



MANUAL DE L'OPÉRATEUR CONDENSÉ

GR-418 LOCOMOTIVE DE MANŒUVRE-LIGNE

GY-418 LOCOMOTIVE DE TRIAGE

GY-00 AUXILIAIRE DE TRACTION DE TRIAGE



DÉPARTEMENT D'ÉQUIPEMENT
RAPIDO TRAINS INC.

LIGNES DIRECTRICES DE LA LOCOMOTIVE GP9RM +/- AUXILIAIRE DE TRACTION DE LA GMD

Merci d'avoir acheté ce modèle de locomotive diesel-électrique reconstruite du Canadien National, la General Motors Diesel GP9RM avec (ou sans) auxiliaire de traction.

Si c'est votre première locomotive Rapido, nous devons vous demander pourquoi? Non, sérieusement, cela fait maintenant 20 ans que nous existons et que nous produisons beaucoup de beaux produits canadiens. Nous avons réalisé une tonne métrique de produits canadiens, comme Le canadien, la Royal Hudson, la Dash 8-40CM, la RS-18u, la RSC-14, la M-420, la D10, la F59PH, etc. Pour cette raison, nous allons nous assurer que vous AIMEREZ votre GP9RM GMD et/ou votre auxiliaire de traction. Vous vous direz alors : "Qu'est-ce que nous avons manqué pendant toutes ces années ? Il faut trouver et acheter tous les modèles Rapido qui sont sortis, à toutes les échelles ! Surtout les modèles britanniques !"

S'il s'agit de votre premier manuel Rapido, nous vous avertissons d'emblée que ces manuels contiennent généralement une bonne dose d'humour. Du moins, c'est ce que nous pensons. Nous avons reçu quelques commentaires de personnes qui ne sont pas d'accord, mais nous soupçonnons qu'elles ont subi une ablation chirurgicale de leur sens de l'humour (nous croyons que c'est près de la rate). Après tout, le modélisme ferroviaire est censé être amusant !

Comme toujours, s'il y a quelque chose qui ne va pas avec votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction, n'hésitez pas à nous contacter. Nous soutenons nos produits à 100%. Le meilleur moyen est par courriel (service@rapidotrains.com), mais vous pouvez aussi essayer de nous joindre par téléphone, par la poste, ou par l'émetteur subspatial (vous devez fournir la cellule d'alimentation krellide). Vous trouverez nos coordonnées au dos de ce manuel.

Pendant, nous vous prions de ne pas nous renvoyer un modèle défectueux sans avoir obtenu au préalable une autorisation. Vous n'imaginez pas le nombre de fois où nous recevons une locomotive endommagée avec seulement un nom à l'intérieur (parfois seulement le PREMIER nom), ce qui signifie que nous n'avons aucune idée de ce qui ne va pas ! (Hey Rick - ton paquet de pantographes est toujours sur l'étagère de notre salle de bain). Si le problème de votre modèle est simple, comme une barre d'accouplement mal fixée, nous vous dirons probablement comment le réparer vous-même. Bien que nous prenions généralement en charge les réparations de votre GP9RM pendant une longue période, il faut savoir qu'un jour ou l'autre, le stock de pièces détachées sera épuisé. Malheureusement, c'est à ce moment-là que nous ne pourrons plus vous aider. Une fois de plus, n'hésitez pas à nous contacter pour que nous puissions vous dire s'il reste suffisamment de pièces (ou de quadrotriticale) pour effectuer votre réparation.

TABLE DES MATIÈRES

Historique du prototype	4
Le rodage	4
Comment manipuler votre locomotive	5
Vérifier et Ajuster Votre Locomotive	5
Pièces manquantes ou endommagées	6
Retrait de la Carrosserie	6
Fonctionnement - DC (Silencieux)	8
Installation d'un décodeur DCC	9
Fonctionnement - DC (Sonore).....	10
Fonctionnement - DCC (Sonore)	11
Adresse de la locomotive	11
• Activer le son	12
• Fonctions	12
• Fonctions : Plus d'informations	12
• Réglages sonores personnalisés	17
• Réglages du volume sonore	18
• Tableau des réglages du volume sonore	18
• Réinitialisation d'usine.....	18
• Plus d'informations	19
Garantie limitée	19
Remerciements.....	20
Contactez nous	20



LOK SOUND
EST. 1999

Les Modèles Rapido munis du son comportent des décodeurs ESU LokSound V5. Pour de l'information supplémentaire, nous vous prions de visiter www.esu.eu.

LES FONCTIONS DCC DE LA GP9RM +/- AUXILIAIRE DE TRACTION

F0	Phare avant	F13	Phare arrière
F1*	Cloche	F14	Feux clignotants et loco-commande
F2*	Flûtes	F15*	Interrupteur d'isolement
F3	Grincement des boudins de roue	F16*	Assécheur d'air à l'arrêt
F4	Freins rhéostatiques	F17	Frein à air Serré/Desserré
F5*	Flûtes en Doppler	F18*	Éclairage au sol
F6*	Phares de fossé (si munie)	F19*	Numéros Illuminées*
F7	Atténuation des phares	F20	Compresseur d'air
F8	Démarrage/mise en sourdine/arrêt	F25	Frein automatique en urgence
F9	Maintien de la vitesse	F26*	Accélération manuelle jusqu'au cran 8
F10	Frein direct	F27*	Décélération manuelle/se laisser aller
F11*	Feux de classification avant	F28*	Encoche manuelle activée/désactivée
F12	Mode manœuvre		

**non inclus avec les auxiliaire de tractions.*

HISTORIQUE DU PROTOTYPE

Au début des années 1980, le CN s'est lancé dans un programme de réfection de ses GP9 dans ses ateliers de Pointe-Saint-Charles afin de prolonger leur durée de vie. C'est ainsi qu'est né la GP9RM qui était désormais divisé en trois groupes. Les séries 4000/4100 furent reconstruites comme locomotives de ligne, les séries 7000 comme locomotive de manoeuvre et les séries 7200/200 jumelées "mère" et "auxiliaire de traction". Dépourvu de moteur principal, les auxiliaires de traction tiraient leur énergie de la locomotive mère pour actionner les moteurs de traction. Le capot de ces auxiliaires de traction a été abaissée alors que du poids sous forme de lest a été ajouté afin d'augmenter la traction.

La flotte de GP9RM comprenait un capot raccourci, l'ajout de feux de position tricolores aux deux extrémités, la cloche déplacée sur le côté du capot, alors que la bosse latérale centrale des freins rhéostatiques convertie en filtre d'admission. À l'intérieur, ces locomotives étaient pourvues d'un ensemble moteur EMD 645 modernisé utilisant les blocs moteurs EMD 567 d'origines ainsi qu'un système électrique amélioré.

