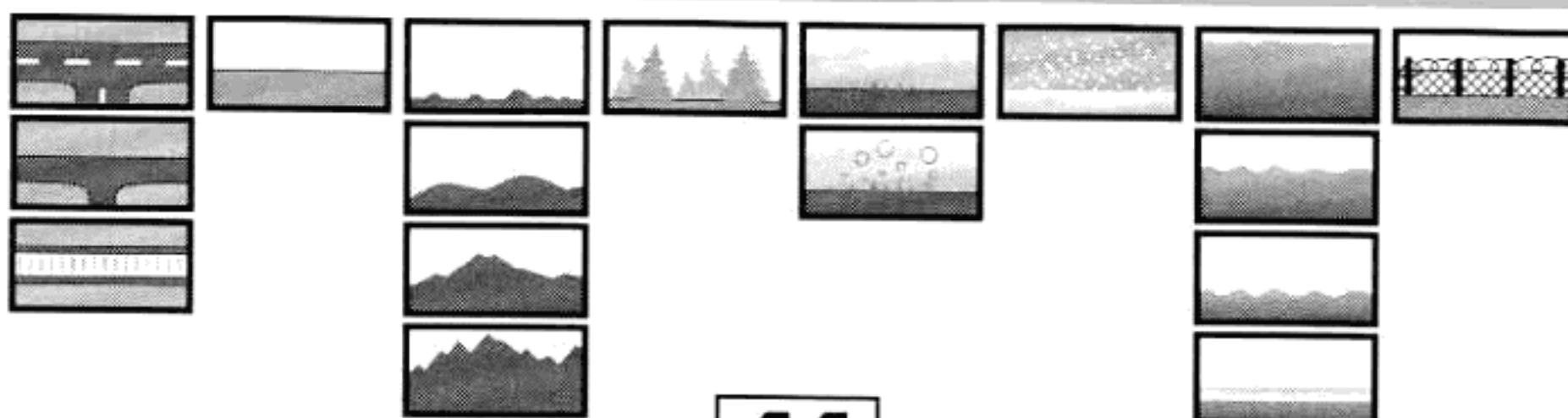
13	200	700	9

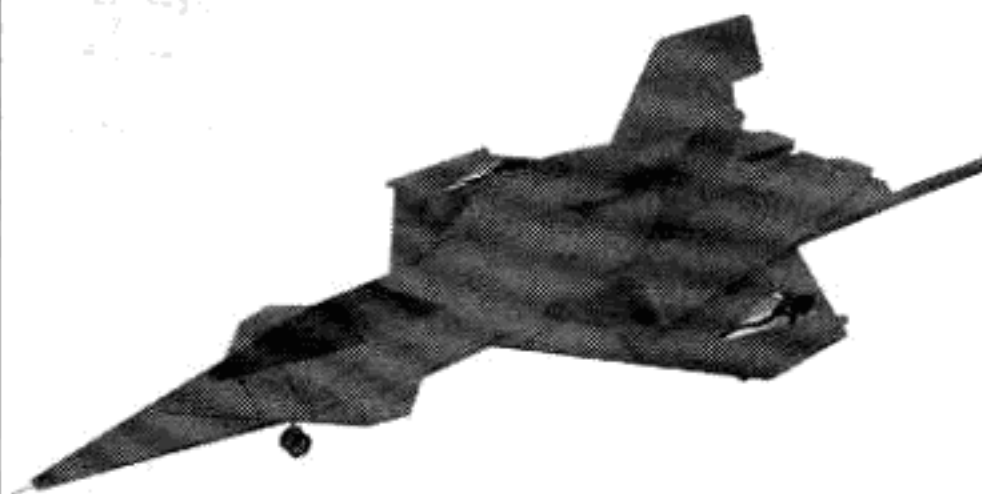
H

Description:

L'U.H.U. R-51 est un avion de reconnaissance disposant d'un bon rayon d'action et d'excellentes capacités de détection de l'ennemi. Il est équipé d'un réservoir de grande capacité, et il peut rester en l'air pendant assez longtemps. Il n'est équipé d'aucune arme, et il ne peut donc pas se défendre en cas d'attaque ennemie. Des chasseurs d'interception doivent toujours accompagner les unités U.H.U. R-51, notamment lors des missions en territoire ennemi.

Déploiement





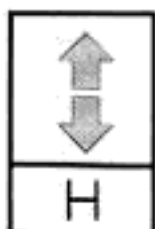
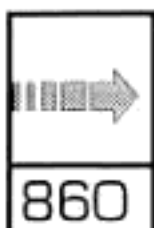
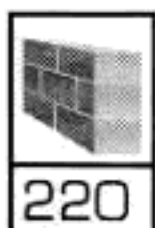
GHOST FB-3

Chasseur furtif

Poids:	19
Capacité du réservoir:	190
Consommation:	4
Coût (e/m):	23/15
Force maximum:	10

Armement/ Action:

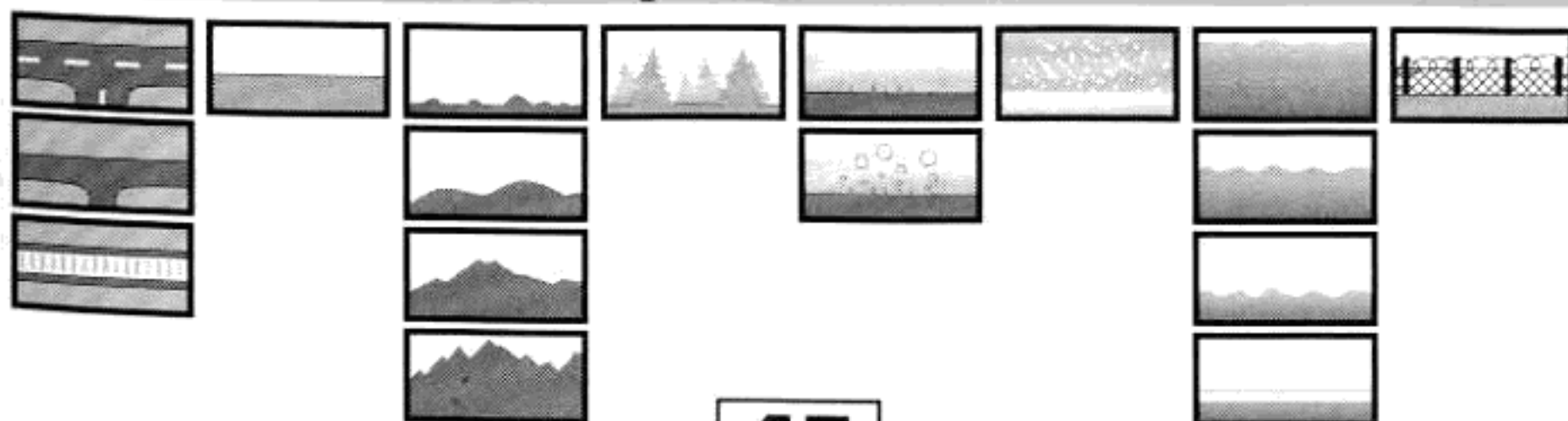
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Air/ Air	4	1	460	460				
B	Missiles Air/ Sol	2	2			400	400		
C	MG 20 mm	4	1	240	240				
D	Missiles Air/ Air	1	1	530	530				

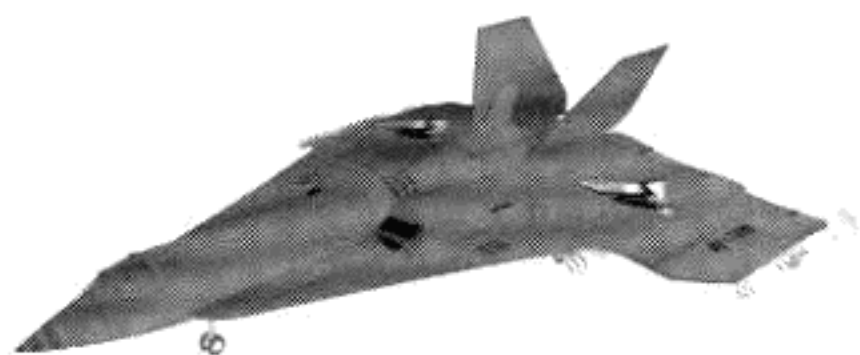


Description:

Chasseur-bombardier moderne, célèbre pour sa signature radar pratiquement inexistante, qui le rend „invisible“ pour l'ennemi. Il est plus efficace en combat aérien que l'EXTERMINATOR. Il peut attaquer des cibles au sol avec ses missiles air/sol, et il est également armé de missiles air/air traditionnels. Grâce à son rayon d'action étendu, le GHOST est souvent utilisé pour des opérations aériennes stratégiques de petite envergure.

Déploiement





STORMBRINGER

Bombardier de haute altitude

Poids: 38

Capacité du réservoir: 420

Consommation: 6

Coût (e/m): 32/24

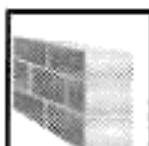
Force maximum: 10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée					
A	Bombes de 1.8t	6	1					950
B	MG 20 mm	10	1	240	240			
C								
D								



