



Accélérateur de projectiles
40000 crédits
+1 portée pour unités abritées

Bunker

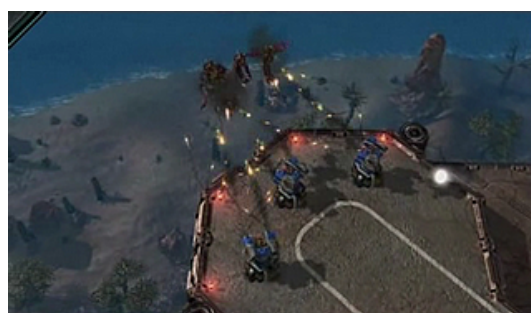


Bunker en néoacier
50000 crédits
+2 emplacements dans bunker



Logement en titane
50000 crédits
+75 pts de vie

**Tourelle
lance-missiles**



Batterie de missiles Tornado
80000 crédits
+2ème attaque avec dégâts de zone

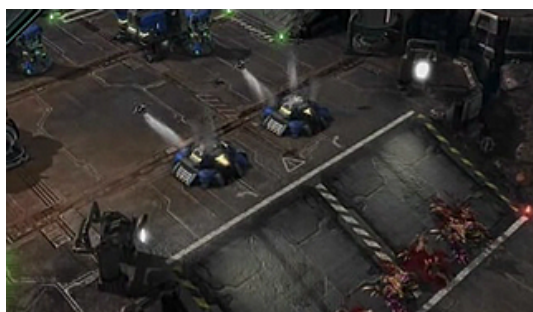


Construction avancée
60000 crédits
plusieurs VCS peuvent construire
plus vite le même bâtiment

VCS



Soudeurs à fusion jumelés
80000 crédits
réparation 2 fois plus rapide



Auto-extinction des incendies
90000 crédits
réparation des bâtiments si vie>50%

Bâtiments

**Centre de
commandement**



Base orbitale
125000 crédits
MULES (robots mineurs temporaires)
balayage radar + détection unités camouflées

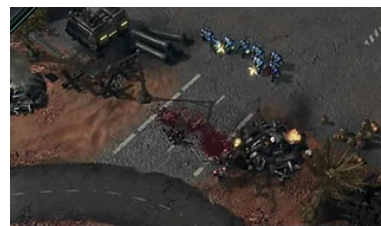


Marine

Stimulants

50000 crédits

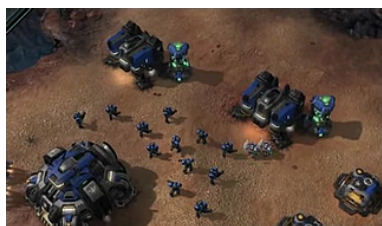
+50% vitesse de déplacement et tir (15 s)
-10 pts de vie



Bouclier de combat

60000 crédits

+10 pts de vie



Installations médicales avancées

60000 crédits

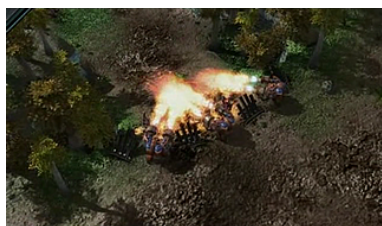
plus besoin de laboratoire technique
pour former des médics