Les locomotives de ligne des séries 4000/4100 ont été modifiées pour que l'extrémité du capot court soit désignée comme étant l'avant, avec le pupitre de commande réorienté, tandis que les locomotives de triage des séries 7000/7200 ont conservé le capot long désigné comme étant l'avant. On pouvait voir ces locomotives sur l'ensemble du réseau du CN.

Notre GP9RM représente les locomotives construites à partir des locomotives GP9 originales de la phase II, avec des détails correspondant aux premières reconstructions, jusqu'à la dernière en 1988. La plus grande variation des reconstructions des auxiliaires de traction était l'utilisation de bogies de type Blomberg ou Flexicoil. À partir de 1994, le CN a alimenté les locomotives de la série 7200/200 avec des systèmes de commande à distance « Belt-Pack » comprenant des antennes supplémentaires et des feux clignotants.

LE RODAGE

Chaque locomotive a besoin d'une période de rodage. Votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction a été testé à l'usine pendant environ deux minutes... peut-être... juste pour s'assurer que tout fonctionne comme il se doit. Ce n'est certainement pas assez de temps pour que les engrenages s'engrènent bien ou pour réduire tout fonctionnement saccadé d'un nouveau moteur. Nous vous suggérons, après avoir lu ce manuel, de mettre votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction sur une boucle d'essai et de la laisser tourner dans chaque direction pendant une ou deux heures, à régime rapide et lent. La locomotive ne doit pas tirer de wagon lors de cette période de rodage.

Il devrait déjà y avoir suffisamment de lubrifiant dans la boîte d'engrenages et il n'est donc pas nécessaire d'en ajouter. Laissez-la tourner. Si vous faites rouler votre locomotive

sur une voie installée sur la moquette, passez d'abord l'aspirateur. Vous n'avez pas idée du nombre de modèles qui nous reviennent avec des boîtes d'engrenages pleines de peluches et de poils d'animaux. Nos modèles ne sont pas à l'épreuve des chats.

COMMENT MANIPULER VOTRE LOCOMOTIVE

Tenez votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction délicatement, avec beaucoup d'amour, de soin et d'attention. Votre modèle comporte de nombreuses pièces délicates, en particulier sur le toit et le châssis. Si vous voulez lui donner l'allure et la qualité d'un modèle produit dans les années 1970, arrachez toutes les pièces et manipulez-la comme un grand bol de poutine maison après avoir participé à un tournoi de hockey. Nous supposons que ce n'est pas ce que vous souhaitez, c'est pourquoi le modèle doit être manipulé avec précaution. Il est préférable de la prendre avec les doigts le long du bord inférieur du réservoir de la GP9RM, ou sur l'auxiliaire de traction, sous les longerons (mais évitez la tuyauterie!). De cette façon, vous ne laisserez pas d'empreintes grasses sur les côtés et vous n'exercerez pas de pression sur les pièces délicates. Assurez-vous toujours que vos mains sont exemptes de shmutz avant de toucher votre locomotive, sinon vous risquez de shmutzer votre locomotive. Si vos mains sont recouvertes d'huile, il pourrait s'agir d'une altération réaliste.

Si vous emmenez votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction au club de train régulièrement et qu'elle est constamment manipulée, il y a de fortes chances que des pièces se détachent. Désolé. Les petites pièces sont faites de plastique et de métal et retenues avec de la colle, ce qui est un peu fragile. Nous voulions fabriquer les petites pièces dans un matériau introuvable et utiliser la micro-soudure à l'état stable pour les installer. Malheureusement, avec la crise mondiale actuelle de l'approvisionnement, l'unobtainium est devenu introuvable.

Nous vous conseillons d'emballer votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction dans un sac en plastique avant de la placer dans l'emballage ou dans votre support de locomotive afin de pouvoir récupérer les morceaux qui pourraient s'en détacher. La colle blanche est l'adhésif recommandé pour recoller les morceaux, bien que vous puissiez utiliser de la CA, mais seulement si vous êtes très prudent ou très courageux. N'oubliez pas d'appliquer la colle CA uniquement sur la pièce et non sur le modèle (ne nous demandez pas comment nous savons cela).

VÉRIFIER ET AJUSTER DE VOTRE LOCOMOTIVE

Nous essayons de nous assurer que chaque locomotive est parfaitement conforme aux spécifications avant qu'elle ne quitte l'usine, mais si c'était un lundi matin et que nos ouvriers ont passé la nuit à parier sur la grande partie de Mahjong entre l'ingénieur Xiao Hong et Zhang San de la comptabilité, il se peut qu'il y ait quelques dysfonctionnements imprévus. Une vérification rapide avant la mise en service permet de résoudre la plupart des problèmes opérationnels.

- Assurez-vous du gabarit des roues en utilisant une jauge standard NMRA RP-2. Si l'un des essieux est hors gabarit, retirez l'essieu concerné du boggie en soulevant le couvercle inférieur de la boîte d'engrenage avec un petit tournevis plat. L'essieu peut être recalibré en saisissant chaque roue et en la faisant tourner. Inversez les étapes pour replacer l'essieu et assurez-vous que le couvercle de la boîte d'engrenage est bien en place avant de placer votre locomotive sur la voie.
- Assurez-vous que tous les tuyaux et autres accessoires du dessous de la caisse sont fermement installés et dégagés de la voie. Il convient de noter en particulier les tuyaux d'air aux extrémités de la locomotive ainsi que les deux tiges d'attelage. Repliez vers le haut les tiges d'attelage trop basses afin qu'elles n'interfèrent pas avec vos aiguillages et vos passages à niveau. Nous vous recommandons d'utiliser la pince pour tige d'attelage Kadee n° 237 ou celle n° 80600 de Micro-Mark. Si votre voie passe d'une surface plane à une pente de 12 % en trois pouces, vous pouvez également couper le pilote et le réservoir de carburant, car ils risquent d'encrasser les rails. Avez-vous déjà envisagé de modéliser des montagnes russes ? C'est peut-être votre style.
- Assurez-vous que les boggies pivotent librement et sans se coincer. S'ils s'accrochent à quelque chose, vérifiez que les extrémités des boggies ne se heurtent pas à une tuyauterie ou à un conduit du dessous de caisse. Si c'est le cas, vérifiez que tout est bien installé.