11



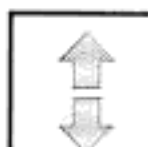
200



700



4

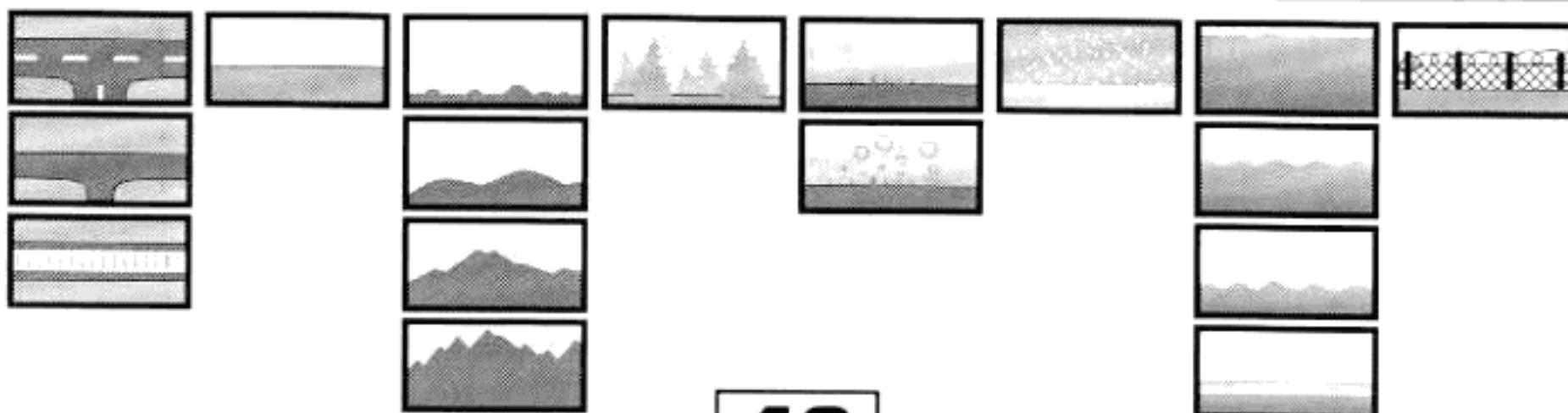


H

Description:

Développé spécialement pour le bombardement de ponts et de bâtiments, le STORMBRINGER peut voler sur de longues distances à très haute altitude, et lâcher ses bombes avec une précision mortelle. Mais il n'est équipé que d'armes standard pour se défendre contre les chasseurs ennemis. Il est très efficace pour les opérations de bombardement „chirurgical“ contre les installations ennemies.

Déploiement



GENOM J1

Chasseur de combat

Poids: 16
 Capacité du réservoir: 170
 Consommation: 5
 Coût (e/m): 18/13
 Force maximum: 10



Armement/ Action:

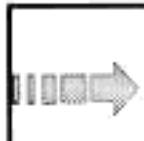
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Air/ Air	6	1		460				
B	MG 20 mm	4	1		265				
C									
D									



17



190



850

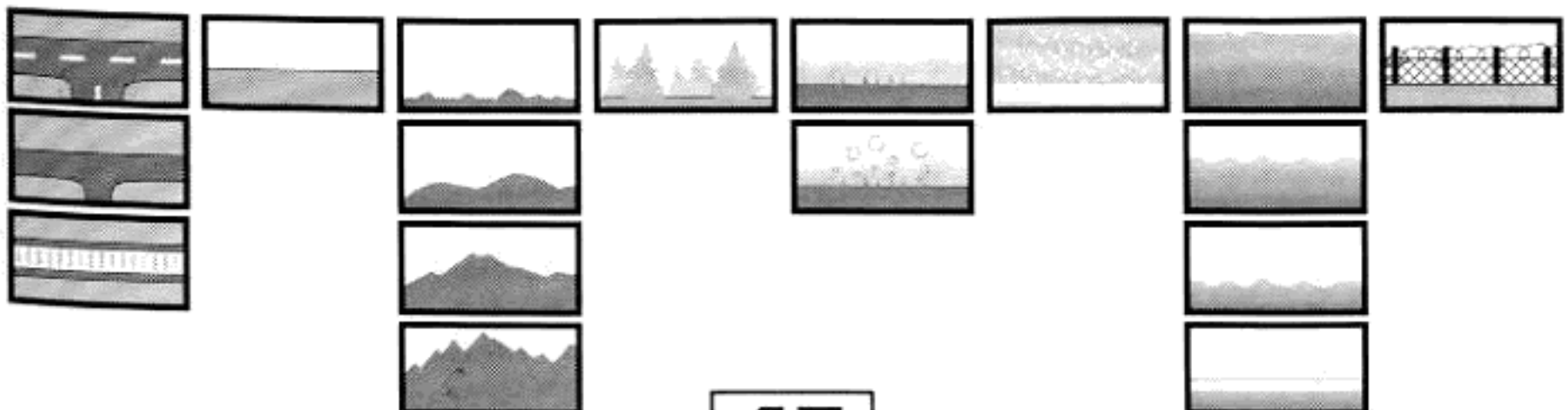


3,5

Description:

C'est un avion fiable, construit en grandes quantités, et c'est aussi l'arme principale des défenses aériennes des Drullians. Le GENOM est très rapide, très maniable, et très efficace dans les duels aériens. Le successeur du GENOM n'a pas encore vu le jour, et une rumeur prétend que l'ennemi aurait signé un accord secret avec le constructeur de l'appareil, EXOTRANS. C'est peut-être la raison pour laquelle les livraisons de ces avions sont de plus en plus aléatoires.

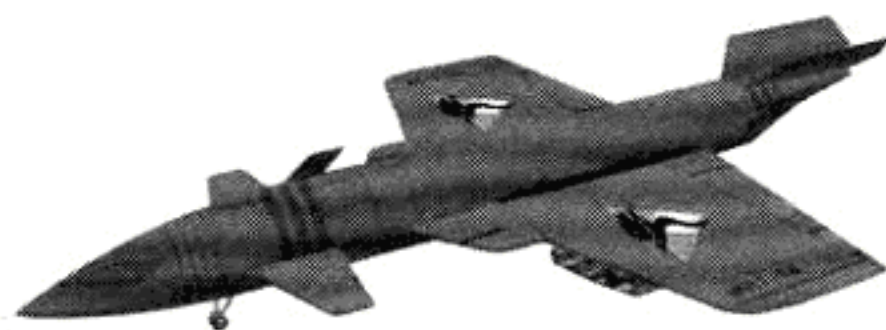
Déploiement



EXTERMINATOR

Chasseur-bombardier

Poids: 18
 Capacité du réservoir: 245
 Consommation: 4
 Coût (e/m): 20/15
 Force maximum: 10



Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Air/ Air	2	1		400				
B	Missiles Air/ Sol	4	1			400	400		
C	MG 20 mm	4	1		310	310			
D	Bombes de 250 kg	2	1			290	290		

Description:

Chasseur-bombardier standard de l'Air Force. Avec son très grand rayon d'action et ses armes puissantes contre les cibles au sol, l'EXTERMINATOR est très efficace contre les attaques aériennes ennemies et les unités blindées au sol.



