

PC CD-ROM

www.dsgenerals.com

COMMAND & CONQUER GENERALS DESERT STORM



16+

www.pegi.info

Sous-commission du Conseil de sécurité
Résolution 1643 concernant la Global Liberation Army (GLA)
Rapport au conseil de sécurité : rapport de situation (RAP SIT) sur les
activités de la GLA
Document classifié
Lieu : Désert Kavir, Iran.

Les troupes de la GLA, qui s'étaient échappées de Baikonour avant que les Etats-Unis n'attaquent le Cosmodrome, se sont disséminées sur tout le moyen orient. Les bases militaires américaines qui datent de la première guerre du golfe, survenue 43 ans plus tôt, ont été récupérées par les gouvernements locaux après la disparition mystérieuse des équipements et des soldats américains. Les forces américaines, pourtant équipées de combinaisons NBC niveau 4, auraient été les premières victimes de la nouvelle arme biologique de la GLA, le Delta-Anthrax.

Les experts s'inquiètent de cette nouvelle version classée par le CDC comme le premier agent pathogène de niveau 5. Cette souche, qui aurait été développée par le Docteur Thrax, aurait été obtenue grâce à des manipulations génétiques sur le bacille de la coqueluche et de la tuberculose pour transformer l'anthrax en maladie extrêmement contagieuse. Les rapports alarmants de la CIA convergent tous vers une base de lancement de missiles à portée intercontinentale qui seraient équipés de têtes à Delta-Anthrax. La GLA aurait acheté sur le marché noir des technologies militaires soviétiques datant de la guerre froide. En effet, la Russie ne s'est jamais remise de l'épuisement de ses ressources pétrolières en 2026 et a fait de la vente d'armes clandestine le principal moteur de son économie en pleine implosion. Les renseignements chinois, ont récupéré des informations sensibles sur les serveurs internet de la GLA. Bien que le cryptage s'est avéré impossible à violer pour les pirates chinois, une série de données récurrente '34° 28' 36 N / 54° 21' 43 E' dans les fichiers ressemble étrangement aux coordonnées du grand désert iranien, Kavir. La Chine soupçonne le désert d'abriter une base souterraine enfouie sous le sable.

Le gouvernement Iranien, en présidence tournante du CMO (Consortium du Moyen Orient), contrôle actuellement 70 % des réserves et 80 % de la production mondiale de pétrole. Le nouveau président, Koreichi, qui vient d'être élu à la tête de la République Démocratique d'Iran, a mis en garde les Etats-Unis contre toute ingérence ou intervention militaire sur ses terres, menaçant d'arrêter complètement l'exportation de pétrole. Koreichi, qui nie toute relation avec la GLA, fait partie d'une liste noire établie par la CIA des sympathisants et affiliés secrets à la GLA. Cette liste compterait des milliers de noms de politiciens, de militaires et de dirigeants du moyen orient, parmi lesquels figure le Général Badruddin. Nous disposons de très peu d'informations sur cet ex-Commandant Général de l'armée Irakienne qui a brusquement disparu dans la nature sans laisser de traces. D'après des sources proches de la CIA, il aurait été recruté par le chef de la GLA en personne pour diriger une nouvelle cellule dénommée «Black Widow».

Si les informations de la CIA s'avèrent exactes, la GLA est plus que jamais une menace pour l'avenir du monde libre. Nul ne peut imaginer l'ampleur de sa riposte, en cas d'intervention militaire.

La sous-commission recommande au conseil de sécurité de maintenir la porte ouverte aux discussions avec la GLA, le temps de trouver un vaccin contre le Delta Anthrax et d'infiltrer l'organisation afin de découvrir la hiérarchie de cette mystérieuse organisation.

Général Franklin Williams



Général Tomahawk USA



Le Général Williams a gagné le respect et l'admiration du monde entier lors de sa victoire décisive dans la crise de Baïkonour.

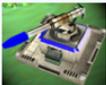
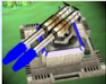
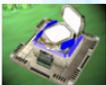
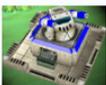
La GLA, prise en tenaille entre une pluie de missiles Tomahawk et les divisions blindées, n'avait d'autre choix que de fuir avant l'arrivée des renforts Chinois.

La GLA a été prise de court lorsque ce brillant stratège a contourné les défenses terrestres et a détruit le cosmodrome grâce à ses nouveaux hélicoptères ultramodernes de type Tomanche.

Depuis qu'il a déclaré dans la presse télévisée "compatir" avec les souffrances de ses

ennemis, il est surnommé "l'empathique" par ses pairs. Williams est un adepte de la guerre d'usure, préférant affaiblir ses ennemis à distance avant d'envoyer ses troupes pour les achever.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tomahawk multiples	Cette Superarme est la plus dévastatrice de toutes
	Position à Tomahawk	Cette position de tir est équipée de missiles Tomahawk
	Tourelle AntiChar	Ce bâtiment de défense est efficace contre les chars
	Tourelle AntiChar Avancée	Ce bâtiment de défense est équipé d'un double canon anti-char
	Tourelle Anti Infanterie	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'infanterie
	Tourelle AntiAir	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tomanche	Cet hélicoptère de dernière génération est équipé de 4 missiles de type Tomahawk
	Empathy	Cette arme de siège à très longue portée est équipée de de missiles avec têtes BAM
	Char Mammoth	Ce char d'assaut est le char le plus imposant de toute l'armée américaine. Il peut être amélioré avec deux missiles Tomahawk
	Paladin Avancé	Ce char Paladin de nouvelle Génération est équipé de deux canons
	Crusader Avancé	Ce char Crusader de nouvelle Génération est équipé de deux canons
	Osprey	Ce véhicule aérien hors du commun est capable de transporter jusqu'à douze unités en même temps
	King Tomahawk	Ce Tomahawk de nouvelle Génération est équipé de 2 missiles Tomahawk
	Tomenger	Cet antiaérien hors du commun est capable d'abattre n'importe quelle cible d'un seul missile sol air
	Pilote	Le pilote peut à présent être entraîné à la caserne
	Delta Force Marine	Les Forces Spéciales Américaines sont des soldats d'élite surentraînés, surarmés et suréquipés.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Renforcement Pont Aérien	Renforce la résistance des ponts aériens

