

# SPACE CRUSADE™



**GREMLIN®**







PRESENTS

# SPACE CRUSADE



# SPACE CRUSADE

## Loading Instructions

### Commodore Amiga

1. Insert your Space Crusade game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2, and your mouse into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load. Follow on screen messages for further instructions.

### Atari ST

1. Insert your Space Crusade game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1, and mouse into port number 0.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load. Follow on screen messages for further instructions.

### PC

#### Playing Space Crusade from floppy disk.

1. Insert the Space Crusade Install disk into drive A, then type A:, and press the Return key. If you wish to play the game from a drive configured as anything other than drive A, of course, you should alter the instructions accordingly-**Make sure that the drive you have the current disk in is the default drive.** Next, type 'CRUSADE', and press the Return key.
2. The game will now load automatically. All further instructions will be presented on the screen.

#### Installing Space Crusade onto a Hard Drive

Insert the Space Crusade Install disk into drive A, type A:, and then press the Return key. If you wish to play the game from a drive configured as anything other than drive A, of course, you should alter the instructions accordingly-**Make sure that the drive you have the current disk in is the default drive.** Next, type 'INSTALL' and press the Return key. The game will now install itself onto the Hard Drive. All further instructions will be presented on the screen.

## Quick Start Guide

We are sure that you are anxious to get blasting the aliens right away. We would advise you however, to become familiar with the rules and their implementation before you do. Knowing that this advice will generally be ignored, we have included a 'Quickstart' mode which allows you to play the first mission with all chapters armed with a default set of weapons, equipment and order. All you will need to do is select the number of players. This is done by clicking on the 'Chapter Select' Icon on the Main Options Screen. This takes you to the screen showing a picture of the three chapters in action. Each player must click on one of the pictures, and the appropriate door will close. When each player has done this, the last player should click on the double arrow in the bottom right hand corner, which will return them to the Main Options Screen, where a new 'Start Mission' Icon will have appeared. Click on this to begin the first mission.



## THE IMPERIUM

More than 25 millenia ago mankind took the first tentative steps to the stars. With the discovery of the Warp drive came the Great Expansion. What was once a journey of several centuries became a journey of several days.

## Warp Space

Warp space is the parallel universe through which starships may jump, travelling hundreds of thousands of light years in a few hours. Warp space is also the domain of Chaos.

In Warp space nothing may be taken for granted. It is a universe filled with cross-currents, eddies and whirlpools of power. Ships have disappeared without reason, and emerged from the Warp centuries after they entered it, millions of light years from their destination. These derelict starships, distorted beyond all recognition, are known as space hulks.

## The Age of Strife

During the Great Expansion man reached ever further into the stars. In time the hidden power of the Warp came to be noticed. By entering Warp space man had awoken an ancient evil: the minions of Chaos had escaped the Warp. The first great war, known as the Age of Strife, had begun.

For more than five thousand years, warfare wracked mankind, nation battled with nation, planet fought planet, system destroyed system. Abandoned colonies perished by the scores whilst aliens plundered and grew fat on the wreck of humanity. Then came a saviour. The Age of Strife, arguably the greatest time of peril man has ever faced, brought forth the greatest man history has recorded - the man who would be known as the Emperor Of Human Space. A shrewd diplomat, he gathered the fragments of human society and formed them into the Empire. A brilliant soldier, he conquered and reclaimed the worlds lost to Chaos. For this task he created the space marines, the greatest warriors of all.

The Legiones Asartes is the official title of the warrior organisation known as the space marines. Its warriors are acknowledged as the most powerful and feared fighting men in the Imperium.

In numerical terms the space marines are a small force, but their superhuman ability and fearsome reputation make them worth many times their own number in conventional troops. They are held in awe throughout the Empire.

Space marines are organised into self-contained chapters, each with its own fleet. A chapter's fleet provides accomodation, training facilities, machine shops, armouries, shuttle silos and every other facility the chapter requires. The fleet roams through the galaxy in pursuit of the enemies of mankind. Task forces break away from it for individual missions or campaigns, and rejoin the fleet when their mission is accomplished.

---

---

# SPACE CRUSADE

## Space Marine Equipment

Space marines have access to the full range of Imperial weaponry and equipment. The distinctive space marine powered armour protects them in all environments and is capable of withstanding direct hits from all but the most powerful weapons. The standard space marine weapon is the bolt gun or the bolter. This is a devastating automatic weapon, which fires a hail of small-calibre explosive shells. The main close-assault weapon is the bolt pistol, a smaller version of the bolter that because of its size is ideal for hand-to-hand fighting. The space marines also have a number of heavy weapons that may be employed when greater firepower is needed for a mission.