Trousse de premiers soins

105000 crédits

+25% vitesse de soins
-33% énergie nécessaire aux soins



Gants incinérateurs

40000 crédits

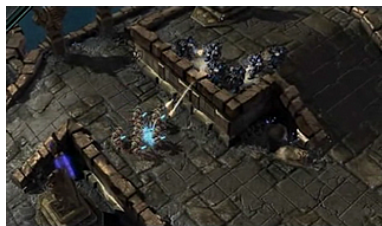
+40% attaque de zone



Blindage Mastodonte

85000 crédits

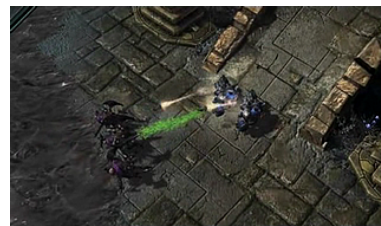
+2 armure



Obus incapacitants

70000 crédits

Ralentit unités ennemies proches



Mousse cinétique

90000 crédits

+25 pts de vie



Balles U-238

60000 crédits

+1 portée
+3 pts de dégâts contre armures légères



Bombes à fragmentation G-4

75000 crédits

charges anti-personnel + mini-charges

Médec

Flammeur

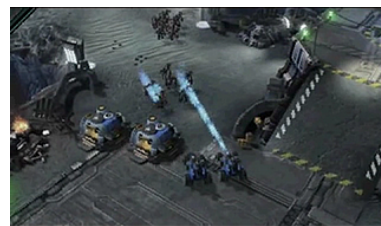
Maraudeur

Faucheur

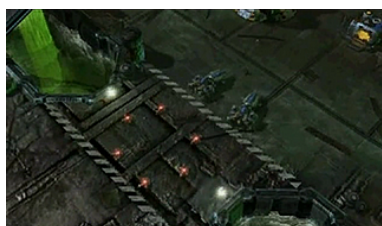


Lance-flammes bi-jumelés
40000 crédits
largeur d'attaque doublée

Tourmenteur

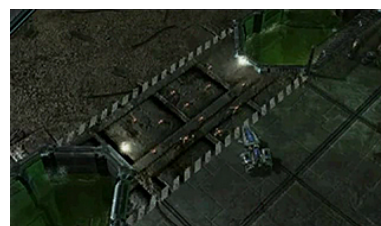


Filaments en thermite
60000 crédits
+10 pts de dégâts contre armures légères

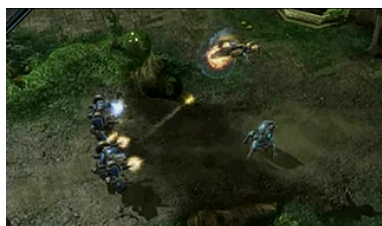


Mines Cerbère
50000 crédits
+33% puissance explosion mine
+33% rayon d'action mine

Vautour

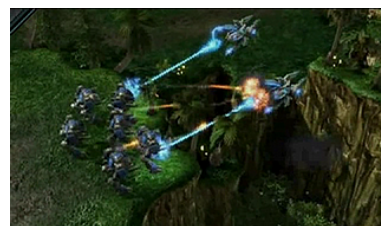


Magasin rechargeable
60000 crédits
Possibilité de racheter des mines
(15 unités de minerai pièce)

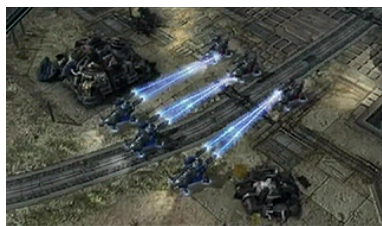


Système d'armement à verrouillage multiple
50000 crédits
peut combattre simultanément
des cibles terrestres et aériennes

Goliath



Système de ciblage de classe Arès
80000 crédits
+3 portée missile (sol-air)
+1 portée canon (sol-sol)

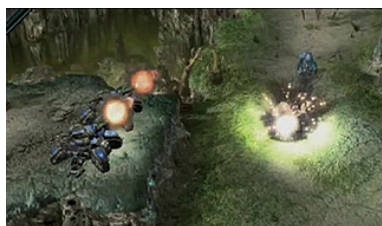


Accumulateur au tri-lithium
75000 crédits
+1 portée

Crotale



Coque profilée
90000 crédits
+50 pts de vie

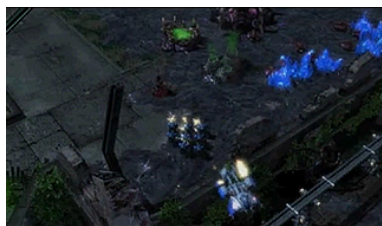


Obus Maelström
105000 crédits
+40 pts de dégâts sur cible principale

Char de siège



Charge creuse
140000 crédits
-75% de dégâts sur unités amies proches

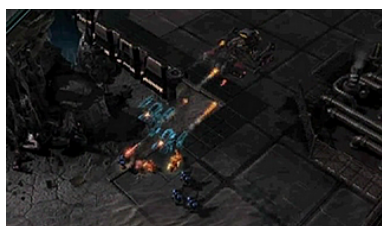


Tubes de déploiement rapide
50000 crédits
déploiement d'unités quasi-immédiat

Médivac

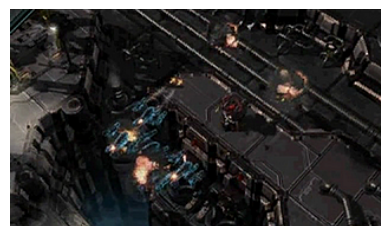


IA de soins avancée
115000 crédits
possibilité de soigner 2 unités à la fois

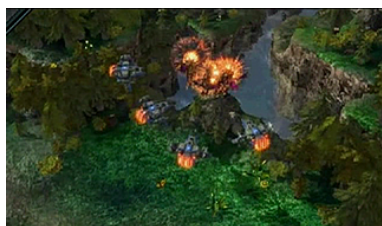


Accumulateurs Tomahawk
80000 crédits
+100 pts d'énergie initiale

Ombre



Champ de distorsion
125000 crédits
20% des attaques esquivées si camouflée



Missiles Tsunami
75000 crédits
Missiles à dégâts de zone

Viking



Système d'armement de classe Phobos
90000 crédits
+2 portée missile (air-air)
+1 portée canon (sol-sol)