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Parachutage Delta Forces	Désormais, l'armée américaine parachute les forces spéciales au lieu des rangers.
	Parachutage pilotes	Permet de parachuter des pilotes près de la ligne du front
	Tomahawk Strike	Permet d'abattre un groupe de missiles Tomahawk sur la cible
	Parachutage drones	Permet de parachuter 4 drones sentinelles n'importe où sur la carte.

Modifications de l'armée

- La construction de commandements tactiques n'est plus limitée
- Il est possible à présent de faire monter les pilotes dans les comanches et les tomaches
- Le vengeur coûte moins cher et peut être construit sans commandement tactique
- Les grenades flash, les tueurs de bunkers, le drone sentinelle, les missiles Hellfire, le char Micro-Ondes, le Colonel Burton, le langage de propagande et le parachutage de soldats ont été améliorés

Général Malcolm «Ace» Granger



Général Armée de l'air USA



Le Général Granger joue un rôle crucial dans la crise qui se profile à l'horizon au moyen orient.

Ce n'est pas par hasard que les américains soupçonnent Kavar d'abriter une base militaire souterraine.

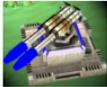
En effet, ce désert marécageux, d'une amplitude thermique journalière de 60°C, est entouré par trois chaînes montagneuses.

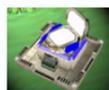
Les Etats-Unis ne peuvent envisager une attaque terrestre sur un terrain aussi difficile, ils constitueraient une proie facile pour la GLA.

L'aviation américaine, hors d'atteinte des armes biologiques, est une option stratégique de choix.

Granger dirige un programme militaire top secret intitulé "Desert Storm" destiné à mobiliser des milliers de bombardiers furtifs équipés de charges suffisantes pour rayer de la carte 50 000 Km² en 24 heures à 20 mètres de profondeur sous sol.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Aéroport à 8 voies	Cet aéroport peut accueillir jusqu'à 8 avions furtifs à l'arrêt
	Aéroport à 2 voies	Cet aéroport peut accueillir 2 bombardiers B3 furtifs à l'arrêt
	Tourelle AntiChar	Ce bâtiment de défense est efficace contre les chars
	Tourelle AntiChar Avancée	Ce bâtiment de défense est équipé d'un double canon anti-char



Tourelle
Anti Infan-
terie

Ce bâtiment de défense est efficace contre l'infanterie



Tourelle
AntiAir

Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation

Unités de l'armée

icône	Nom	Description
	Night Shadow	Ce chasseur furtif est le chasseur le plus avancé de l'armée américaine. Lourdemment armé et très rapide, c'est une menace pour la défense antiaérienne ennemie.
	Bombardier B3	Ce bombardier lourdement blindé largue sur sa cible une bombe aéroincendiaire massive
	Propalyser	Cet avion permet de larguer de la propagande au dessus des troupes ennemies, paralysant ainsi ces unités temporairement
	Chinook de Combat Avancé	Le chinook de combat est maintenant équipé d'une mitrailleuse et de missiles tow
	Osprey	Ce véhicule aérien hors du commun est capable de transporter jusqu'à douze unités en même temps
	Pilote	Le pilote peut à présent être entraîné à la caserne
	Delta Force Marine	Les Forces Spéciales Américaines sont des soldats d'élite surentraînés, surarmés et suréquipés.
	Joint Strike Fighter	Plus léger que le King Raptor mais aussi moins onéreux, le JSF est équipé de 4 missiles efficace contre les cibles terrestres et aériennes



Drone
Predator

Il est possible à présent de construire le drone predator à l'aéroport.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Réacteurs à impulsion	Cette amélioration disponible dans le nouvel aéroport à 8 voies augmente la vitesse des King Raptors et des Chasseurs furtifs de 50%
	Chasseur Furtif Avancé	Cette amélioration disponible dans le nouvel aéroport à 8 voies équipe tous les chasseurs furtifs de 4 missiles au lieu de 2
	Mode Deux	Face à un groupe d'unités, Le raptor qui passe en Mode Deux largue ses missiles un par un avant de revenir à la base pour se ravitailler
	Renforcement Pont Aérien	Renforce la résistance des ponts aériens

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Bombardement Lourd	Ce nouveau pouvoir de Général noie les concentrations ennemies sous un tapis de bombes
	Parachutage Delta Forces	Désormais, l'armée américaine parachute les forces spéciales au lieu des rangers.
	Parachutage drones	Permet de parachuter 4 drones sentinelles n'importe où sur la carte.