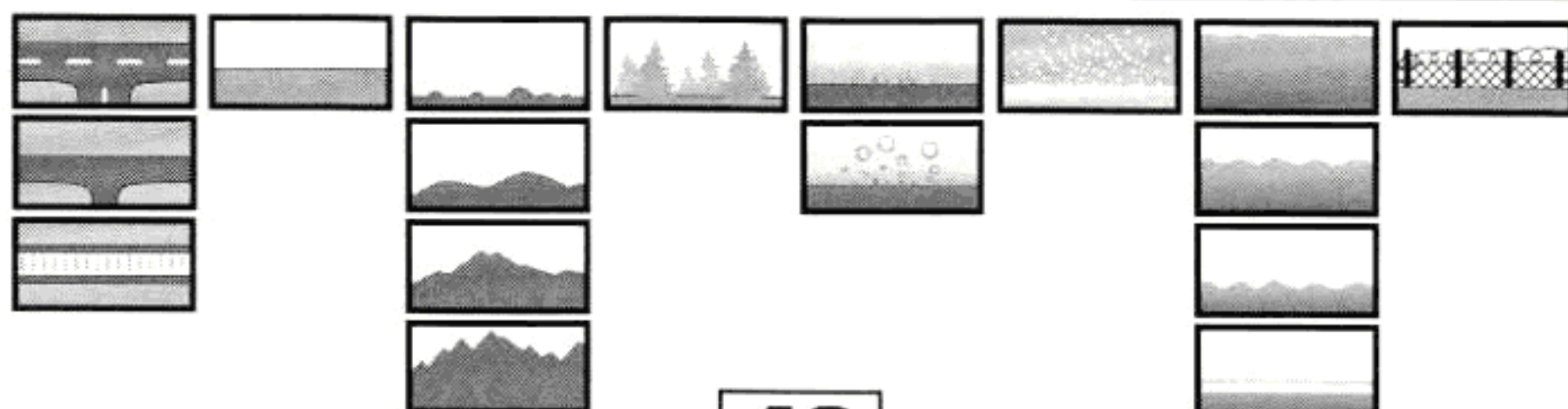
16

215

810

4,5

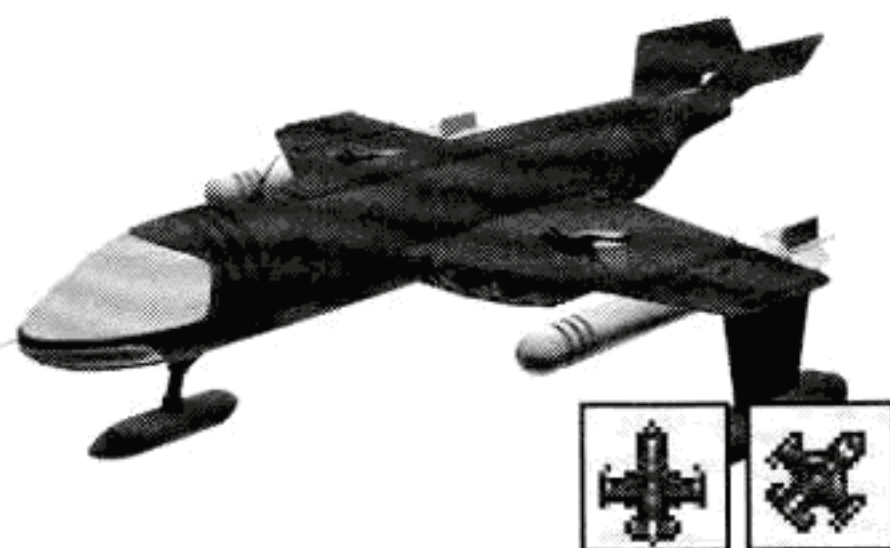
Déploiement



SPERBER TB-4

Hydravion

Poids:	19
Capacité du réservoir:	162
Consommation:	4
Coût (e/m):	21/16
Force maximum:	10



Armement/ Action:

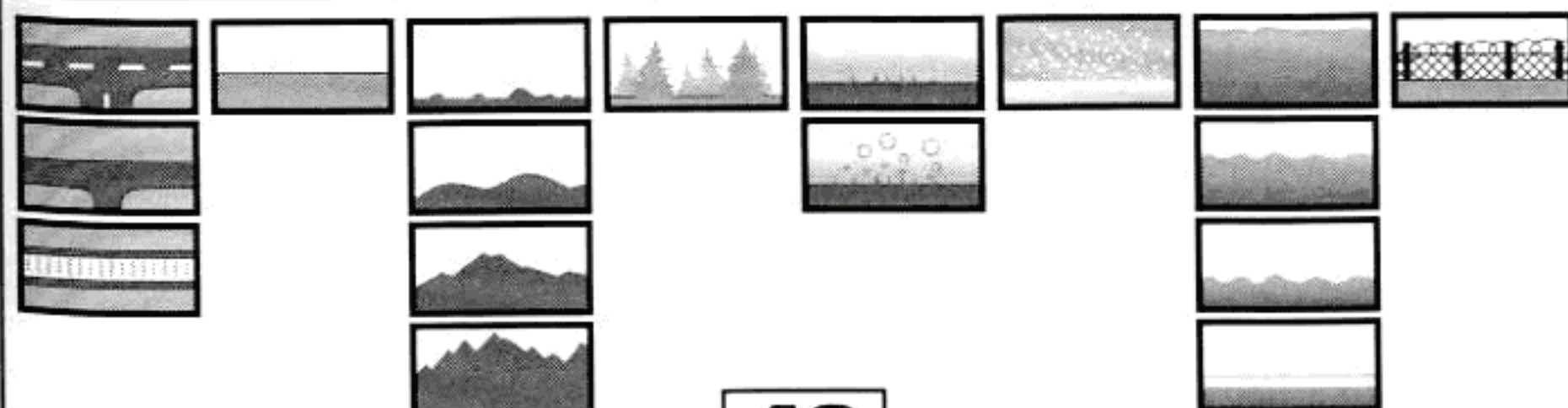
	Caractéristiques	#	Portée					
A	22 mm MG	6	1		270	270	270	
B	Torpilles	4	1-2				465	
C	Charges de profondeur	2	1					365
D	Missiles Air/ Sol	1	1			400	400	

15	220	760	5,25

Description:

Le SPERBER est très efficace pour contrer les attaques sur terre, les offensives aériennes et les unités navales. Son grand rayon d'action et son blindage épais lui offrent une bonne protection contre la plupart des armes ennemies. Mais si l'ennemi a la supériorité navale, le SPERBER risque d'être en danger. C'est le seul avion capable d'attaquer les sous-marins en plongée.

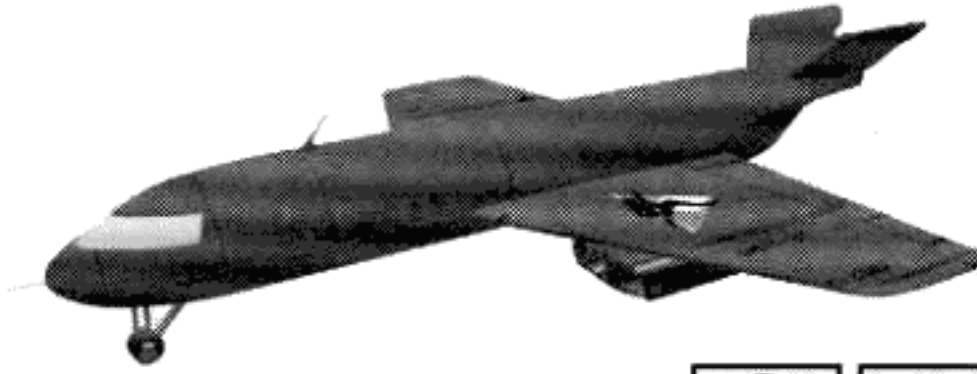
Déploiement



SPECTRUM

Avion de ravitaillement

Poids:	32
Capacité du réservoir:	430
Consommation:	5
Coût (e/m):	24/20
Force maximum:	10

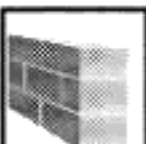


Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée						
A	MG 20 mm	6	1		240				
B	Carburant	380	1	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
C									
D									