## Assaulting Space Hulks

**A common assault procedure is as follows:**

1. The mothership launches one or more assault vessels towards the alien starship. Once alongside, a number of docking claws extend from the assault vessels and grab the side of the alien ship. The powerful claws tear into the alien ship and pull the assault vessel into the attack position.
2. Probes which pierce the skin of the alien ship are then extended from the claws. Each probe has within it a passageway through which the space marines attack. Once this has punctured the alien ship and been made airtight, the blast doors are opened and the space marines assault the alien ship.
3. The space marine squad is expected to move fast and accomplish the set mission. Once the mission has been accomplished the space marines make their way back to the docking claw. With all the space marines back on the assault ship, the docking claws release the alien ship and the assault vessel returns to the mothership.



# SPACE CRUSADE

## SPACE CRUSADE: THE GAME

Space Crusade is a science fiction role playing game, in which you control a commander and four marines. Your commander starts off as a Sergeant, and can work his way through the ranks. The computer version allows for three players, each commanding one marine chapter each. The alien is 'played' by the computer.

If you do well you will be promoted until you reach the exalted rank of Captain Senioris, or, if you manage to accomplish each of the primary missions, you will become Captain Supremus. (Some of the terms being used here will seem a little daunting at first. Don't worry- everything is explained in detail over the next few pages.)

You will also be awarded honour badges if you do well in a game. The six marine ranks are shown on the marine Rank Section following.

## The Rules of Play

The best way to explain how to play Space Crusade is to explain the rules of the board game, and then indicate how they are implemented on your computer. The game is for one to three players. The players control three marine commanders and their space marines. These players are called the marine players. The computer plays the alien. Each game is a mission, and details of all the missions appear at the end of this manual. Put as simply as possible, the game goes as follows:

At the start of a game, the marine players choose the marine chapter they wish to represent, the weapons for their marine team, the mission to be played and the equipment packs and orders for their marine team. The marine players take their turn first, after each marine team that are in play have had their turn then the alien takes its turn. The marine players must attempt to accomplish the mission they have selected from the mission list. During their turn, each marine may move, fire or fight using hand to hand combat. As the marines explore the game map, they will obviously encounter aliens. Marine players score points for eliminating their opponents, and the player who scores the most points wins the game. That's it-move in, kill aliens, achieve mission objectives, move out.

## The Missions

The marine players choose one of the missions from the mission list and read the mission brief text which explains the mission objectives.

## INCREASING IN RANK AND GAINING AWARDS

The player with the most points, at the end of each mission, wins, provided that the minimum point threshold has been reached by that player. The player who won the game moves up a rank by one level and players who have scored sufficient points will receive awards. If none of the players have reached the highest rank, another mission will need to be played.

# SPACE CRUSADE

A player may trade in four honour badges to move up one rank. The awards are lost, but the player moves up one rank. Awards may not be used to reach the rank of Captain Senioris - you can only reach this rank by winning a game. Awards may not be used to reach the rank of Captain Supremus - you can only reach this rank if you are already Captain Senioris, and then by accomplishing all of the primary missions.

Between games any casualties that were lost are replaced so that you start each new game with a full set of marines. The only exception to this is the marine commander. If a marine commander is eliminated then that player must start off with a sergeant in the next game, and any honour badges that the player had are lost. Marine commanders of any rank start each level with six life points.

## THE CAMPAIGN GAME

The campaign links all twelve games that you have played together. The object of the campaign is to be the first player to reach the rank of Captain Senioris, or even better, to accomplish all of the primary missions to become Captain Supremus, but only if you have previously reached Captain Senioris.

In the first game you play in a campaign you will choose your roles as normal. You must then play the same role for the rest of the games until one player has won the campaign game. Therefore, a player who chooses to be the Ultra Marines will continue to play the Ultra Marines until the campaign has been finished. The games need not be played all at the same time. You may choose to play the games over a number of days or even weeks. At the end of each game that is played the players may be promoted or receive honour badges depending on how well they played and how many points they scored.

In the campaign game the number of equipment packs and orders a marine player may choose will depend upon their rank and how many honour badges they have been awarded in previous games. A player always has four equipment packs and one order. For each honour badge they have been awarded the player may take an additional equipment pack. For each rank he has been promoted, the player may take an additional order. A player may never have more than 8 equipment packs or 4 orders.