Modifications de l'armée

- La construction de commandements tactiques n'est plus limitée
- Tous les unités aériennes débutent au stade de vétéran
- Les améliorations Contremesures aériennes, Missiles Laser, Nacelles de roquettes et Tueurs de bunkers sont initialement acquises

- Nouveau design pour les bombardiers Aurora et les chasseurs furtifs
- Le King Raptor et le Chasseur Furtif détectent à présent les unités furtives
- Tous les avions sont furtifs à l'arrêt
- Il est possible à présent de faire monter les pilotes dans les comanches
- Le vengeur coûte moins cher et peut être construit sans commandement tactique
- Les canons à particules, les grenades flash, les tueurs de bunkers, le drone sentinelle, les missiles Hellfire, le char Micro-Ondes, le Colonel Burton, le larguage de propagande et le parachutage de soldats ont été améliorés

Général Alexis Alexander



Général SuperArme USA



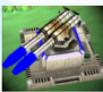
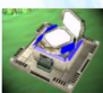
Alexander n'aime pas s'enliser dans les conflits directs à armes égales aux issues incertaines.

Ce Général 4 étoiles de la marine américaine a développé de nouvelles technologies de défense basées sur les impulsions électromagnétiques et sur les rayons à particules.

Ses nouveaux chasseurs et hélicoptères, équipés de missiles IEM, lui permettent désormais de défendre plus haut dans les premières phases d'un conflit.

Alexander pousse à l'extrême la philosophie de guerre américaine qui consiste à employer la supériorité technologique pour parer les attaques ennemies avant d'achever l'ennemi grâce à des armes imparables.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	ICBM	Ce bâtiment permet de lancer un missile balistique intercontinental
	Position à particules	Canon à particules à rayon horizontal, capable d'abattre des divisions entières avant de se recharger
	Tourelle AntiChar	Ce bâtiment de défense est efficace contre les chars
	Tourelle AntiChar Avancée	Ce bâtiment de défense est équipé d'un double canon anti-char
	Tourelle Anti Infanterie	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'infanterie
	Tourelle IEM	Ce bâtiment de défense est équipé de rockettes IEM

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Vengeur IEM	Ce vengeur est équipé de rockettes IEM
	Osprey	Ce véhicule aérien hors du commun est capable de transporter jusqu'à douze unités en même temps
	Pilote	Le pilote peut à présent être entraîné à la caserne
	Delta Force Marine	Les Forces Spéciales Américaines sont des soldats d'élite surentraînés, surarmés et suréquipés.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Mode Deux	Face à un groupe d'unités, Le raptor qui passe en Mode Deux largue ses missiles un par un avant de revenir à la base pour se ravitailler
	Renforcement Pont Aérien	Renforce la résistance des ponts aériens

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Bombardement Lourd	Ce nouveau pouvoir de Général noie les concentrations ennemies sous un tapis de bombes
	Parachutage Delta Forces	Désormais, l'armée américaine parachute les forces spéciales au lieu des rangers.



Parachu- Permet de parachuter 4 drones sentinelles
tage drones n'importe où sur la carte.

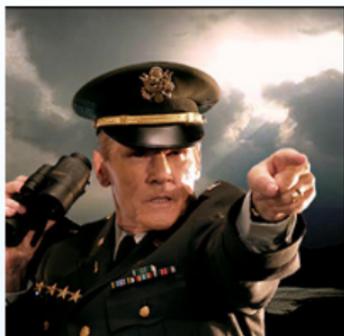
Modifications de l'armée

- La construction de commandements tactiques n'est plus limitée
- Le Comanche est plus résistant et est équipé de missiles IEM
- Le Raptor et le Chasseur Furtif sont équipés de missiles IEM
- Il est possible à présent de faire monter les pilotes dans les comanches
- Nouveau design pour les bombardiers Aurora
- Le vengeur coûte moins cher et peut être construit sans commandement tactique
- Les canons à particules, les grenades flash, les tueurs de bunkers, le drone sentinelle, les missiles Hellfire, le char Micro-Ondes, le Colonel Burton, le larguage de propagande et le parachutage de soldats ont été améliorés

Général «Pinpoint» Townes



Général Laser USA



Le Crusader laser de première génération s'est avéré être un char lent, vulnérable et imparfait.

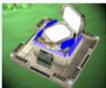
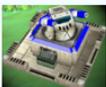
Townes, grâce à ses relations dans la haute sphère du pouvoir américain, a pu financer et faire aboutir le programme ultra secret "Palaser".

Cette version laser du char Paladin est équipée de lasers aussi polyvalents que redoutables.

L'invulnérabilité du Palaser face à l'aviation, aux roquettes, à l'infanterie,

couplée à son Laser anti-char dévastateur en fait une arme d'une rare efficacité.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tourelle Laser	Ce bâtiment de défense est efficace contre les chars et l'infanterie
	Tourelle Anti Infanterie	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'infanterie
	Tourelle AntiAir	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Mammouth Laser	Le char Mammouth Laser est un Mastodonte capable de mener de redoutables assauts sur le front. Il peut être amélioré avec une tourelle à micro-ondes.

	Paladin Laser	Le Palaser est le char le plus polyvalent au monde. En plus de son Laser AntiChar, il est équipé de lasers efficaces contre l'infanterie, les missiles et les roquettes.
	Char Microondes Laser	Cette version Laser du Char Microondes est plus rapide et plus puissante.
	Lasenger	La nouvelle génération de vengeurs lasers est équipée de lasers bleus très efficaces contre l'aviation
	Osprey	Ce véhicule aérien hors du commun est capable de transporter jusqu'à douze unités en même temps
	Covenger	Le Covenger est un hélicoptère polyvalent capable d'attaquer des cibles terrestres et aériennes
	Pilote	Le pilote peut à présent être entraîné à la caserne
	Delta Force Marine	Les Forces Spéciales Américaines sont des soldats d'élite surentraînés, surarmés et suréquipés.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Laser bleu	Cette amélioration permet d'équiper les crusader et les paladins d'un nouveau laser bleu plus puissant
	Renforcement Pont Aérien	Renforce la résistance des ponts aériens

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
-------	-----	-------------



Laser Strike Ce nouveau pouvoir de Général dirige un rayon laser dévastateur par satellite sur la zone cible



Parachutage Delta Forces Désormais, l'armée américaine parachute les forces spéciales au lieu des rangers.