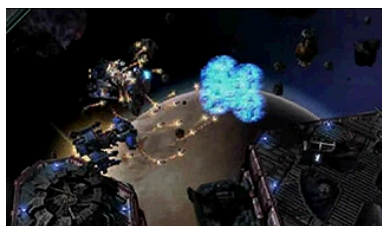


Refroidisseurs multi-spectre
80000 crédits
-50% énergie nécessaire au camouflage

Banshee

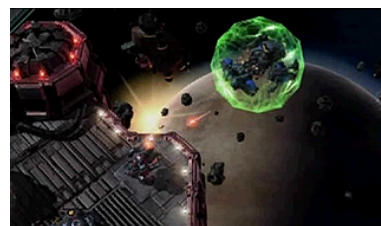


Batterie de missiles Onde de choc
110000 crédits
Salves de missiles



Silo à missiles
140000 crédits
dégâts de zone pour cibles aérienne

Cuirassé



Matrice défensive
150000 crédits
absorbe 200 pts de dégâts

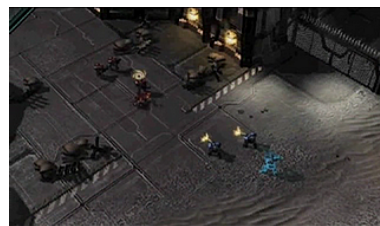


Fouet psionique

100000 crédits

200 pts de dégâts sur unité ciblée

Spectre



Module de camouflage : classe Nyx

125000 crédits

camouflage sans perte d'énergie

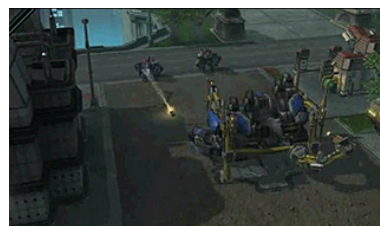


Canon à tir de barrage 330mm

130000 crédits

canon à forte puissance
et haute cadence de tir

Thor



Protocole immortalité

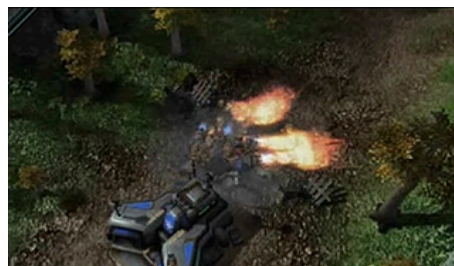
140000 crédits

réactivation d'une carcasse de Thor



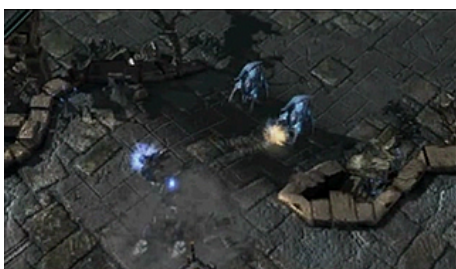
LES PHACOCHERES

3 sections de 4 marines
engagés d'office
+65% de pts de vie
+35% de dégâts



LES CHIENS D'ENFER

2 sections de 2 flammeurs
25000 crédits
+60% de pts de vie
+25% de dégâts



MARTEAU SECURITE

2 sections de 2 maraudeurs
30000 crédits
+25% de pts de vie
+20% de dégâts



LES SPARTIATES

2 sections de 2 goliaths
40000 crédits
+33% de pts de vie
+33% de dégâts



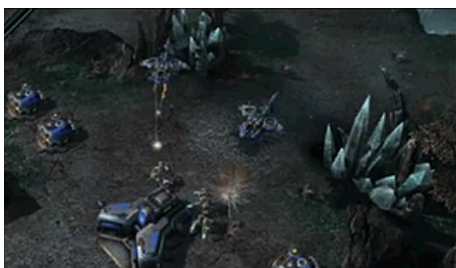
LES BRISEURS DE SIEGE

2 sections de 2 chars de siège
45000 crédits
+33% de pts de vie
+66% de dégâts



LES ANGES DE L'ENFER

2 sections de 3 vikings
45000 crédits
+45% de pts de vie
+40% de dégâts



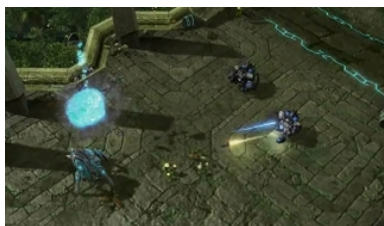
L'ESCADRON PENOMBRE

2 sections de 2 banshees
60000 crédits
+25% pts de vie
+50% de dégâts



LA REVANCHE DE JACKSON

1 section de 1 cuirassé
80000 crédits
+30% pts de vie
+33% de dégâts

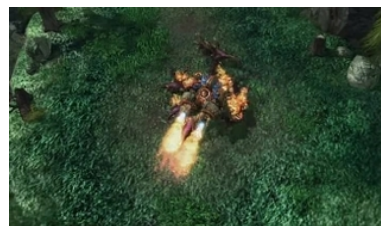


Ultra-condensateurs

vitesse d'attaque +5% à chaque amélioration
s'applique à l'armurerie et au centre technique