### Space Marine Rank Table

| Rank                | Order/s |
|---------------------|---------|
| Sergeant            | One     |
| Lieutenant Primus   | Two     |
| Lieutenant Senioris | Three   |
| Captain Primus      | Four    |
| Captain Senioris    | Four    |
| Captain Supremus    | Four    |

### Honour Badge Table

| Honour Badges | Equipment Packs |
|---------------|-----------------|
| None          | Four            |
| One           | Five            |
| Two           | Six             |
| Three         | Seven           |
| Four          | Eight           |



## The Marine Players

The marine players must choose which marine chapter they are going to play with. The marine players must then choose their weapons, equipment packs and orders. Each player must choose four of the eight equipment packs and one of the four orders available to that chapter, although they may choose more if their rank or honours allow.

## Choosing Weapons

Each marine player has a range of weaponry to choose from at the start of each mission. The weapons chosen may vary from one game to another, depending on the aim of the mission.

### Commander's Weapons

There are three alternative weapon combinations for the marine commander:

**1. Power Axe and Bolt Pistol.**

This gives him a good hand-to-hand combat weapon with a little firepower.

**2. Power Sword and Power Glove.**

This gives him no firepower at all, but two fearsome hand-to-hand combat weapons.

**3. Heavy Bolter.**

This gives him better firepower but his hand-to-hand combat ability is only as good as a normal marine.

### Marine's Weapons

The four marines may choose from the available weapons. One of the four marines must carry a heavy weapon and one other must carry a bolter. The remaining two may choose between carrying a bolter or a heavy weapon. The three heavy weapons available are:

**1. Assault Cannon**

A useful weapon for attacking scattered groups of the weaker aliens or for attacking single, more powerful aliens.

**2. Missile Launcher**

A good weapon for attacking aliens who are closely packed together or for attacking more powerful aliens.

**3. Plasma Gun**

The plasma gun is a very powerful weapon that is best used in the corridors where it is effective against all manner of aliens.

# SPACE CRUSADE

## Order of Play

The Blood Angels will move first, followed by the Imperial Fists, and then the Ultra Marines.

## Marine Players Turn

During a marine player's turn they may move and/or fire (or engage in hand to hand combat) all of their marines. They may move and fire each marine in turn. A marine may move first, then fire, or fire first and then move. A marine does not have to fire or move. However, a marine may not move twice or fire twice unless an order is played that allows the marine player to do so. The marine player may use any of their equipment packs during the course of their turn. However, marine players may only use **one** order per turn. The order is played at the beginning of a marine player's turn before moving or firing, and cannot be played again for the duration of that game.

### 1. Movement

The game map is divided into squares which are used for movement. Squares are either corridor or room squares. A commander and any marine with a bolter may move up to six squares, and marines with heavy weapons may only move up to four squares, although one of the equipment packs will allow a chapter to move six. A marine may be moved in any direction, horizontally, vertically or diagonally. The player may always choose to move a marine less than the maximum distance allowed, or not to move a marine at all.

When moving, you will not be allowed to finish your move on an occupied square. You may, however, pass through a square occupied by one of your own marines provided you have enough movement to move beyond the square. You may not move through a square occupied by an alien or a marine from another marine chapter, otherwise you must take another route or stop. Only one marine or alien may occupy a square.

### 2. Opening Doors

Aliens and marines may only enter and leave rooms through open doors. A door may be opened by moving a marine onto one of the squares in front of it, clicking on the Door Icon in the control panel at the bottom of the screen. Players do not have to open a door if they do not wish to. Opening a door does not count as a move. Players may not close doors or open doors they are not adjacent to, unless an alien event (see Alien Events) has occurred and allows them to do so. A door will open automatically if a player moves on, or past it.

### 3. Scanning

Any of the marines in your team may scan for aliens during their turn, but only one scan is allowed per turn. If there are aliens within scan range then blips, which are unrevealed aliens, will appear. Blips will only appear if they are not within a marine's line of sight. Obviously, any aliens within the sight of a marine will be shown as an alien, regardless of whether you have



# SPACE CRUSADE

scanned or not. If a marine moves onto a square from which a line of sight can be traced to one or more blips, then those blips will be revealed and an alien will appear in place of the blip.

## Blips

If a marine or commander moves onto a square from which a line of sight can be traced to one or more blips, then those blips will be revealed.