PIÈCES MANQUANTES OU ENDOMMAGÉES

Si vous ouvrez la boîte de votre GP9RM (avec ou sans auxiliaire de traction) et constatez que quelque chose a manifestement été heurté pendant le transport et est endommagé, n'hésitez pas à nous contacter. Nous savons que certains d'entre vous n'aiment pas l'idée que des êtres humains touchent leurs modèles, mais s'il s'agit de recoller un pot d'échappement, vous pouvez le faire vous-même en moins d'une minute avec une goutte de colle blanche. Si vous souhaitez vraiment nous renvoyer votre modèle pour que nous l'installions, nous le ferons avec plaisir. Mais si vous nous renvoyez votre modèle pour que nous installions cette pièce et que d'autres éléments tombent au moment où nous vous le renvoyons, alors vous n'aurez pas de chance. Nous ne le réparerons pas à nouveau.

Nous essayons de rendre nos modèles résistants au courrier et à la messagerie, mais il n'y a vraiment aucun moyen de protéger un modèle contre les dommages lorsqu'il est utilisé dans une partie de football au centre de distribution UPS ou FedEx. Les trains miniatures ne survivent généralement pas bien après avoir été "piqués" parce que Billy a marqué un touchdown près des portes de réception de l'entrepôt.

Si vous constatez qu'il manque des grappins et qu'ils ne flottent pas dans l'emballage, faites-le nous savoir et nous vous enverrons des grappins de remplacement. Vous trouverez de plus amples informations sur notre garantie à la fin de ce manuel.

RETRAIT DE LA CARROSSERIE

Si vous devez ouvrir votre GP9RM pour installer un équipement ou un décodeur, les choses devraient être assez simples. Pour pénétrer à l'intérieur de votre GP9RM, vous devrez suivre les étapes suivantes:

- Nous vous recommandons de n'essayer d'ouvrir votre locomotive que dans un environnement sans gravité. De cette façon, si une pièce se brise, elle restera suspendue là où vous l'avez cassée, prête à être réinstallée. Si vous ne disposez pas d'une chambre à gravité zéro, nous vous conseillons de ne pas installer de moquette à poils longs dans votre espace de travail. Oui, c'est joli et oui, c'est agréable pour les pieds nus, mais les employés de Rapido ont l'habitude de comprendre que tous les détails qui tombent dans le tapis à poils longs sont perdus à jamais. Pas de questions, ils ne reviendront pas. La seule façon de les retrouver est de marcher pieds nus et d'espérer qu'ils s'emparent sur votre pied de la façon la plus douloureuse qui soit. Et si vous décidez d'utiliser cette méthode pour trouver les pièces manquantes, vous n'êtes pas couvert par notre régime de soin de santé.
- C'est pourquoi nous vous demandons de faire tout ce qui est en votre pouvoir pour que rien ne s'envole. Normalement, nous vous suggérons de travailler dans une pièce où tout est blanc - les murs, le sol, le plafond, l'établi, les outils, les vêtements - tout. Mais ce serait très ennuyeux (bien que pratique), alors ce n'est probablement pas le cas, n'est-ce pas ? Portez plutôt un tablier d'atelier, mais attachez-en le bas à la face inférieure de votre établi. De cette façon, vous éviterez au moins que certaines pièces ne touchent le sol.
- Pour retirer la carrosserie, vous devez enlever les vis des boîtes d'attelage et les retirer des chasse-pierres. Ensuite, il suffit de retirer avec précaution l'ensemble carrosserie et passerelle du châssis. Si vous travaillez dans un environnement sans gravité, le châssis s'éloignera lentement de la coque. En revanche, si vous n'êtes pas dans un environnement à gravité nulle, rappelez-vous que la gravité est nulle. Si vous tenez votre locomotive à la verticale, le châssis va plonger vers l'objet solide le plus proche. Il est préférable d'effectuer cette opération avec précaution sur un établi recouvert d'un peu de mousse.
- Si vous souhaitez installer une équipe à l'intérieur de votre GP9RM, vous devez retirer la cabine de la carrosserie, mais la cabine et les passerelles sont moulées en une seule pièce. Retirez les mains courantes courtes du capot des marches du seuil, puis les mains courantes longues du capot de la cabine. Ensuite, la partie la plus délicate consiste à retirer le montant de la main courante unique du caisson de la passerelle du côté du capot long. La cabine elle-même est fixée à la passerelle par quatre attaches, deux de chaque côté. À l'aide d'un petit tournevis plat, repliez les attaches vers la cabine pour les libérer et poussez-les vers le haut en même temps. Avec un peu de manipulation, la cabine devrait se libérer et se soulever. Veillez à ne pas tirer trop fort, car les fils de l'éclairage de la cabine sont

attachés entre la cabine et la carrosserie. Une fois la cabine séparée, le plancher doit être retiré de la cabine en faisant doucement pression sur celle-ci pour que le plancher se détache des boutons-pression moulés dans les parois de la cabine. Installez les figurines de l'équipage en procédant dans l'ordre inverse. Si vous voulez installer un équipage à l'intérieur de l'auxiliaire de traction... vous avez sans aucun doute perdu la tête

- Si vous souhaitez remplacer le décodeur, il vous suffit de suivre les étapes précédentes pour retirer la carrosserie. Vous découvrirez ainsi toutes les merveilles qu'elle renferme.

À ce stade, vous devriez avoir retiré l'ensemble de la carrosserie du cadre, à condition d'avoir suivi nos instructions très simples. Nous ne savons pas comment la remonter, vous devez donc vous débrouiller tout seul. Il suffit de lire les instructions à l'envers et tout devrait bien se passer. Si vous trouvez un message énigmatique en lisant à l'envers, *ετυοῦ ἄτην εἰς τῶν ἐσ.*

Toute demande de remplacement de carrosserie parce que vous avez cassé les petites attaches sera accueillie par des rires, suivis de tristesse, puis de rires à nouveau, et enfin d'une suggestion très polie vous invitant à devenir un fabricant de locomotives et à utiliser votre carrosserie récemment cassée comme décor. Après tout, nous vous avons prévenu. Si nous pouvons vous aider, nous ferons tout notre possible pour le faire. Mais notez que nous ne disposons pas d'un entrepôt rempli de carrosseries et de cabines pour remplacer les carrosseries cassées.

FONCTIONNEMENT - DC (SILENCIEUX)

Si votre locomotive GP9RM +/- slug n'est pas équipée d'un décodeur sonore, elle devrait fonctionner comme la plupart des autres locomotives à l'échelle HO. Mettez-la sur la voie et donnez-lui de la puissance. Regardez-la avancer. En courant continu, les numéros illuminés sont toujours allumés alors que les phares sont directionnels. Toutes les autres lumières - y compris les feux de classification et les feux clignotants - sont câblés, mais ne fonctionneront pas en courant continu.

Si vous êtes nouveau dans le hobby (ou si vous aimez simplement "jouer aux trains" de temps en temps) et que vous avez un train à courant continu, veuillez nous contacter avant d'utiliser votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction car il n'est peut-être pas sûr (pour votre locomotive et/ou votre porte-monnaie) que vous utilisiez votre contrôleur.