Parachutage pilote Permet de parachuter des pilotes près de la ligne du front



Parachutage drones Permet de parachuter 4 drones sentinelles n'importe où sur la carte.

Modifications de l'armée

- La construction de commandements tactiques n'est plus limitée
- Les améliorations Blindage composite, Entraînement avancé, Lignes de ravitaillement et Missiles Laser sont initialement acquises
- Le char Crusader Laser a été amélioré
- Il est possible à présent de faire monter les pilotes dans les comanches
- Les grenades flash, les tueurs de bunkers, le drone sentinelle, les missiles Hellfire, le char Micro-Ondes, le Colonel Burton, le langage de propagande et le parachutage de soldats ont été améliorés

Général Leiong «Tigress» Leang



Général Napalm Chine



D'un tempérament inflexible et déterminé, le Général Leang, a gravi les échelons de la hiérarchie militaire les uns après les autres grâce à son sens de la perfection et à sa volonté de fer.

Cette adepte des stratégies militaires de Sun Tzu (544–496 av. J.-C.) ne dort jamais sans son ouvrage "l'art de la guerre" à son chevet.

La tigresse, passionnée par le feu dès son plus jeune âge, a failli brûler sa propre maison alors qu'elle n'était qu'une fillette de 6 ans.

Leang, née sous le signe du dragon, a équipé ses chars, ses soldats, ses défenses, ses hélicoptères et ses bombardiers de redoutables armes incendiaires.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tourelle Dragon	Ce bâtiment de défense est efficace contre les chars et l'infanterie
	Tourelle ECM	Ce bâtiment de défense est capable de désactiver temporairement les véhicules ennemis
	Tourelle Gattling	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation et l'infanterie
	Hack Center	Ce centre peut accueillir 3 technopirates
	Satellite Center	Permet de générer de l'argent grâce au piratage satellite

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Mig 36	Ce bombardier supersonique est équipé d'une bombe incendiaire au Napalm
	Maitre des flammes	Initialement équipé de lance flammes, le Maitre des flammes peut être avoir de nombreuses améliorations
	Phoenix	Lourdement armé, rapide et doué d'une longue portée, le Phoenix est capable de noyer l'ennemi sous un déluge de Napalm
	Dragon Rouge	Cette nouvelle génération de chars dragons est nettement plus puissante
	Empereur des flammes	Cette nouvelle version du char Empereur est équipée de lance flammes
	Char CME Lourd	Cette version améliorée du char CME est capable de désactiver deux véhicules en même temps, de dérouter les roquettes et les missiles. Elle est aussi équipée d'une tour de propagande
	MLRS	Cette arme de siège dévastatrice est capable de décimer des armées entières
	Napacanon Rouge	Cette version améliorée du Napacanon est équipée d'un triple canon
	Shark	Ce nouvel hélicoptère de l'armée chinoise est une unité d'intervention rapide et efficace
	Soldat Lance-Flammes	Ce garde rouge est équipé d'une combinaison antinflamme et d'un Lance-Flammes
	ARS	Ce véhicule léger est équipé d'un système de roquettes antiaériennes (ARS) efficace contre les cibles aériennes



Hackvan

Ce van est initialement fourni avec 3 technopirates immédiatement actifs

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Napalm Rouge	Les missiles des hélicoptères de type Shark sont équipés de têtes à Napalm Rouge
	Canon à Napalm	Equipe le char d'un canon pourvu d'obus Napalm
	Lance-Flammes	Cette amélioration est disponible pour le char Empereur
	ECM	Cette nouvelle amélioration pour le char Despote et pour l'Helix de Combat leur permet de désactiver temporairement les unités ennemies

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Tapis de bombes au Napalm	Ce nouveau pouvoir de Général noie l'ennemi dans un déluge de feu
	Bombe IEM à haute fréquence	Largue une bombe IEM géante sur la cible

Modifications de l'armée

- L'amélioration Napalm Noir est initialement acquise
- L'amélioration Armure Avions rend les Migs et les Helix encore plus résistants.
- L'amélioration Gattling pour les char Empereur et l'Helix coûte moins cher
- L'amélioration Piratage Sattelite 2, la flamme du char Dragon, le char CME, les tourelles Gattling ont été améliorés
- Le pouvoir de Général Entraînement Infanterie affecte les tueurs de chars et les soldats Lance-Flammes

- La frénésie inflige en Grade 1 10% en dégâts et 20% en fréquence pendant 30 secondes, en Grade 2 20% en dégâts et 40% en fréquence pendant 60 secondes et en Grade 3 30% en dégâts et 60% en fréquence pendant 120 secondes.

Général «Anvil» Shin Fai



Général Infanterie Chine



Grâce à un nouveau programme d'entraînement et de sélection des meilleurs soldats, le Général Fai a créé une nouvelle division héroïque de soldats exceptionnels aux aptitudes accrues et aux forces décuplées.

Anvil aime prendre à revers ses ennemis en parachutant ses troupes au beau milieu des bases ennemies et frapper ainsi son adversaire là où il s'y attend le moins.