## Line of Sight

Line of sight between marines or aliens is calculated by tracing a straight line from the **centre** of one square to the other. If the line of sight passes through a square containing a marine or alien, a closed door or a wall, the line of sight is blocked. Aliens or marines only block the line of sight for firing, they do not block the line of sight for the purpose of seeing if a blip needs to be revealed. Obviously, on the computer this is calculated automatically.

## Firing

You may only fire at targets that are visible and cannot fire at blips. Targets are visible if you can trace a line of sight to them. There is no maximum range for any of the weapons used in Space Crusade. The dice rolled will depend upon which weapon you are using.

### Light Weapons

|                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| Bolter or Bolt Pistol | 2 Light Weapons Dice |
| Heavy Bolter          | 2 Heavy Weapons Dice |

### Heavy weapons

|                  |                      |
|------------------|----------------------|
| Assault Cannon   | 2 Heavy Weapons Dice |
| Plasma Gun       | 2 Heavy Weapons Dice |
| Missile Launcher | 2 Heavy Weapons Dice |

Obviously, in the computer version the appropriate dice will be chosen for you.

## Rolling to Hit

When firing, the appropriate dice for the weapon being fired are rolled. If the total is greater than the armour value of your target then you will have scored a hit. The target must then lose one life point for each point you rolled over its armour value.

All aliens, except the dreadnought, have only one life point and are therefore eliminated when they are hit. marine's also have one life point. Marine commanders start the game with six life points. Points are scored when a rival marine or alien are eliminated.

# SPACE CRUSADE

## Re-rolling Dice

Having rolled the combat dice, some equipment packs allow you to re-roll one dice. You do not have to re-roll a dice, but if you do then the new roll will be used. Click on the dice you wish to re-roll or click on the Cancel button below the dice if you do not wish to re-roll.

## Heavy weapons

There are three heavy weapons in the game and each has a special way of firing. All heavy weapons affect an area, and therefore may hit more than one target.

### Assault Cannon

When using the assault cannon the total number rolled may be split between any visible targets. Eliminating a marine or alien may make others visible targets. These will then be eliminated provided you have scored enough points.

### Assault Cannon Example

If the player's dice roll scores a total of four and there are three gretchins, two orks and an android all of which are visible then the player may split their total of four in four possible ways.

One point against each of the gretchin. The last point is then wasted as it cannot overcome the armour value of either an ork or an android.

Two points against an ork and then two points, one each, against two of the gretchin.

Two points against both orks.

Three points against the android and then one point against one of the three gretchin.

The number of points remaining will be displayed in the Dynamic Information Window. If there are no more aliens to fire at or the points are lower than an aliens armour value, then click on the Fire Icon to end your weapon fire.

### Plasma Gun

The plasma gun fires at all marines or aliens in a straight line of squares, which may be vertical, horizontal or diagonal. The total number rolled is compared to the armour value of each and every marine or alien in the line of fire. The line of fire will be blocked as soon as it hits a wall or a closed door.

# SPACE CRUSADE

## Plasma Gun Example

In the example the player with the plasma gun may fire in any one of the three directions. He scored a total of four. Thus all the aliens in his chosen line of fire will be hit with four points. The alien in square B will also be hit with four points, regardless of whether the alien in square A is eliminated or not. He may only fire one square diagonally before hitting the wall.

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 4 | 4 |   |   |   |   |   |
| X | 4 | 4 | A | 4 | B | 4 |

## Missile Launcher

The missile launcher must fire at a square, rather than at a specific marine or alien, although the target square may contain an alien or marine. Any alien or marine in the target square will be attacked with the total number rolled on both dice. Furthermore, any marine or alien in an adjacent square will be caught in the blast and is attacked with the higher of the two dice rolled. The blast will not affect marines or aliens on the far side of a wall or closed door.

## Missile Launcher Example

In the example to the right the darker shaded area is the target square. The two heavy weapons dice scored a two and a three. Therefore the target square is hit for five and all adjacent squares are hit with a three. The squares beyond the wall are not affected by the blast.

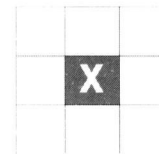
|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|   |   | 3 |  |
| 3 | 5 | 3 |  |
| 3 | 3 | 3 |  |
|   |   |   |  |

## Hand to Hand Combat

Instead of firing, a marine or alien may attack using hand-to-hand combat. A marine or alien may attack using hand-to-hand combat before or after moving. To attack a marine or alien in hand-to-hand combat you must be in one of four squares to the side, front or rear. You cannot attack diagonally unless your marine team carries an equipment pack that allows them to do so.