Certains accélérateurs de trains émettent une tension maximale très élevée qui ne convient pas aux trains miniatures. La tension maximale recommandée est de 15 volts DC. De même, les contrôleurs conçus pour les trains à grande échelle émettent une tension beaucoup plus élevée que celle que votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction peut supporter. Veuillez-vous reporter à l'avertissement mis en évidence un peu plus loin dans ce manuel.

Si vous utilisez un contrôleur de train ou un accélérateur conçu pour les trains à grande échelle, les circuits de votre locomotive peuvent finir par ressembler à un sac de pop-corn oublié dans le micro-ondes après que vous ayez accidentellement entré un chiffre supplémentaire dans la minuterie. Dans de telles situations, nous ferons de notre mieux pour remédier au problème, mais il se peut qu'elle soit irrécupérable. Veuillez noter que nous pourrions être amenés à vous facturer les pièces de remplacement et/ou la main-d'œuvre nécessaire à la remise en état de la locomotive. C'est parce que vous n'avez pas lu cette partie du manuel. Pour ceux d'entre vous qui lisent ces lignes, bonjour ! Comment ça va?

L'INSTALLATION D'UN DÉCODEUR DCC

La GP9RM et son auxiliaire de traction contiennent une carte mère spécialement conçue pour nos décodeurs. Celle-ci est reliée aux voies, au moteur et à l'éclairage. Une prise isolée à l'aide d'un connecteur 21 broches est fixée à la carte mère. Pour installer un décodeur, il suffit de retirer le bouchon de la prise isolée et d'installer un décodeur à 21 broches. Le décodeur choisi devra avoir huit sorties de fonction.

Au moment de la rédaction de ce document, nous recommandions uniquement les décodeurs 21 broches muets suivants:

- ESU #59029 - LokPilot 5 Basic avec 21MTC
- ESU #59629 - LokPilot 5 DCC avec 21MTC

Nous pensons que les connecteurs à 21 broches sont supérieurs car il y a suffisamment de sorties pour s'assurer que toutes les fonctions d'éclairage sont branchées. Les résistances nécessaires sont incluses sur notre carte mère afin que vous n'ayez pas à vous en préoccuper. Il suffit de brancher l'un des décodeurs recommandés et vous avez le DCC. Nous savons que certains d'entre vous préfèrent une autre marque de décodeur, mais nous ne pouvons honnêtement pas vous aider à l'installer ou à cartographier les fonctions.

Nous avons créé une carte des fonctions de la GP9RM qui peut être téléchargée sur les décodeurs ESU afin que les boutons de fonction et le contrôle des moteurs soient exactement les mêmes que ceux de nos versions sonores sorties d'usine. Cette carte devrait pouvoir être téléchargée à partir de la section Support de notre site web. Si ce n'est pas le cas, contactez-nous. Vous aurez besoin d'un ESU LokProgrammer pour écrire le mapping des fonctions sur les décodeurs 59029 ou 59629. Si vous n'avez pas de LokProgrammer, vous pouvez ajuster les CVs de la manière habituelle.

Nous vendrons séparément les décodeurs de la GP9RM ainsi que les décodeurs de sons de l'auxiliaire de traction. S'ils ne sont pas encore sur notre site web au moment où vous lisez ces lignes, contactez-nous, choisissez un nombre aléatoire entre 1 et 75, divisez par $\frac{3}{4}$, multipliez par $\sqrt{\pi}$, et prenez l'avant-dernier nombre. Appelez ce poste et vous serez redirigé vers une personne sur laquelle vous pourrez crier.

Si vous souhaitez installer un décodeur autre que celui que nous proposons, il ne suffit pas simplement de le brancher et de jouer aux trains. Vous devrez adapter toutes les fonctions. C'est ainsi, pas d'excuse. Des excuses?

FUNCTIONNEMENT - DC (SONORE)

Pour faire fonctionner votre locomotive GP9RM et/ou son auxiliaire de traction munie du son sur un réseau DC, il suffit de donner un peu de puissance. Le moteur démarrera dès que la tension sera suffisante (environ 7 volts). Voir la note ci-dessus (dans Fonctionnement - DC (silencieux) à propos de l'utilisation des contrôleurs provenant d'un ensemble de train ou de trains à grande échelle. Avec les réseaux fonctionnant en DC, vous avez très peu de contrôle sur les sons de votre modèle.

— AVERTISSEMENT —

Les produits Rapido sont conçus pour une utilisation sécuritaire lorsque le voltage se situe entre 0V et 16V. Tout voltage excédant 16V – incluant des vagues d'ondes irrégulières, des surtensions de voltage ou des courts-circuits – peuvent occasionner des dommages parfois irréversibles au produit. Les blocs d'alimentation provenant "des ensembles de train" ont la réputation de souffrir de ces trois irrégularités fortuites, alors que les systèmes d'alimentation haut de gamme sont munis d'un dispositif de sécurité qui les prévient. Rapido recommande systématiquement l'utilisation d'un système d'alimentation électrique à la hauteur de la qualité des modèles que vous exploitez. Si vous lisez ceci, vous avez de toute évidence opté pour des locomotives et du matériel roulant haut de gamme de qualité muséale. En espérant que vous avez fait le choix qui s'impose en investissant pour un bloc d'alimentation électrique de qualité.

Bien qu'il existe plusieurs systèmes d'alimentation, certains ont la réputation d'avoir entraîné des dommages à la circuiterie par le passé. Si vous possédez l'un des blocs d'alimentation suivants, NOUS VOUS PRIONS DE NE PAS L'UTILISER et de communiquer avec nous pour de l'information supplémentaire: MRC RailPower 1300/1370-series, Bachman Spectrum Magnum, Atlas 313 Universal Power Pack.

L'éclairage en DC est limité. Certains fabricants produisent des dispositifs destinés à déclencher des sons sur les locomotives DC. Comme nous ne sommes pas impliqués dans le développement de ces gadgets, nous n'avons aucune idée de la façon dont ils affecteront votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction, en bien ou en mal, pour le meilleur ou pour le pire, dans la maladie et dans... désolé, mauvaise transcription. Comme toujours, nous essaierons de vous aider à réparer votre GP9RM ou votre auxiliaire de traction si l'un de ces gadgets transforme les circuits de votre locomotive en quelque chose qui ressemble à du magma incandescent, mais nous ne pouvons pas garantir que nous y parviendrons.

C'est généralement à cette étape du manuel que Jason lance une petite pique à ses collègues modélistes qui ne veulent pas passer du DC au DCC. Le reste de l'équipe continue de lui rappeler ce qui s'est passé la dernière fois qu'il a fait cela. Il a été poursuivi sur la route départementale par un groupe de citoyens armés de transformateurs et de potentiomètres. Tant que nous lui rappellerons cet événement, il sera gentil avec les modélistes utilisant encore le DC.