Fai a passé les dix dernières années à améliorer sa logistique aérienne pour le transport aérien des soldats et leur acheminement vers les zones cibles.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Bunker AntiChar	Le Général Fai peut à présent construire des Bunkers fortifiés initialement équipés de 4 Tueurs de Chars
	Bunker Anti Infanterie	Le Général Fai peut à présent construire des Bunkers fortifiés initialement équipés de 4 Mitrailleurs
	Tourelle Gattling	Ce batiment de défense est efficace contre l'aviation et l'infanterie

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Transporteur d'assaut blindé	Ce transporteur d'assaut lourdement blindé est fourni avec 6 lance roquettes et 2 mitrailleurs
	Hackvan Furtif	Ce van furtif est initialement fourni avec 3 technopirates immédiatement actifs

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Héros de Guerre	Ce nouveau pouvoir de Général permet de recruter les Mitrailleurs, les Tueurs de Chars et les Technopirates au rang de Héro
	Parachutage Tueurs de Chars	Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter 8 Tueurs de Chars n'importe où sur la carte
	Techno Strike	Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter Super Lotus et 7 technopirates n'importe où sur la carte. Les technopirates sont à présent capables de désactiver les bâtiments, les véhicules et de dérober des fonds dans les dépôts de ravitaillement

Modifications de l'armée

- La limite d'entraînement de Super Lotus est maintenant portée à deux en dehors du parachutage
- Le pouvoir de Général Entraînement Infanterie affecte les tueurs de chars, les mitrailleurs et les technopirates
- L'amélioration Armure Avions rend les Migs et les Helix encore plus résistants.
- L'amélioration Piratage Sattelite 2, la flamme du char Dragon, le char CME, le nucléanon, les postes mobiles d'écoute, les transporteurs d'assaut et les tourelles Gattling ont été améliorés
- Les technopirates peuvent à présent dérober des fonds dans les dépôts de ravitaillement
- La frénésie inflige en Grade 1 10% en dégâts et 20% en fréquence pendant 30 secondes, en Grade 2 20% en dégâts et 40% en fréquence pendant 60 secondes et en Grade 3 30% en dégâts et 60% en fréquence pendant 120 secondes.

Général Tsing Shi Tao



Général Atomique Chine



Le Général Tao est l'instigateur du programme "Lucifer" dont les premiers prototypes sont apparus en 2029.

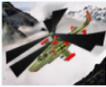
Lucifer, l'arme de siège la plus terrifiante et la plus redoutable connue à ce jour, est la pièce maîtresse d'un arsenal basé sur la technologie nucléaire.

En effet, Tao a développé de nouveaux chasseurs bombardiers d'une puissance inégalée et a équipé ses défenses, ses chars et ses hélicoptères de charges atomiques tactiques connues sous le doux nom de "ATRS".

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Nuclear Storm	Lance une rafale de missiles à têtes nucléaires.
	Tourelle ATRS	Ce bâtiment de défense est équipé d'un ATRS
	Tourelle Gatling	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation et l'infanterie
	Hack Center	Ce centre peut accueillir 3 technopirates
	Satellite Center	Permet de générer de l'argent grâce au piratage satellite

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Mig 25	Cette nouvelle génération de Migs est nettement plus résistante et plus puissante que l'ancienne génération. Le Mig 25 est équipé de 4 missiles.
	Lucifer	Doué d'une portée hors normes, Lucifer est capable de décimer des armées entières avec son double canon avant même d'être aperçu. Cette nouvelle génération de Nuclécanon est plus rapide, mieux blindée et peut être équipée des améliorations du char Empereur.
	Noctifer	Deux fois moins onéreux, cette version bridée de Lucifer est tout aussi redoutable et plus facile à déployer sur le front.
	Helix Atomicque	Cette version améliorée de l'Helix est initialement équipée de 4 missiles ATRS
	VRS	Ce véhicule léger est équipé d'un système de roquettes versatile (VRS) efficace autant contre les cibles terrestres qu'aériennes
	Shark	Ce nouvel hélicoptère de l'armée chinoise est une unité d'intervention rapide et efficace
	Hackvan	Ce van est initialement fourni avec 3 technopirates immédiatement actifs

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	ATRS	L'amélioration Système de Rockettes Anti Chars peut être greffée sur les chars Empereur et sur les Helix. L'ATRS peut être équipé de charges atomiques tactiques grâce à l'amélioration Bombes Atomiques Tactiques disponible au silo de Missiles Nucléaires

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Bombe Atomique	Largue une bombe atomique sur la cible
	Mines à Neutrons	Ce nouveau pouvoir de Général permet de larguer par avion un champ de mines à neutrons
	Bombe à Neutrons	Ce nouveau pouvoir de Général permet de larguer une bombe à Neutrons sur les troupes ennemies n'importe où sur la carte

Modifications de l'armée

- Le Nucléanon est plus rapide, a une meilleure portée et est mieux blindé
- Les Migs sont plus puissants, plus résistants et mieux armés que jamais
- L'amélioration Stabilité des Isotopes est initialement acquise.
- L'amélioration Gattling pour les char Empereur et l'Helix coûte moins cher
- L'amélioration Piratage Sattelite 2, la flamme du char Dragon, le char CME, les tourelles Gattling ont été améliorés
- Le pouvoir de Général Entraînement Infanterie affecte les tueurs de chars
- La frénésie inflige en Grade 1 10% en dégâts et 20% en fréquence pendant 30 secondes, en Grade 2 20% en dégâts et 40% en fréquence pendant 60 secondes et en Grade 3 30% en dégâts et 60% en fréquence pendant 120 secondes.