# SPACE CRUSADE

The hand-to-hand combat dice are rolled and the points of the two opponents are compared. Whoever rolled the most wins. The loser must lose one life point for each point his opponent rolled above their own total. Therefore if one player rolled one and their opponent rolled four, he would lose three life points. If both roll the same score then it is a draw and neither of them loses any life points. In hand to hand combat, the strength of any armour is **not** considered.



## THE ALIEN'S TURN

During the alien's turn they may move and/or attack. An alien event takes place immediately before the alien's turn. Once they have moved/attacked then the alien's turn is over.

### Aliens Attacking

Each alien, except the dreadnought, may make one attack per turn. The attack may be made before or after the alien moves. Aliens attack either by firing or hand-to-hand combat. Some aliens have heavy weapons. Some of the Chaos marines may have heavy weapons and the dreadnought may be armed with two. These heavy weapons fire in the same way as heavy weapons carried by marines. Aliens may not fire their weapons and attack in hand-to-hand combat in the same turn.

### Eliminating marines

Marine players lose points for each marine eliminated, more points for each marine with a heavy weapon eliminated or if their marine commander is eliminated. Marine players continue to play normally, even if their marine commander is eliminated.

### The Dreadnought

The dreadnought is a fearsome war machine, developed by the alien followers of Chaos. It is an adversary to be feared and respected.

### Moving the Dreadnought

The dreadnought occupies four squares, instead of one. When moving it may pass through other alien's but may not end its move if any of the four squares it occupies contains an alien or marine. The dreadnought may always change the direction in which it is facing by turning on the spot. The dreadnought may not move diagonally.

### The Dreadnought's Weapons

The dreadnought starts the game with bolters mounted onto its body and two heavy weapons. When a dreadnought fires it may fire all three of its weapons. The weapons are fired one at a time. It may fire more than one weapon at the same target or may choose to fire each weapon at a different target. The dreadnought can fire all its weapons as long as it can trace a line of sight to

# SPACE CRUSADE

its intended target from at least one of the four squares it occupies. The dreadnought may not fire those weapons that have been lost during combat. When both heavy weapons have been lost then it may only fire with its bolters.

## The Dreadnought's Life Points

The dreadnought has three life points. When it loses the first life point then it will lose one of its heavy weapons. The second heavy weapon is lost when it loses another life point. It continues to roll its full number of combat dice for hand-to-hand combat, even when it is damaged. The dreadnought is destroyed when it loses its third life point.

## Dreadnought Example

The dreadnought begins on the four darker shaded squares. It moves four squares, first onto the two squares marked 1, then moves onto the two squares marked 2. The dreadnought then turns and moves onto the two squares marked 3 and finally onto the two squares marked 4. The dreadnought therefore ends up occupying the four lighter shaded squares. From this position the dreadnought can trace a line of sight, for all its weapons onto any of the squares, except those marked with an X.

|  |   |   |   |   |  |
|--|---|---|---|---|--|
|  | 4 | 3 | 2 | 2 |  |
|  | 4 | 3 | 1 | 1 |  |
|  |   | X |   |   |  |
|  |   | X |   |   |  |

## Alien Reinforcements

The alien starts the game with a number of reinforcements. The exact number will depend on the mission being played. The alien may move up his reinforcements at the end of his turn. Alien reinforcements will not be placed on a square that is visible to a marine. Obviously, all the above actions will be carried out by the computer.

**Alien Armour Values, Movement Limits and Combat Dice** (L = Light weapon dice, H = Heavy weapon dice)

| Alien           | Armour Value | Move                   | Fire    | Hand-to-hand |
|-----------------|--------------|------------------------|---------|--------------|
| Orks            | 1            | 6                      | 2L      | 2L           |
| Gretchin        | 0            | 8                      | 2L      | 1L           |
| Android         | 2            | 4                      | 3L      | 2H           |
| Chaos Marine    | 2            | 6 with LW<br>4 with HW | 2L      | 2L           |
| Chaos Commander | 2            | 6                      | 2H      | 2L           |
| Soulsucker      | 3            | 8                      | None    | 2H           |
| Dreadnought     | 4            | 4                      | 2x2H+2L | 2H+2L        |

# SPACE CRUSADE

## Completing the Mission

If one of the marine players succeeds in fulfilling the mission they will be awarded the primary mission, for which you will be awarded thirty points. A marine player who accomplishes the secondary mission will be awarded the secondary mission, and points. For more information on secondary missions, see 'Alien Events' later in the manual.