10



185



690

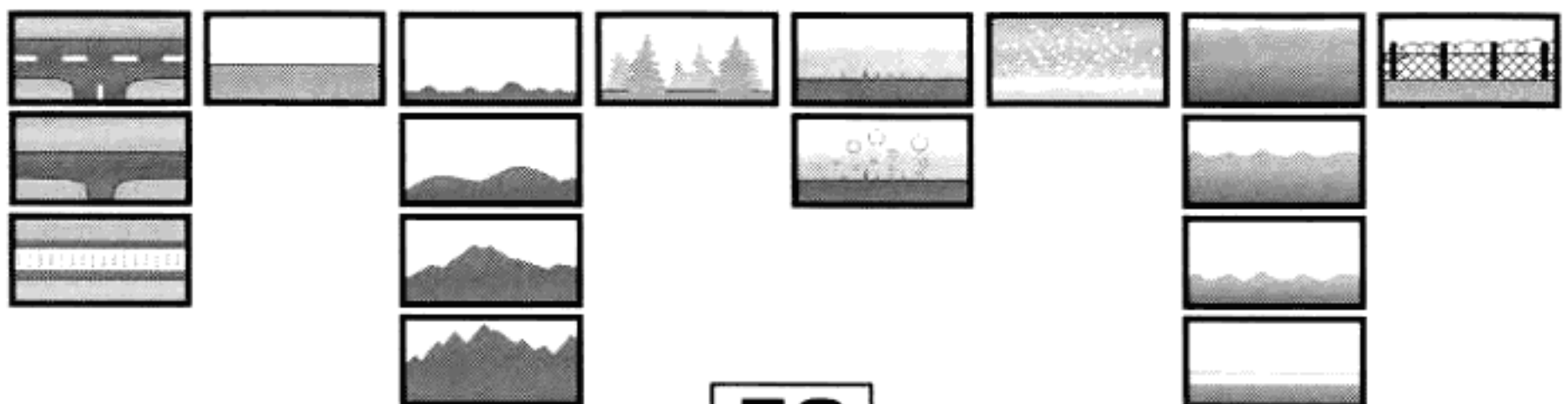


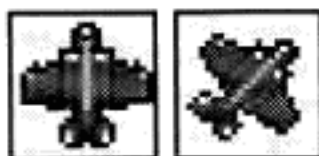
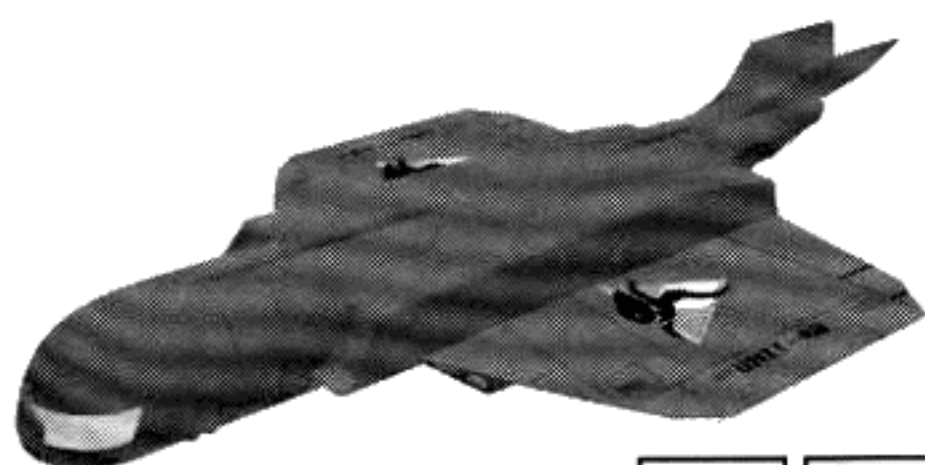
4

Description:

Petit avion citerne très maniable, conçu pour ravitailler les forces aériennes en vol. Il dispose d'armes de défense limitées, et doit donc être protégé si possible. Le SPECTRUM ne peut ravitailler qu'un seul avion à la fois.

Déploiement





CRUX

Avion de transport

Poids:	36
Capacité du réservoir:	200
Consommation:	6
Coût (e/m):	22/20
Force maximum:	10

Armement/ Action:

	Caractéristiques	#	Portée					
A								
B								
C								
D								

10	185	650	3,25

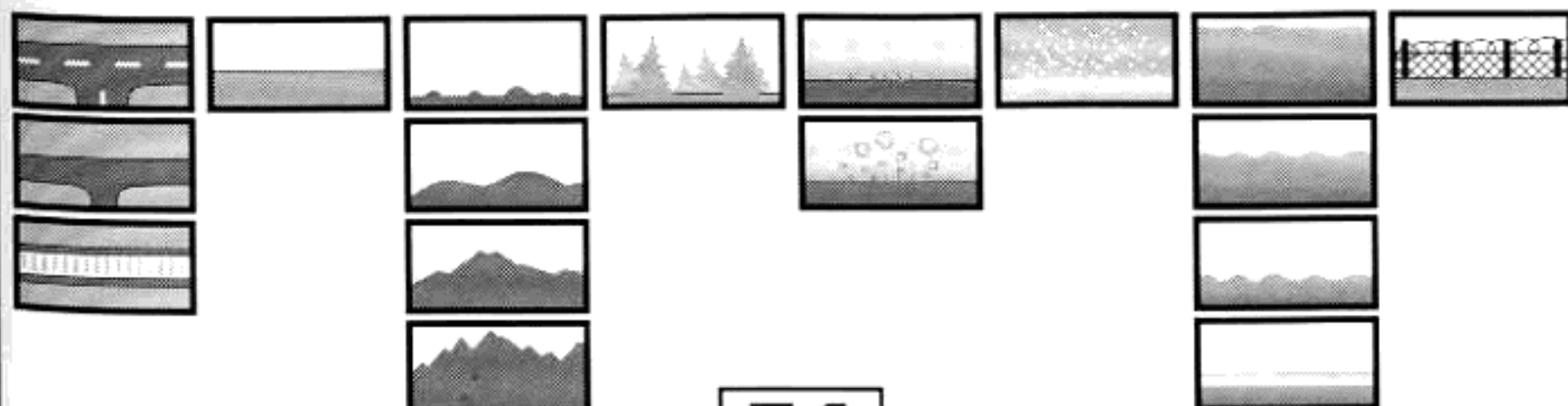
Description:

Avion pouvant transporter une grosse cargaison. Sa portée étant limitée et son armement inexistant, il doit toujours être accompagné par une escorte de chasseurs. Il peut débarquer ou embarquer plusieurs unités en un seul voyage.