Général Ta Hun Kwai



Général Blindés Chine



Le char Despote, qui était jusque là le char le plus imposant de l'histoire, n'était pas assez puissant au goût du Général Kwai.

Il brûle maintenant d'envie de tester en conditions réelles son tout dernier char issu du programme «Tyran».

Le char Tyran, d'une puissance inimaginable, n'aurait aucun mal à terrasser une dizaine de chars scorpions qui se retrouveraient sur son chemin.

Kwai a étoffé ses divisions avec une redoutable nouvelle génération de maîtres de guerres et de gattlings d'une vitesse et d'une puissance inégalées.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tourelle Sniper	Ce bâtiment de défense Anti-Char est équipé de deux gros canons
	Tourelle Gattling	Ce bâtiment de défense est efficace contre l'aviation et l'infanterie
	Hack Center	Ce centre peut accueillir 3 technopirates
	Satellite Center	Permet de générer de l'argent grâce au piratage satellite

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Char Tyran	Le Char Tyran est deux fois plus résistant qu'un Char Despote. Il est équipé de quatre canons dont deux mixtes à courte et longue portée. Il est aussi initialement pourvu d'une gattling et d'une tour de propagande améliorée.
	Maître de Guerre Avancé	D'une efficacité inégalée, ce Maître de Guerre à double canon est équipé d'une nouvelle génération de chargeur automatique lui permettant de délivrer 4 obus simultanément avant de se recharger.
	Helix de Combat	L'helix de combat est équipée de quatre canons, d'une tour de propagande et d'une tourelle ECM.
	Char Gattling Avancé	Cette nouvelle génération de Chars Gattling est équipée de deux canons Gattling
	Minotaur	Ce char lourdement blindé est équipé de 4 canons Gattling
	Hackvan	Ce van est initialement fourni avec 3 technopirates immédiatement actifs

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Sniper Canon	Cette nouvelle amélioration pour le char Despote est un très puissant canon à longue portée.
	Flame Thrower	Cette nouvelle amélioration équipe le Char Despote d'un Lance Flammes
	ECM	Cette nouvelle amélioration pour le char Despote et pour l'Helix de Combat leur permet de désactiver temporairement les unités ennemies



Réduction
des couts

Permet de réduire le cout de production des
véhicules de 30%



Tyrans à
propulsion
améliorée

Augmente la vitesse des chars Tyrans

Modifications de l'armée

- Le parachutage de Chars fournit à présent 2 maîtres de guerre au niveau 1, 2 Chars Despote au Niveau 2 et 2 Chars Tyrans e au niveau 3.
- Les Chars Despote sont plus rapides.
- L'amélioration Cadences rapides est initialement acquise
- L'amélioration Gattling pour les char Empereur et l'Helix coute moins cher
- L'amélioration Piratage Sattelite 2, la flamme du char Dragon, le char CME, les tourelles Gattling ont été améliorés
- Le pouvoir de Général Entraînement Infanterie affecte les tueurs de chars
- La frénésie inflige en Grade 1 10% en dégâts et 20% en fréquence pendant 30 secondes, en Grade 2 20% en dégâts et 40% en fréquence pendant 60 secondes et en Grade 3 30% en dégâts et 60% en fréquence pendant 120 secondes.

Général Badruddin



Général Assaut GLA



Lorsqu'il était commandant de l'armée de terre irakienne, le Général Badruddin a dirigé le programme «Cobra», en co-développement entre l'Irak et l'Iran.

Ce grand fana des guerres éclairs a marqué l'histoire de son empreinte lorsqu'il a annihilé l'armée turque lors de la guerre du Kurdistan en 2030.

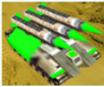
Ce stratège hors pair avait pris à revers les turques grâce à ses réseaux de tunnels souterrains avant de marcher en quelques jours sur Ankara avec ses redoutables chars Cobra.

Après avoir infligé à la Turquie la pire humiliation de son histoire, il s'est finalement retiré sous la pression internationale avant de disparaître brusquement dans la nature. Il aurait rejoint les rangs de la GLA pour diriger un programme intitulé «Black Widow».

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Site Stinger Quad	Site Stinger équipé d'une mitrailleuse de Type Quad efficace contre l'aviation et contre l'infanterie
	Site Stinger AntiChar	Site Stinger équipé d'un canon Anti-Char
	Site Stinger Artillerie	Site Stinger équipé d'un canon d'artillerie

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Char Cobra	Ce char parfaitement adapté au assauts éclairs symbolise la fierté de la GLA. Le Cobra est aussi rapide qu'un Char Scorpion, aussi résistant qu'un Char Empereur et plus sournois qu'un buggy. En plus de son double canon, il est équipé d'une batteries de rockettes longue portée.
	Black Widow	La Veuve Noire est le dernier né des centres de recherche de la GLA. Equipée de 3 missiles Scuds à longue portée et hautement explosifs, elle est plus rapide et 3 fois mieux blindée qu'un Lanceur Mobile Scud de première génération.
	Jackal	Léger, rapide et lourdement armé, le Jackal symbolise l'essence même de la stratégie Hit and Run très prisée par la GLA. Conçu pour attaquer en meute, il est redoutable pour les cibles terrestres mais aussi aériennes.
	MLRS	Ce Système Mobile de Lancement de Rockettes Multiples à Longue Portée est une pièce maîtresse dans l'arsenal du Général Badruddin. Peu onéreux et facile à déployer sur le front, il peut être amélioré grâce au pièces prélevées sur les unités ennemies.
	Taipan	Equipé de deux missiles à tête chercheuse, le Taipan est le véhicule antiaérien le plus redoutable de la GLA.
	Scout	Cette nouvelle génération de Radars Mobiles est rapide et peut être construite en un temps très court. Elle est équipée de scanners à très large rayon.