Once the mission has been accomplished the marines must return to their own docking claws. Any marine on a docking claw is safe from attack. Aliens may not move onto a marine docking claw. Once a marine has returned to the docking claw it plays no further part in the game. A marine may not fire or move back onto the map. If the marines fail to complete the mission they may still return to their docking claw to escape.

## End of the game

Once all the marine's and commanders have returned to their docking claws then the game ends. The game ends automatically after each remaining marine chapter have taken their final turn. The marine players have one last turn each, to try to save as many of their marines as they can. Any marines left still outside their docking claw after this last turn are assumed to be eliminated.

## Winning the Game

The computer will total up the score for each of the players, and will tell you who the winner is, providing that at least one player has reached the minimum winning points required. Again, this number is mission dependant, but this number will be given in the Mission Briefing Screen. Once a game is over, the players will be given the opportunity of saving their chapters to use in later games or campaigns.

Those are the rules of play, and you will need to be familiar with them before you play the computer game. The computer will enforce most of the rules for you, of course. The following section explains how the computer game works.



# SPACE CRUSADE

## SPACE CRUSADE: THE COMPUTER VERSION

### On Loading

Following the loading sequence of Space Crusade you will be presented with four flags representing the four languages available, press the appropriate function key corresponding to the language you wish to use. After this you will encounter the copy protection, and be asked to type in a word from the manual.

### Controls

Use the joystick or the mouse to move the cursor and the fire button on the joystick or left hand mouse button to select options. If using the keyboard see below.

#### Additional Keyboard controls:

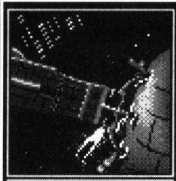
|              |   |
|--------------|---|
| Cursor Up    | Moves pointer up.   |
| Cursor Down  | Moves pointer down.   |
| Cursor Left  | Moves pointer left.   |
| Cursor Right | Moves pointer right.  |
| Space Bar    | Imitates fire button on joystick or left mouse button.  |
| Keys F1-F5   | Selects the commander and marines currently taking their turn. Pressing one of the Function keys twice will centre the screen on that marine.         |
| F10          | Toggles between sound effects and music.  |
| S            | Toggles the scroll button on/off. When the S key is toggled on you can then use the keyboard or Joystick/mouse scroll around the current mission map. |
| Escape       | Quits the current Mission.  |

# SPACE CRUSADE

## Main Options Screen

When the game has loaded, the first game screen featured will be the Main Options Screen, which has three icons: **Select Mission**, **Select Chapters** and **Expansion Missions**. The Expansion Mission Icon is provided for future missions that will be released at a later date. When all of the players have made their selections for the forthcoming mission then a new icon will appear, this is the **Start Mission** icon, looking like a 3D isometric view of the board. Click on this and your mission will begin.

### Select Mission



Having chosen this option a hand held computer will appear with a list of slots with the names of the available missions. Click on one of the mission slots, we recommend that you play the missions in the order that they are presented. The mission brief for the mission you have just selected will now appear in the text window of the hand held computer.

### Mission Brief

This will be the marines mission and will tell the marine players what they must try to do to achieve the primary mission objective and so score bonus points. Each mission will have a points threshold over which the player(s) must score in order to successfully win the mission. If the word 'MORE>>' appears in the text window then click on the text window and any additional text will appear. Click on the Accept (The Tick) button, at the bottom of the hand held computer, if you wish to play that mission, you will then be taken back to the Main Options Screen ready to select your marine chapter. If you wish to select a different mission then click on the Refuse (The Cross) button and you will be taken back to the mission list.

### Select chapter



When you click on this icon you will be presented with a screen showing a picture of each of the marine chapters in action. Each player wishing to play Space Crusade must choose a chapter of marines to play with. The first player should click on the chapter picture representing the marine chapter they wish to play with, a blast door will close over their selected marine chapter to indicate that the marine chapter has been chosen, and will be taking part in the forthcoming mission. The marine chapter emblem above the blast door can now be clicked on, this will take the player to the **Chapter Option Screen** (see below),

from where the player will equip his chapter for the mission.

If the chapter emblem is flashing then this indicates that the player has not fully prepared their chapter for the forthcoming mission and can not start a mission. If this happens then click on the flashing emblem and select a full complement of weapons, equipment and order/s via the Chapter Option Screen. When all of the players have chosen a marine chapter and made their selections for their marine chapter they should click on the double arrow in the bottom right hand corner of the Select Chapter Screen which will return them to the Main Options Screen ready to click on the Start Mission Icon.