FONCTIONNEMENT - DCC (SONORE)

Nous nous efforçons d'être extrêmement précis, tant au niveau des sons que de l'apparence. Nos décodeurs sonores sont des LokSound V5 d'ESU avec la fonctionnalité « pleine puissance ». Les sons sont aussi précis que possible. Une GP9RM pèse environ 117,700kg/259,000lbs en état de marche. Par conséquent, une certaine quantité d'élan de départ a été préprogrammée dans le décodeur pour reproduire ce poids massif. Si vous voulez éliminer ce délai pour accélérer, programmez CV3=00, mais lorsque les clients se plaindront de leur cargaison endommagée, ne nous blâmez pas !

Des instructions plus détaillées sur le décodeur, y compris toutes sortes de réglages CV bizarres que nous ne comprenons pas, peuvent être trouvées dans le manuel du décodeur ESU LokSound V5. Il peut être téléchargé à partir de la section support de notre site web ou directement à partir du site web d'ESU.

L'ADRESSE DE LA LOCOMOTIVE

Votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction Rapido sortent de l'usine avec une adresse de décodeur de 3. Nous vous suggérons, si vous utilisez le DCC, de vérifier d'abord que la locomotive répond à l'adresse 3 pour toutes les fonctions - moteur, lumières, sons, tout. Une fois que vous avez vérifié que la locomotive répond, vous devez lui attribuer une adresse unique (normalement le numéro de la locomotive) avant d'aller plus loin. Cela peut être fait soit sur votre voie de programmation (recommandé), soit sur la voie principale si votre système supporte la programmation sur la voie principale. Attention cependant, si vous programmez la locomotive sur la voie principale et que vous avez d'autres locomotives assignées à l'adresse 3 (l'adresse normale par défaut pour les nouvelles locomotives), TOUTES ces locomotives seront également modifiées à votre nouvelle adresse.

En raison de la forte consommation de courant, vous remarquerez que certains systèmes DCC ne supportent pas la programmation de locomotives avec son sur voie de programmation. En cas de problème, essayez de programmer sur la voie principale ou utilisez un amplificateur de programmation.

ACTIVER LE SON

Appuyez sur F8 et vous entendrez la séquence de démarrage de la GP9RM suivie du son au ralenti (qui ne provient pas de l'auxiliaire de traction, bien sûr !). Vous pouvez ajuster les CV pour empêcher la locomotive de bouger jusqu'à ce que la séquence de démarrage soit terminée. La plupart d'entre nous, à Rapido, sommes vraiment impatients et nous avons donc désactivé cette fonction. Reportez-vous au manuel complet du décodeur ESU LokSound V5 pour plus d'informations. Vous pouvez maintenant le télécharger à partir de la section Support de notre site web. La fonction s'appelle "Prime Mover Startup Delay" et se trouve à la section 13.2, page 89 du manuel ESU LokSound V5.

Si vous appuyez sur F8 alors que la locomotive est déjà en mouvement, le démarrage sera ignoré et le son sera simplement activé. Appuyez à nouveau sur F8 pour désactiver le son.

Notez que si vous écoutez votre GP9RM tourner au ralenti et que vous sélectionnez une autre locomotive, votre locomotive pense toujours que vous avez appuyé sur F8 et elle continuera de tourner au ralenti. Cependant, si quelqu'un d'autre sélectionne le numéro de votre locomotive et que F8 n'est pas appuyé sur son contrôleur, la GP9RM s'arrêtera immédiatement. Cette personne devra appuyer à nouveau sur F8.

FONCTIONS

F0	Phare avant	F13	Phare arrière
F1*	Cloche	F14	Feux clignotants et loco-commande (<i>si munie</i>)
F2*	Flûtes	F15*	Interrupteur d'isolement
F3	Grincement des boudins de roue	F16*	Assécheur d'air à l'arrêt
F4	Freins rhéostatiques	F17	Frein à air Serré/Desserré
F5*	Flûtes en Doppler	F18*	Éclairage au sol
F6*	Phares de fossé (<i>si munie</i>)	F19*	Numéros Illuminées
F7	Atténuation des phares	F20	Compresseur d'air
F8	Démarrage/mise en sourdine/arrêt	F25	Frein automatique en urgence
F9	Maintien de la vitesse	F26*	Accélération manuelle jusqu'au cran 8
F10	Frein direct	F27*	Décélération manuelle/se laisser aller
F11*	Feux de classification avant	F28*	Encoche manuelle activée/désactivée
F12	Mode manœuvre		

FONCTIONS: PLUS D'INFORMATIONS

F0 Phare avant

Tout comme les vraies locomotives, les phares de la GP9RM et son auxiliaire de traction ne sont pas directionnels. Quel que soit le sens de la marche, le phare avant EST le phare avant. Si vous souhaitez que le phare orienté dans le sens inverse de la marche soit allumé, lisez un peu plus loin la rubrique F13 Phare arrière.

*Non inclus sur les locomotives auxiliaires.

F1 Cloche*

L'un des sons les plus difficiles à maîtriser est probablement celui de la cloche, car il s'agit d'une caractéristique très visible, et quoi qu'il en soit, il y a de fortes chances qu'elles aient toutes un son unique. Nous avons fourni quatre sons de cloche légèrement différents afin que vous puissiez ajouter un peu de variété à votre énorme flotte de GP9RM. Vous avez effectivement une énorme flotte de GP9RM GMD, n'est-ce pas ? Vous pouvez choisir entre les cloches en modifiant CV164 avec une valeur de 0 à 5.

F2 Flûtes*

Nous aimons nos flûtes. Vraiment ! Sérieusement, qui n'aime pas un bon son de flûte ? C'est pourquoi nous vous proposons désormais une large gamme de flûtes que vous pourrez alimenter sur votre locomotive selon vos besoins ou votre convenance (même si ce n'est pas le cas). Pour obtenir un coup court, appuyez sur F2 ou sur votre bouton "HORN". Si vous entendez un long coup, c'est que vous tapez trop longtemps. Si, quoi que vous fassiez, vous n'arrivez pas à obtenir un coup bref, passez à NCE. Les flûtes par défaut sont des Nathan K-3L, mais nous en avons inclus quatorze autres dans le CV163. Reportez-vous à la section "Réglages sonores personnalisés" ci-dessous.

F3 Grincement des boudins de roue

Au moment où vous abordez un virage serré sur votre réseau, appuyez sur F3 pour entendre le grincement métal contre métal qui caractérise tous les trains.