TRANSPORTER

Charge maximum: 32
 Matériel lourd
 Véhicules léger
 Transporteurs
 Infanterie
 Cristaux

Déploiement





DRAGON H1

Hélicoptère de combat

Poids:	17
Capacité du réservoir:	144
Consommation:	4
Coût (e/m):	18/15
Force maximum:	10

Armement/ Action:

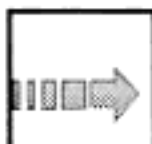
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Missiles Air/ Air	2	1		320				
B	Missiles Air/ Sol	4	1			400	400		
C	Canon de 30 mm	6	1			360	360		
D	MG 20 mm	2	1		240				



10



200



650

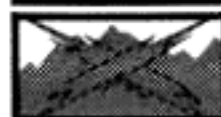
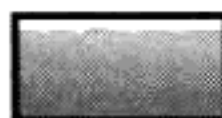
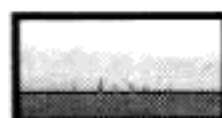
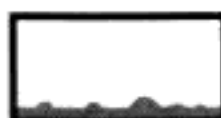
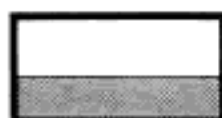
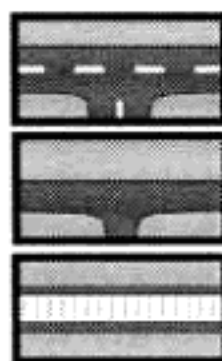


3

Description:

Hélicoptère blindé, très efficace pour les attaques aériennes et au sol. Les caractéristiques du DRAGON en font une excellente arme offensive.

Déploiement





GUPPI H2

Hélicoptère de transport

Poids:	20
Capacité du réservoir:	160
Consommation:	5
Coût (e/m):	20/16
Force maximum:	10

Armement/ Action:

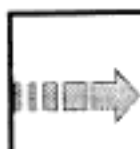
	Caractéristiques	#	Portée						
A	Canon de 30 mm	8	1		300	300	300		
B									
C									
D									



8



260



600



3

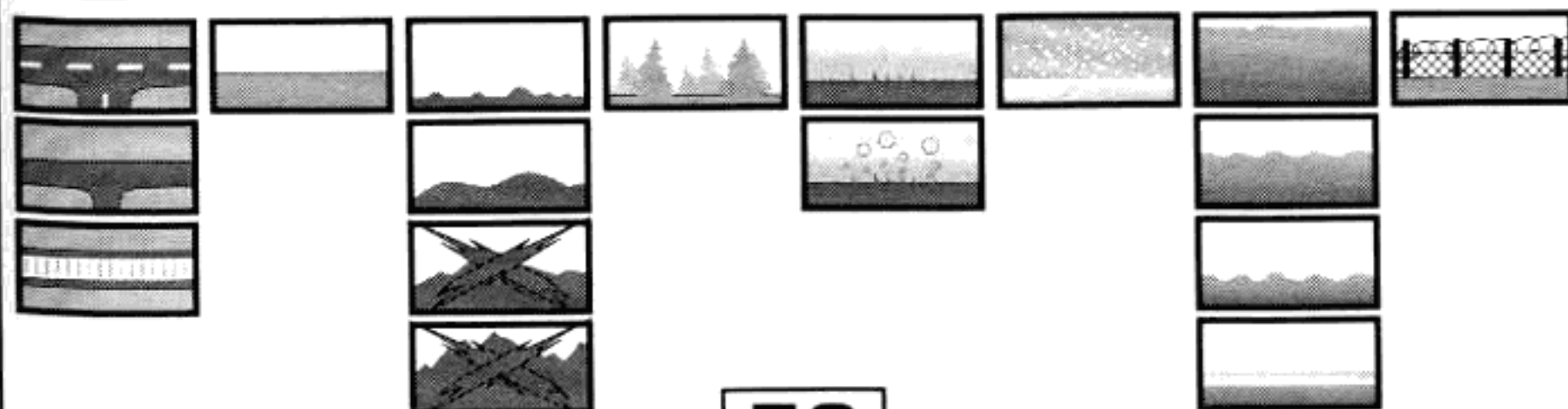
Description:

Hélicoptère multi-usages, dont la fonction principale est de transporter un petit nombre d'unités. Son blindage et son armement permettent de l'utiliser lors d'attaques surprise des forces ennemies. REMARQUE: VOUS DEVEZ OBTENIR UNE AUTORISATION AVANT DE LE FAIRE!!!

TRANSPORTER

Charge maximum: 12
Infanterie
Cristaux

Déploiement





ALDINIUM

CristauxI

Poids:	32
Matériau:	5
Force maximum:	1

Description:

Source d'énergie de première importance sur Chromos. Les Opérateurs doivent récupérer le plus grand nombre possible de ces cristaux et les acheminer vers nos centres de traitement énergétiques. Pour récolter ces cristaux, un véhicule de transport adapté (SNAKE ou ATLAS) doit se rendre sur le terrain. Un seul cristal peut donner 10 tonnes de matériaux une fois traité.

L'ALDINIUM EST VITAL POUR L'ISSUE DE LA GUERRE!!!

Rapports des Services Secrets

Département des Forces Armées
Section Technique, Logiciel et Entraînement
12.05.196 (nouveau calendrier)

Nous avons reçu des informations au sujet de nouveaux systèmes d'armement développés par TITAN NET. Les rapports concernant les systèmes non identifiés doivent être examinés en priorité. TOUTES LES DONNEES DOIVENT ETRE TRANSMISES PAR ECRIT A VOTRE SUPERIEUR IMMEDIAT ET AU DEPARTEMENT DES FORCES ARMEES. Les formulaires vierges qui vous ont été fournis doivent servir à cet effet.