**Note:** Once a mission has been completed the players must choose their new mission and return to this screen. All of the blast doors will be open, players must again choose which marine chapters are to take part in the next mission by following the above procedure. If a player does not wish to access any of the options from the Chapter Option Screen, for example changing weapons, then they should not click on the chapter emblem above the blast door, unless it is flashing, but click on the double arrow in the bottom right corner to return them to the Main Options Screen ready to click on the Start Mission Icon.

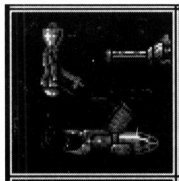
## Chapter Option Screen

This screen has three icons, Select Weapons, Load/Save Commander and Commander Status.

### Select Weapons

To select the weapons for your marine chapter click on this icon. You will first be presented with the commander and marine weapon selection, and then the equipment and order selection screen. There is a default set of weapons, equipment and an order for each marine chapter already present and you may wish to alter these (see below).

### Commander and Marines Weapons Selection



Each marine chapter must select their weapons carefully and with the mission they are about to undertake in mind. The hand held computer displays the available weapons, click on a marines face at the top of the device, the face will now highlight with a yellow box surround.

For your convenience we have included a set of default weapons, so you can start a mission without having to set up your own marines weapons. If you do wish to change the weapons we have set up for you then follow the procedure on discarding weapons below.

Use the single arrows either side of the currently displayed weapon to move through the choice of weapons. When you have decided on the weapon for the currently selected marine click on the picture of the weapon, the LED underneath the marine will now turn from red to green and 'Currently selected' will appear underneath

# SPACE CRUSADE

the weapon to indicate that the marine that is currently selected has now got that weapon.

Continue to do this for the rest of the marines. You will notice that any weapon already selected and assigned to another marine will have the phrase 'Previously selected' underneath it. If you wish to change and discard a marine's weapon then select him again, click on the currently selected weapon, the LED underneath the marine will now turn from green to red, then select another weapon in the same way as before. When all of the marines have chosen their weapons click on the double arrow button at the bottom right hand corner of the hand held computer, this will take you to the Equipment and Order Selection Screen. If you wish to return to the Chapter Options Screen then click on the double arrow button at the bottom left of the device.

## Equipment and Order Selection

Note: If you wish to recap or re-examine the information on the equipment and orders you have selected whilst you are playing, details are given at the back of this manual.

For your convenience we have included a set of default equipment and an order, so you can start a mission without having to set up your marines equipment and order. If you do wish to change the equipment and order we have set up for you then follow the procedure about discarding equipment or orders below.

A hand held computer will display the equipment and orders available to your marine chapter. The following procedure can be used for selection of both equipment and orders. When you first enter this screen the order button is already active and highlighted and a picture of one of the available orders will be present in the window in the top left corner of the hand held computer. Click on either the equipment button or the order button. The one selected will highlight with a yellow box surround to indicate that it is active. A picture of a piece of equipment or an order will be displayed in the window at the top left hand corner of the hand held computer.

You will notice that one or more LED's have appeared underneath the equipment/order picture at the top of the hand held computer. The number of LED's present when the equipment button is selected will depend on how many equipment packs you are allowed to possess, the number will range from four to eight, the exact number is determined by the number of honour badges your commander currently possesses. The number of LED's present when the order button is selected will depend on how many orders you are allowed to possess, the number will range from one to four, the exact number is determined by your commanders current rank. Click on one of the two single arrows below the equipment and order buttons to move through the available choices. A description of the equipment or order you are currently viewing will appear in the text window below the LED's. If there is more text to follow then 'More>>' will appear at the end of the text, click on the text window and any additional text will then appear.

# SPACE CRUSADE

When you wish to select a piece of equipment or an order simply click on the picture of it in the top left hand corner of the hand held computer. You will notice that one of the LED's has turned from red to green, this indicates that an order or equipment pack has been selected and will be present when you start your mission. Continue to do this until all of the LED's for both equipment and orders have turned green.

If you change your mind and wish to discard an equipment pack or an order then click on the single arrows until the picture of the equipment or order appears in the top left hand window of the hand held computer. Then click on the picture to discard the equipment or order and the previously green L.E.D will now turn to red. Follow the above procedure to select another one. When you are happy with your selections click on the double arrow at the bottom right of the hand held computer to take you back to the Chapter Options Screen. The double arrow button on the left hand side will take you back to the Weapon Select Screen.