F4 Freins rhéostatiques (*non munie*)

La GP9RM et son auxiliaire de traction ne sont pas munies de freins rhéostatiques, mais vous pouvez appuyer sur F4 pour obtenir des sons de freins rhéostatiques. Vous pouvez penser à utiliser F4, mais ce serait une erreur.

F5 Flûtes en Doppler*

L'effet doppler est bien synchronisé pour un train filant à une vitesse modérée sifflant à l'approche des passages à niveau. Lorsque vous changez les flûtes par défaut pour F2, les flûtes changeront également pour la tonalité appropriée. C'est comme si nous étions des magiciens ou quelque chose comme ça !

F6 Phares de fossé (*si munie*)*

Les phares de fossé ont été inventés au Canada et installés dans les années 1960 sur les locomotives de ligne afin d'élargir le champ de vision et permettant de détecter les éboulements et autres obstructions. Les phares de fossés sur la GP9RM mère et son auxiliaire de traction ont été ajoutés plus tard. Pour cette raison, la GP9RM et son auxiliaire de traction n'en sont pas munies, mais les GP9RM individuelles le sont. De plus, contrairement aux phares de fossé américains, les phares de fossé canadiens ne clignotent pas.

*Non inclus sur les locomotives auxiliaires.

F7 Atténuation des phares

Lorsque vous approchez d'un train venant en sens inverse, appuyez sur F7 pour réduire l'intensité de vos phares et éteindre vos phares de fossé - vous ne voulez pas aveugler le mécanicien d'un train venant en sens inverse. Cela éteindra également toutes les autres lumières potentiellement aveuglantes que vous utilisez. Le fait de ne pas baisser l'intensité de vos feux constitue une violation directe de ce que l'on appelle communément la "règle 17". Internet peut répondre à toutes vos questions sur cette règle.

F8 Démarrage/silencieuse/arrêt

Lorsque votre locomotive est à l'arrêt, appuyez sur F8 pour lancer la séquence de démarrage des sons du moteur (à l'exception de celui de l'auxiliaire de traction). Si votre locomotive est silencieuse mais déjà en mouvement, l'appui sur F8 sautera la séquence de démarrage et activera simplement le son. Si le son est déjà activé, appuyez sur F8 pour couper le son. Si votre locomotive est à l'arrêt, vous entendrez la séquence d'arrêt du moteur avant que le son ne s'éteigne.

Si vous avez un système DCC qui ne permet que huit fonctions, vous pouvez remapper les fonctions suivantes en suivant les instructions du manuel ESU LokSound V5, qui peut être téléchargé à partir de la section support de notre site web. Vous pouvez également passer à un système DCC plus récent, ce qui peut être moins stressant.

F9 Maintien de la vitesse

La fonction "Maintien de la Vitesse" d'ESU vous permet de jouer avec le moteur principal de votre GP9RM GMD tout comme d'un instrument de musique. Lorsque vous appuyez sur F9, vous activez la fonction "Maintien de la Vitesse" et maintient la vitesse du moteur à un niveau constant, quel que soit le palier de vitesse sur lequel se trouve votre contrôleur. Lorsque vous augmentez la vitesse, vous entendez le moteur monter en régime. Le son est impressionnant, surtout lorsque vous essayez de pousser un groupe de wagons lourds.

L'option "Maintien de la Vitesse" est encore plus intéressante lorsque vous réduisez les gaz, car elle vous permet de simuler la marche en roue libre, qui est un élément important de la conduite d'un vrai train. Lorsque vous appuyez à nouveau sur F9, vous désactivez la fonction "Plein gaz" et le moteur accélère ou décélère en fonction de l'échelon de vitesse sur lequel se trouve la manette des gaz. Pour plus de réalisme, il est conseillé de noter le pas de vitesse sur lequel vous étiez lorsque vous avez activé "Plein gaz" et de revenir à ce pas de vitesse lorsque vous avez désactivé "Plein gaz". Sinon, votre GP9RM risque de voler comme un aigle... jusqu'à la mer. Volez comme un aigle, laissez mon esprit me porter. (S'il vous plaît, ne nous faites pas chanter tout le refrain).

F10 Frein direct

F10 fonctionne comme le frein direct d'une vraie locomotive. Appuyez sur F10 pour freiner. Si vous désactivez F10, les freins se desserrent et vous pouvez recommencer à avancer. La fonction Maintien de la vitesse d'ESU a rendu la fonction de freinage plus

**Non inclus sur les locomotives auxiliaires.*

populaire, c'est pourquoi nous l'avons déplacée vers F10 pour l'adapter à la norme ESU. Le son par défaut est basé sur des sabots de frein en composite, mais si vous détestez vos tympanes, vous pouvez le changer pour des sabots de frein en fonte et vous tordre de douleur à chaque fois que le train s'arrête. Modifiez CV165 de 0 à 1 pour entendre la gloire des semelles de frein en fonte.

F11 Feux de classification avant*

Lorsque vous appuyez sur F11, les feux de classification blancs s'allument. En appuyant une deuxième fois sur F11, les feux s'éteignent. Appuyez à nouveau sur F11 pour obtenir des feux de classification verts, appuyez à nouveau sur F11 pour les éteindre. En appuyant une nouvelle fois sur F11, vous obtiendrez les signaux de queue rouges, et vous devrez appuyer une nouvelle fois sur F11 pour les éteindre. Les feux de classification blancs étaient utilisés pour indiquer qu'un train circulait comme facultatif non-inscrit à l'indicateur des employés, tandis que les feux de classification verts indiquaient qu'une deuxième section suivait et circulait avec la même autorité. Quant aux signaux de queue rouges, ils indiquent l'arrière du train.

F12 Mode manœuvre

Êtes-vous de ceux qui désirent un immense triage ou un atelier diesel comme celui du CN à Taschereau? Vous avez de longs déplacements de locomotives seules entre deux triages? Cette fonction est faite pour vous car elle limite la vitesse maximale de votre GP9RM d'environ 50% afin de réduire le risque de dommages lors de l'attelage à du matériel roulant à l'arrêt. La fonction F12 permet également d'atténuer le phare avant et arrière afin de ne pas aveugler les agents de triage au sol.

F13 Phare arrière allumé/éteint

Une idée fausse très répandue sur les locomotives diesel est que le phare arrière doit être allumé chaque fois que la locomotive recule. En fait, il n'est allumé que lorsque le mécanicien le souhaite, quelle que soit la direction. En appuyant sur F13, le feu arrière s'allume et s'éteint. C'est magique, je vous le dis!

F14 Feux clignotants et loco-commande (*si munie*)

Les locomotives de la série 7200 ont fini par être munies de feux clignotants rouges qui s'activaient lorsque la locomotive était commandée à distance par une équipe au sol à l'aide d'une loco-commande. La touche F14 permet d'activer ou de désactiver les feux clignotants de votre locomotive, si toutefois elle en est munie. Cette fonction déclenche également des sons aléatoires de la loco-commande.