*Par ordre du Général Ph.
Schoenfelt*

Weight:

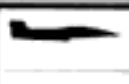
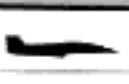
Tank volume:

Consumption:

Costs (e/m):

Max.Group strength:

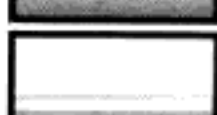
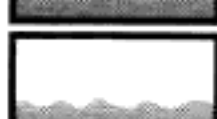
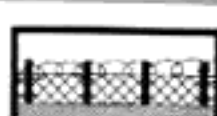
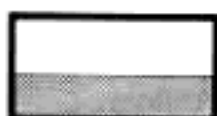
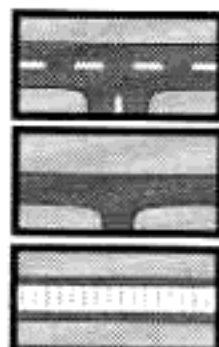
Action Ports:

	Specification	#	Range						
A									
B									
C									
D									



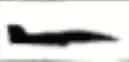
Description:

Deployment



Weight:
Tank capacity:
Consumption:
Costs (e/m):
Max.Group strength:

Action Ports:

	Specification	#	Range						
A									
B									
C									
D									





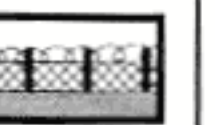

Description:

Deployment



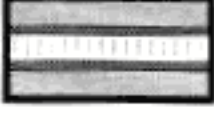


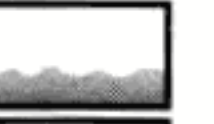











Weight:

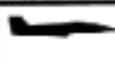
Tank volume:

Consumption:

Costs (e/m):

Max.Group strength:

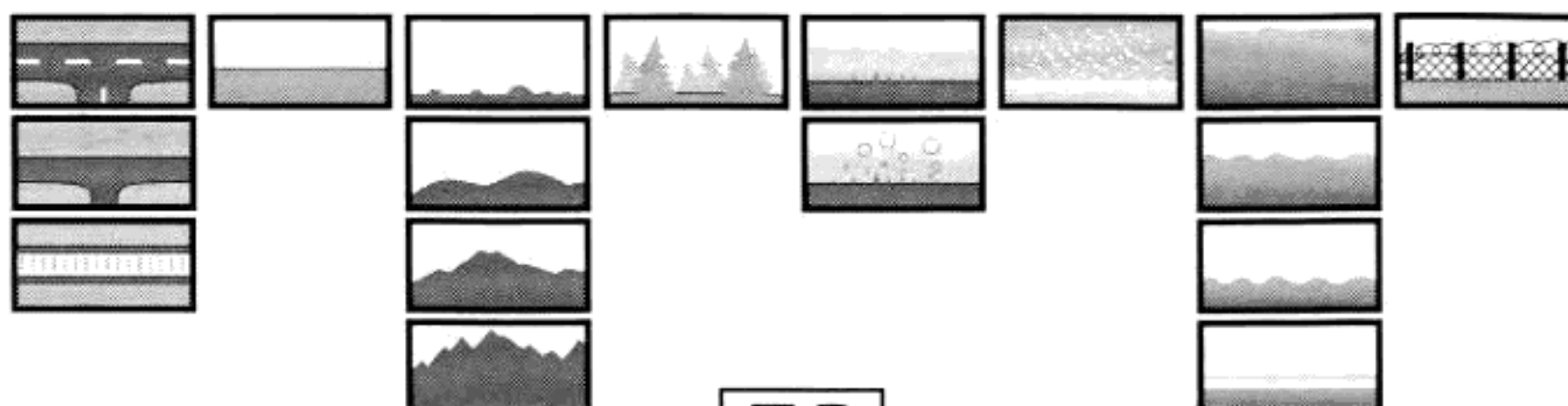
Action Ports:

	Specification	#	Range						
A									
B									
C									
D									



Description:

Deployment



Weight:

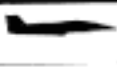
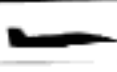
Tank capacity:

Consumption:

Costs (e/m):

Max.Group strength:

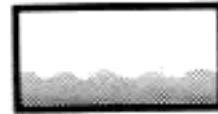
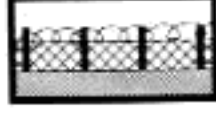
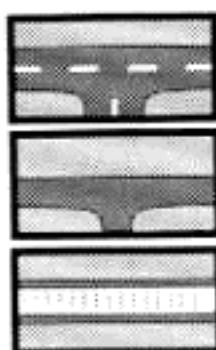
Action Ports:

	Specification	#	Range						
A									
B									
C									
D									



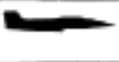
Description:

Deployment

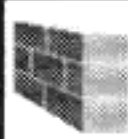


Weight:
Tank volume:
Consumption:
Costs (e/m):
Max.Group strength:

Action Ports:

	Specification	#	Range						
A									
B									
C									
D									









Description:

Deployment

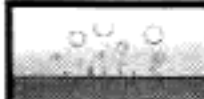


















*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)