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Parachutage de Caisses	Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter des caisses remplies de pièces ennemies récoltées ailleurs sur le champ de bataille. Ces caisses améliorent l'armement des unités, leur rang et leur permet de récolter des fonds.

Modifications de l'armée

- Le Marauder, le Quad, le Taipan et le Char Scorpion sont initialement équipés des améliorations caisses.
- Les améliorations Balles perforantes, Projectile perforant, Rack buggy, Lance-missile, Matériel de de réparation, Scanner et Chaussures renforcées sont initialement acquises
- Le pouvoir de Général Réparation d'urgence est initialement disponible
- Les motos de combat sont initialement équipées de Lance-Roquettes
- Les pièges explosifs sont maintenant construits en packs de cinq.
- Le Saboteur dérobe 1500 \$ au lieu de 1000 \$ dans les dépôts de ravitaillement ennemis
- Les buggys sont équipés de missiles sol-air



Docteur Thrax



Général Toxine GLA



L'emplacement où se cache l'homme le plus recherché de la planète demeure un mystère pour le monde entier.

Cet immunologiste est passé maître dans la manipulation génétique et la fabrication d'armes biologiques.

Sa dernière invention, le Delta-Anthrax, est considérée par le CDC comme une menace pour la survie de l'espèce humaine toute entière.

Il est difficile d'imaginer qu'un homme aussi cartésien et paranoïaque n'ait pas conçu un antidote pour le protéger de

cette arme redoutable.

Si les américains venaient à mettre la main sur ce médicament miracle, ils n'auraient plus aucune raison de retarder l'échéance de la guerre.

Bâtiments de l'armée

icône	Nom	Description
	Site Stinger Quad	Site Stinger équipé d'une mitrailleuse de Type Quad efficace contre l'aviation et contre l'infanterie
	Site Stinger AntiChar	Site Stinger équipé d'un canon Anti-Char
	Site Stinger Artillerie	Site Stinger équipé d'un canon d'artillerie

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Char Cobra	Ce char parfaitement adapté au assauts éclairs symbolise la fierté de la GLA. Le Cobra est aussi rapide qu'un Char Scorpion, aussi résistant qu'un Char Empereur et plus sournois qu'un buggy. En plus de son double canon, il est équipé d'une batteries de rockettes longue portée.
	Lanceur Mobile Scud Toxique	Cette nouvelle version du Lanceur Mobile Scud, 3 fois plus résistante que l'ancienne, est équipée de deux missiles Scud qui noient les concentrations ennemies dans un nuage de Toxines.
	Scorpion Toxique	Plus rapide et mieux armé, cette variante toxique du Char Scorpion est idéale pour les attaques éclairs
	Jeep Toxique	Cette Jeep est équipée de poison toxique Gamma Anthrax
	Marauder Toxique	Cette nouvelle Génération de Chars Marauders est équipée de deux canons, de quatres missiles et d'un diffuseur de poison bactériologique.
	Taipan	Equipé de deux missiles à tête chercheuse, le Taipan est le véhicule antiaérien le plus redoutable de la GLA.
	Jackal	Léger, rapide et lourdement armé, le Jackal symbolise l'essence même de la stratégie Hit and Run très prisée par la GLA. Conçu pour attaquer en meute, il est redoutable pour les cibles terrestres mais aussi aériennes.
	Scout	Cette nouvelle génération de Radars Mobiles est rapide et peut être construite en un temps très court. Elle est équipée de scanners à très large rayon.

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Delta Anthrax	Ce nouveau Pouvoir de Général permet de larguer une Bombe de type Delta Anthrax n'importe où sur la carte. L'agent Bactériologique de Niveau 5 tue instantanément tous les soldats et les conducteurs des véhicules qui peuvent alors être réquisitionnés par des rebelles de la GLA en embuscade.
	Bombe Gamma Anhrax	Cette Nouvelle version de la Bombe Anthrax est deux fois plus puissante que l'ancienne génération et disponible dès le 3ème niveau
	Parachu- tage de Caisses	Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter des caisses remplies de pièces ennemies récoltées ailleurs sur le champ de bataille. Ces caisses améliorent l'armement des unités, leur rang et leur permet de récolter des fonds.

Modifications de l'armée

- Les améliorations Gamma Anthrax et Bombe Bactériologique pour les camions explosifs sont initialement acquises
- Les motos de combat sont initialement équipées de Lance-Roquettes
- Les pièges explosifs sont maintenant construits en packs de cinq.
- Les buggys sont équipés de missiles sol-air

Général Rodall «Demo» Juhziz



Général Explosifs GLA



Grâce aux fonds qu'il reçoit régulièrement de la part de «l'organisation», le Général Juhziz a fini par racheter une compagnie aérienne propriétaire d'une flotte de plusieurs dizaines d'avions de ligne commerciaux.

Nul ne se doutait à l'époque que ces avions seraient par la suite bourrés d'explosifs et employés par la GLA pour perpétrer des attentats plus dévastateurs les uns que les autres.

En 2030, il a organisé une attaque concertée contre la Banque Centrale

Européenne et sur les sièges de l'Union Européenne et de l'Otan.

Les européens, qui ont détecté l'attaque à temps, ont pu évacuer les zones cibles et il n'y a pas eu de victimes civiles.