F15 Interrupteur d'isolement*

Par souci d'économie de carburant, certaines locomotives peuvent être mises au ralenti. Pour ce faire, sur notre modèle, appuyez sur F15 lorsque celle-ci est à l'arrêt. REMARQUE : le moteur ne bougera pas si F15 est activé. F15 doit être désactivé pour qu'il puisse bouger car le générateur principal a été isolé.

*Non inclus sur les locomotives auxiliaires.

F16 Assécheur d'air à l'arrêt*

Vous voulez entendre les assécheurs d'air se déchaîner? Appuyez sur F16 pour activer les assécheurs d'air à l'arrêt. Si vous jouez bien vos cartes, vous pourrez l'activer lorsqu'elle se trouvera dans un triage alors que le chef de triage doit essayer de travailler à ses côtés!

F17 Frein à air Serré/Desserré

Cette fonction permet d'activer les sons de serrage et desserrage du frein automatique lorsque vous démarrez ou que vous arrêtez de vous déplacer, respectivement. Elle n'affecte que les sons.

F18 Éclairage au sol*

Ces lumières situées sous les passerelles de la locomotive éclairent le sol aux abords de la locomotive. Pourquoi les avons-nous incluses ? Parce qu'elles sont esthétiques, bien sûr. Oh, et votre mécanicien de locomotive sera heureux la nuit lors des manœuvres. Par défaut, elles sont allumées. Appuyez sur F18 pour les éteindre.

F19 Numéros Illuminées*

Par défaut, les numéros de la locomotive sont allumés en permanence. Nous n'aimons pas les rallumer après une panne de courant. Si vous souhaitez les éteindre, il vous suffit d'appuyer sur F19.

F20 Compresseur d'air

Pompez l'air ! En appuyant sur F15, vous activez le compresseur d'air, mais par défaut, le fichier audio joue cette fonction de manière aléatoire.

F25 Frein automatique en urgence

En appuyant sur F25, le mécanicien simule un freinage d'urgence ("dans le trou"). Cela ralentit et arrête le modèle plus rapidement qu'en utilisant le frein direct F10 (voir ci-dessus), mais pas aussi rapidement qu'en appuyant sur le gros bouton rouge de votre manette DCC. Dans le cadre de cette fonction, F25 déclenche automatiquement les flûtes pendant 10 secondes, alors n'appuyez pas sur ce bouton à moins que vous ne le vouliez vraiment.

F26 Accélération manuelle jusqu'au cran 8*

Un peu comme l'ancienne fonction "Directement à 8" d'autrefois, le fait d'appuyer sur F26 alors que F28 est désactivé permet au moteur principal de passer au cran 8 et d'y rester. Cela n'affecte pas la vitesse de la locomotive, mais seulement le son qu'elle émet. Idéal pour sortir d'une gare avec un long train. Désactivez F26 pour rétablir les sons des moteurs à leur niveau normal.

**Non inclus sur les locomotives auxiliaires.*

F27 Décélération manuelle/se laisser aller*

Pour couper rapidement le son du moteur principal sans perdre le contrôle de la vitesse de la locomotive, appuyez sur F27 avec F28 désactivé permet de ramener le manipulateur à la position ralentie. Cette fonction est très utile lors de l'utilisation des freins rhéostatiques. Désactivez F27 pour ramener les sons du moteur principal à un fonctionnement normal.

F28 Activation/désactivation du crantage manuel*

Lorsque F26 et F27 sont désactivés, activez F28. Il est maintenant possible d'utiliser F26 pour monter manuellement le moteur principal et F27 pour diminuer manuellement le moteur principal. Cela n'affectera pas la vitesse de la locomotive, mais seulement les sons du moteur principal. Pour revenir au fonctionnement normal, les trois fonctions doivent être désactivées (F26, F27 et F28).

RÉGLAGES SONORES PERSONNALISÉS

Les flûtes par défaut de la GP9RM sont des Nathan K-3L. Mais si vous n'aimez pas ce son, vous pouvez changer les flûtes par défaut en modifiant la valeur dans CV163. Nous avons également choisi des valeurs par défaut dans les autres catégories parce que quelqu'un a dû prendre des décisions importantes. Elles peuvent toutes être modifiées en ajustant la valeur de leurs CV respectives.

Flûtes

- CV163=0 Leslie S-3K-R
- CV163=1 Leslie S-3L-R
- CV163=2 Leslie S-5T-RRO-R
- CV163=3 Leslie SU-3L-R
- CV163=4 Nathan K-3H
- CV163=5 Nathan K-3L (*par défaut*)
- CV163=6 Nathan K-3LA
- CV163=7 Nathan K-5H
- CV163=8 Nathan K-5LA-R23
- CV163=9 Nathan K-5LA-R24
- CV163=10 Nathan P-2
- CV163=11 Nathan P-3
- CV163=12 Nathan P-5
- CV163=13 Nathan P-5A
- CV163=14 Nathan P-5-R24

Cloches

- CV 164=0 Cloche en bronze #1 (*par défaut*)
- CV 164=1 Cloche en acier #1
- CV 164=2 Cloche en bronze #2
- CV 164=3 Cloche en acier #2
- CV 164=4 Cloche en acier #3
- CV 164=5 Cloche électronique de
Graham-White

Grincement des frein

- CV 165=0 Composition Shoe (*par défaut*)
- CV 165=1 Cast Iron Brake Shoe

Assécheur d'air

- CV 166=0 Sécheur d'air #1 (*par défaut*)
- CV 166=1 Sécheur d'air #2
- CV 166=2 Sécheur d'air #3
- CV 166=3 Sécheur d'air #4

Notez qu'après avoir changé les flûtes, la cloche ou tout autre effet sonore, vous devrez peut-être mettre l'appareil hors tension (l'éteindre et le rallumer). De plus, le changement des flûtes par défaut modifie automatiquement l'enregistrement doppler sur F5.

RÉGLAGES DU VOLUME SONORE

Le volume des sons du décodeur a été réglé en usine à des niveaux que nous trouvons confortables sur nos voies d'essai.

Heureusement pour ceux d'entre nous qui ont des problèmes d'audition, les niveaux sonores peuvent être facilement ajustés pour mieux répondre à vos besoins. Nous vous suggérons d'expérimenter différents réglages si vous n'aimez pas les niveaux par défaut.