5 POINTS

**1 recherche
au choix**



Blindage en vanadium

points de vie +5% à chaque amélioration
s'applique à l'armurerie et au centre technique

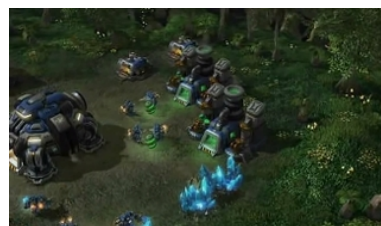


Dépôts orbitaux

dépôts de ravitaillement
construits instantanément

10 POINTS

**1 recherche
au choix**



Micro-filtrage

vitesse d'extraction de gaz +25%
s'applique aussi aux raffineries automatisées



Raffinerie automatisée

plus besoin de VCS pour collecter le gaz

15 POINTS

**1 recherche
au choix**



Réacteur du centre de commandement

Permet de former 2 VCS simultanément



Corbeau (spatioport)

détecte les unités camouflées
déploie des tourelles et des drones automatisés
lance des missiles à tête chercheuse

20 POINTS

**1 recherche
au choix**



Vaisseau scientifique (spatioport)

détecte les unités camouflées
peut irradier des unités ennemies
répare les unités mécaniques proches

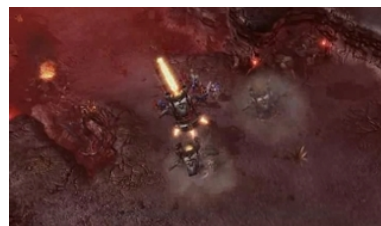


Réacteur technique

combine les propriétés
du laboratoire technique et du réacteur

25 POINTS

**1 recherche
au choix**



Soutien orbital

les unités formées arrivent par capsule
au point de ralliement du bâtiment



Tourelle Bourreau

bunkers équipés d'une tourelle automatisée

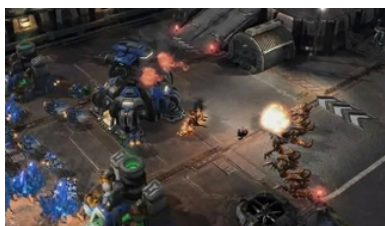
5 POINTS

**1 recherche
au choix**



Bunker fortifié

points de vie bunker +150

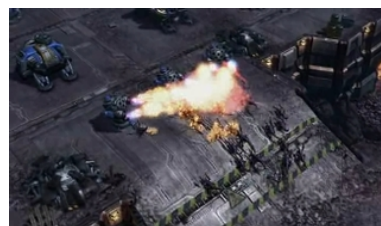


Forteresse planétaire

centres de commandement équipés
de canons jumelés
une forteresse ne peut plus décoller

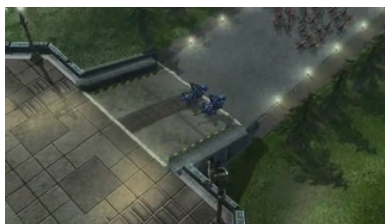
10 POINTS

**1 recherche
au choix**



Tourelle Perdition

Tourelle lance-flamme escamotable



Prédateur (usine)

unité mécanique anti-infanterie
attaque par onde de choc

15 POINTS

**1 recherche
au choix**



Hercule (spatioport)

vaisseau de transport à grande capacité
et débarquement quasi-instantané
éjecte ses passagers en cas de destruction



Réacteurs cellulaires

énergie initiale +100 pour unités spécialisées
énergie maxi +100 pour unités spécialisées

20 POINTS

**1 recherche
au choix**



Bio-acier régénérant

régénération lente des points de vie
pour véhicules et vaisseaux

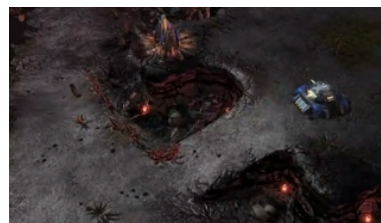


Emulateur de conscience collective
bâtiment défensif

peut contrôler mentalement des unités zergs

25 POINTS

**1 recherche
au choix**



Disrupteur psi

Bâtiment défensif

diminue la vitesse de déplacement et d'attaque
des unités zergs proches