Néanmoins, les cratères géants provoqués par son attaque hantent encore l'esprit des gens aux quatre coins du globe.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Site Stinger Quad	Site Stinger équipé d'une mitrailleuse de Type Quad efficace contre l'aviation et contre l'infanterie
	Site Stinger AntiChar	Site Stinger équipé d'un canon Anti-Char
	Site Stinger Artillerie	Site Stinger équipé d'un canon d'artillerie

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Camion Piégé Nucléaire	Ce camion piégé nucléaire est équipé d'une charge nucléaire, capable de détruire n'importe quoi
	Quad Explosif	Ce quad suicidaire contient plus d'explosifs que la moto
	Jeep Explosive	Cette jeep bourrée d'explosifs transporte cinq terroristes à bord
	Leviathan	Cette nouvelle génération de lanceurs mobiles scuds est redoutable
	Taipan	Equipé de deux missiles à tête chercheuse, le Taipan est le véhicule antiaérien le plus redoutable de la GLA.
	Jackal	Léger, rapide et lourdement armé, le Jackal symbolise l'essence même de la stratégie Hit and Run très prisée par la GLA. Conçu pour attaquer en meute, il est redoutable pour les cibles terrestres mais aussi aériennes.
	Scout	Cette nouvelle génération de Radars Mobiles est rapide et peut être construite en un temps très court. Elle est équipée de scanners à très large rayon.

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Avion Suicide	Ce nouveau Pouvoir de Général permet de diriger un Avion Suicide bourré d'explosifs permettant de rayer de la carte une base entière.
	Para- chutage Terroristes	Ce nouveau Pouvoir de Général permet de parachuter 8 Terroristes n'importe où sur la carte



Parachutage de Caisses

Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter des caisses remplies de pièces ennemies récoltées ailleurs sur le champ de bataille. Ces caisses améliorent l'armement des unités, leur rang et leur permet de récolter des fonds.

Modifications de l'armée

- Les améliorations Bombe C404 pour les Camions Explosifs et Démolition sont initialement acquises
- Le Camion explosif est moins cher, plus rapide, est construit deux fois plus vite et ne requiert plus de Palais.
- Les dégâts des charges explosives de Jarmen Kell sont multipliées par 3
- Les pièges explosifs sont maintenant construits en packs de cinq.
- Les buggys sont équipés de missiles sol-air

Prince Kassad



Général Furtif GLA



Jarmen Kell, que les américains croyaient avoir abattu lors de la bataille de Baikonour, s'est avéré n'être qu'un sosie parmi tant d'autres.

Le véritable Jarmen Kell ne serait qu'un mythe apparu pendant l'occupation américaine de l'Irak.

Le prince Kassad dispose d'une armée d'espions, de tireurs d'élite, de pirates, de saboteurs et d'assassins prêts à se sacrifier pour servir sa cause.

Cet adepte des techniques de furtivité aurait acheté sur le marché noir de

nouveaux brouilleurs GPS suffisamment légers pour équiper ses véhicules.

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Site Sniper	Ce Site Stinger est fourni avec 1 tireur d'élite capables de tuer les pilotes à l'intérieur de leurs véhicules.
	Site Stinger Quad	Site Stinger équipé d'une mitrailleuse de Type Quad efficace contre l'aviation et contre l'infanterie
	Site Stinger AntiChar	Site Stinger équipé d'un canon Anti-Char
	Site Stinger Artillerie	Site Stinger équipé d'un canon d'artillerie

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Black Widow Furtive	Le Prince Kassad installe en série sur ses Veuves Noires un brouilleur GPS intégré. Equipées de 3 missiles Scuds à longue portée et hautement explosifs, elle sont plus rapides et 3 fois mieux blindées que les Lanceurs Mobiles Scud de première génération.
	Jackal	Léger, rapide et lourdement armé, le Jackal symbolise l'essence même de la stratégie Hit and Run très prisée par la GLA. Conçu pour attaquer en meute, il est redoutable pour les cibles terrestres mais aussi aériennes.
	Taipan	Equipé de deux missiles à tête chercheuse, le Taipan est le véhicule antiaérien le plus redoutable de la GLA.
	Scout	Cette nouvelle génération de Radars Mobiles est rapide et peut être construite en un temps très court. Elle est équipée de scanners à très large rayon.

Pouvoirs de Général

Icône	Nom	Description
	Embuscade Furtive	Ce nouveau Pouvoir de Général permet au Prince Kassad de tendre une embuscade furtive n'importe où sur la carte, composée de Jarmen Kell en plus de 7 Saboteurs
	Parachutage de Caisses	Ce nouveau pouvoir de Général permet de parachuter des caisses remplies de pièces ennemies récoltées ailleurs sur le champ de bataille. Ces caisses améliorent l'armement des unités, leur rang et leur permet de récolter des fonds.

Modifications de l'armée

- Il est à présent possible d'entraîner 5 Sosies de Jarmen Kell, qui coutent moins cher et qui sont 4 fois plus rapides à entraîner
- Le Pirate est deux fois plus rapide et coute moins cher
- Le Camion explosif est furtif.
- Le Saboteur est initialement équipé d'une moto
- Le Saboteur dérobe 1500 \$ au lieu de 1000 \$ dans les dépôts de

ravitaillement ennemis

- Les pièges explosifs sont maintenant construits en packs de cinq.
- Les buggys sont équipés de missiles sol-air



C&C Generals Desert Storm

Version 7.36

Ce mod a été réalisé par SniperWolf (SniperWolf787@gmail.com).