Pour ajuster les niveaux de volume du son, passez en mode programme sur votre système DCC (se référer au manuel d'instruction pour savoir comment faire car chaque système est différent) et entrez simplement la valeur CV désiré. Par la suite, entrez la valeur du volume désiré. Cette opération peut être fait autant sur la voie de programmation que sur la voie principale (mode ops), si toutefois votre système DCC supporte la programmation sur la voie principale. Nous vous recommandons vivement de noter les paramètres que vous avez modifiés et les valeurs utilisées si vous devez réinitialiser votre décodeur (voir "Réinitialisation d'usine" ci-dessous).

RÉGLAGES DU VOLUME DU SONORE DE LA GP9RM +/- AUXILIAIRE DE TRACTION

FONCTION	DESCRIPTION	POSITION SONORE	CV	PAR DÉFAUT	VOTRE VALEUR
	Volume principal		63	155	
F1	Cloche	4	283	60	
F2	Flûtes	3	275	128	
F3	Grincement des boudins de roue	23	435	50	
F4	Freins rhéostatiques	6	299	75	
F5	Flûtes Doppler	28	291	175	
F8	Moteur diesel	1	259	128	
F10	Frein direct	11	339	50	
F14	Loco-commande	31	499	150	
F15	Commutateur d'isolement	21	419	30	
F17	Freins appliqués/relâchés	29	483	80	
F20	Compresseur à air	7	307	70	
F25	Frein d'urgence automatique	9, 15	323, 371	30, 205	
F28	Logique du crantage manuel	27	467	20	

RÉINITIALISATION D'USINE

Sur votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction, vous pouvez effectuer une réinitialisation d'usine en entrant une valeur de "8" dans CV 8. Notez que cela entraînera la perte de tous vos nouveaux réglages de volume et de moteur, vous devrez

donc reprogrammer tous les réglages que vous souhaitez conserver. Comment ça, vous n'avez pas pris de notes ? **NOUS VENONS DE VOUS DIRE DE PRENDRE DES NOTES !** Si nous avons un groupe, vous seriez expulsé. Encore une fois !

Vous ne pouvez PAS perdre tous les sons préenregistrés du décodeur de la GP9RM en effectuant une réinitialisation d'usine. Cependant, après une réinitialisation d'usine, votre GP9RM peut commencer à regarder des épisodes de Goldorak ou à réciter les paroles de O Canada ! Si cela se produit, vous avez probablement perdu la tête. Mais ne vous inquiétez pas. Installez-vous confortablement, prenez du pop-corn et profitez du spectacle.

Au fait, ne prêtez pas attention à la personne qui s'introduit dans votre salle de train pour tenter de voler votre GP9RM et/ou votre auxiliaire de traction Rapido parce qu'il a mal lu les instructions de la page 4.

PLUS D'INFORMATIONS

Tout en abordant les fonctions dont la plupart des modélistes auront besoin pour un fonctionnement normal, ces instructions ne couvrent qu'une partie des nombreuses fonctions personnalisables de votre décodeur ESU LokSound. Pour les utilisateurs avancés qui souhaitent explorer plus en détail les capacités du décodeur, nous suggérons de télécharger le manuel du décodeur ESU LokSound V5. Il est disponible dans la section Support de notre site web.

GARANTIE LIMITÉE

Nous ferons de notre mieux pour résoudre tous les problèmes que vous pourriez rencontrer avec votre locomotive GP9RM et/ou auxiliaire de traction. Si votre locomotive présente des défauts qui proviennent de l'usine, nous la réparerons en utilisant de nouvelles composantes ou la remplacerons purement et simplement si une réparation n'est pas possible. Cependant, nous ne pouvons remplacer votre locomotive que dans la mesure où nous en avons d'autres en inventaire. Bien que nous aimerions avoir un inventaire infini de pièces de rechange et que nous fassions de notre mieux pour en avoir le plus possible, celles-ci finiront par s'épuiser également. Dans certains cas, les futures productions de la même locomotive peuvent entraîner un réapprovisionnement en pièces, mais ce n'est pas toujours garanti. Si vous êtes comme la plupart d'entre nous et qu'après avoir acheté cette locomotive, vous l'avez mise sur l'étagère de collection dans le coin le plus sombre de votre réseau et que vous la découvrez seulement 30 ans plus tard après que votre ami du club ait fait fonctionner la sienne, alors vous êtes seul en cas de problème. Jason est à la retraite depuis longtemps et parcourt probablement le pays à bord de notre wagon-lit restauré, Edmundston. Le reste d'entre nous est également à la retraite mais n'a probablement pas le luxe d'avoir son propre wagon privé. Et nous ne sommes pas du tout amers. Vraiment. Pas...du...tout...

Il y a plusieurs choses que cette garantie ne couvre pas. Si votre GP9RM ou votre

locomotive arrive avec quelques pièces décollées ou mal fixées sous la caisse, il y a de fortes chances que vous puissiez effectuer une réparation en moins de temps et d'efforts qu'il n'en faudrait pour nous contacter. N'hésitez pas à faire un peu de modélisme ferroviaire ! La colle blanche fait des merveilles pour replacer toutes sortes de pièces et n'abîme pas la peinture. Toutefois, s'il vous manque des pièces, c'est une autre histoire - contactez-nous directement par courriel ou appelez-nous et nous vous enverrons des pièces de rechange.

Bien sûr, les dommages causés par le passage de votre locomotive à pleine vitesse dans une courbe de 15 pouces de rayon le long du bord de votre réseau de 60 pouces de haut, l'altération avec de l'huile de canola, ou tout autre dommage unique causé par vous et que nous n'avons pas été en mesure de couvrir ici ne sont pas couverts par la garantie. Si une catastrophe survient - même à la suite de vos propres actions (ou inactions éventuelles) - et que votre locomotive ou votre auxiliaire de traction est endommagée, n'hésitez pas à nous contacter et nous ferons de notre mieux pour vous aider, si possible. Ne soyez pas timide.

REMERCIEMENTS

Le projet de la GP9RM et l'auxiliaire de traction de la GMD a été un véritable travail d'amour, car beaucoup d'entre nous dans l'équipe Rapido aiment également ces locomotives et ces locomotives auxiliaires. Cependant, ce projet n'aurait pas été possible sans l'aide et l'expertise des personnes suivantes :

Dave Minshall, George Taylor, Mike Pebesma, Brian Schuff, Hunter Holmes, Ken Goslett, Phil Hall et Mark Tracy. Nous ne pouvons pas non plus oublier Richard Longpré pour sa merveilleuse (et de dernière minute) traduction en français. Merci!



CONTACTEZ NOUS!

Rapido Trains Inc.
500 Alden Road, Unit 21
Markham, Ontario
L3R 5H5 Canada

Télé. (905) 474-3314
Sans Frais 1-855-LRC-6917
Télec. (905) 474-3325
Courriel. trains@rapidotrains.com
service@rapidotrains.com