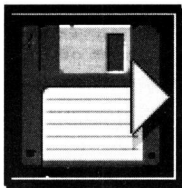
If the marine player chooses a targeter as part of their equipment then a weapon with green arrows either side will appear in the text window. Click on the arrows to move through the available weapons. When you wish to attach a targeter to a weapon simply click on the picture of the weapon and the targeter will be assigned to that weapon and 'Now Selected' will appear underneath the weapon. If MORE>> is clicked on then a targeter symbol will appear next to the weapon to indicate that it is assigned to that particular weapon. If you wish to change your mind and assign the targeter to another weapon ensure that the targeter picture is in the top left hand window, a weapon should now appear in the text window. Click on the weapon and the targeter will no longer be assigned to that weapon. Using the green arrows next to the weapon move through the available weapons until you find the one you want and follow the above procedure for re-selection.

After a mission has been played, and as long as the computer has not been turned off, then the equipment, orders and weapons from the previous mission will already be set up for the next mission. Remember you must always reselect a marine chapter by closing a blast door on the Select Chapter Screen. If you are happy with your order, equipment and weapons, and do not want to load or save then you need not click on the chapter emblem. If you wish to re-select any equipment, orders or weapons then you must click on the chapter emblem which will take you to the Chapter Options Screen. See Appendix One for details of Equipment and Orders.

## Load/Save Commander

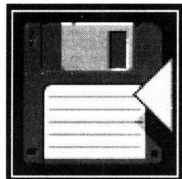
Click on this icon and three new icons will appear. Load Commander, Save Commander and Format Disk.

# SPACE CRUSADE



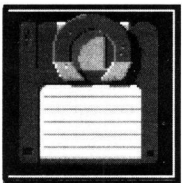
## Load Commander

To load a previously saved commander, click on the Load Icon and follow any on screen instructions. A screen with list of load slots will appear, click on the slot you wish to load and follow any on screen instructions. If you do not wish to load, then click on the EXIT button at the bottom of the screen. When you have finished and have returned to the Load/Save/Format Screen click on the double arrow button at the bottom right of the screen to return you to the Chapter Options Screen.



## Save Commander

To save a commander, click on the Save Icon and follow any on screen instructions. If you have not saved previously then a screen with a list of empty UNUSED save slots will appear, click on a slot, the name of your marine chapter and a number will appear, then follow any on screen instructions. On future saves ensure that you click on the slot you wish to update. If you do not wish to save, then click on the EXIT button, this will return you to the Load/Save/Format Screen. From here click on the double arrow button at the bottom right of the screen to return you to the Chapter Options Screen.



## Format Disk

This will allow you to create a disk onto which you can save your marine commander. If you choose this option, simply follow the on screen instructions, taking care not to format your game disk.



## Commander Status

This screen shows the current status of a marine commander. This screen will show the commanders current rank, any honour badges he holds, the total number of kills for the last mission and the number of points for the last mission. If your commander has four honour badges then they will be flashing to indicate that they can be traded. A TRADE button will appear at the bottom of the screen, in place of one of the normal EXIT buttons, to allow you to trade the honour badges in for a promotion by one rank, unless your commander is already at the highest rank or



the rank below (there will be no rank ceremony when increasing in rank from the status screen). If you click on the TRADE button, you will lose the four badges, and be promoted by one rank. The trade button will then disappear. If MORE>> appears at the bottom of the text window then click on it and the mission record will be shown. The mission record displays any previous missions and whether they have been successfully completed or not. This will be indicated by a tick or a cross next to the mission and its number. When you have finished on this screen then click on the EXIT button.

Once the player has made all of the selections for their marine chapter then click on the double arrow in the bottom right hand corner of the Chapter Option Screen, this will return them to the Select Chapter Screen ready for the next player to choose a marine chapter.

## Order of Play

The Blood Angels will move first, followed by the Imperial Fists and then the Ultra Marines.

## Playing the Mission

After all the selections for each of the marine chapters taking part in the forthcoming mission have been made and they have returned to the Main Options Screen then the **Start Mission** icon should be selected, the mission will then begin. Each marine chapter starts a mission from their own docking claw. The docking claw is also the place that the team should return to at the end of a mission in order to be safe. When marines return to the docking claw then they can not perform any actions.

During a marine player's turn they may move and/or fire/or hand-to-hand combat all of their marines. A player may move and fire each marine in turn. A marine may move first, then fire, or fire first and then move. A marine does not have to fire or move. However a marine may not move twice or fire twice unless the player possesses an order that allows them to do so. During a mission the pointer will appear as a commanders glove in the colour of the current chapter.

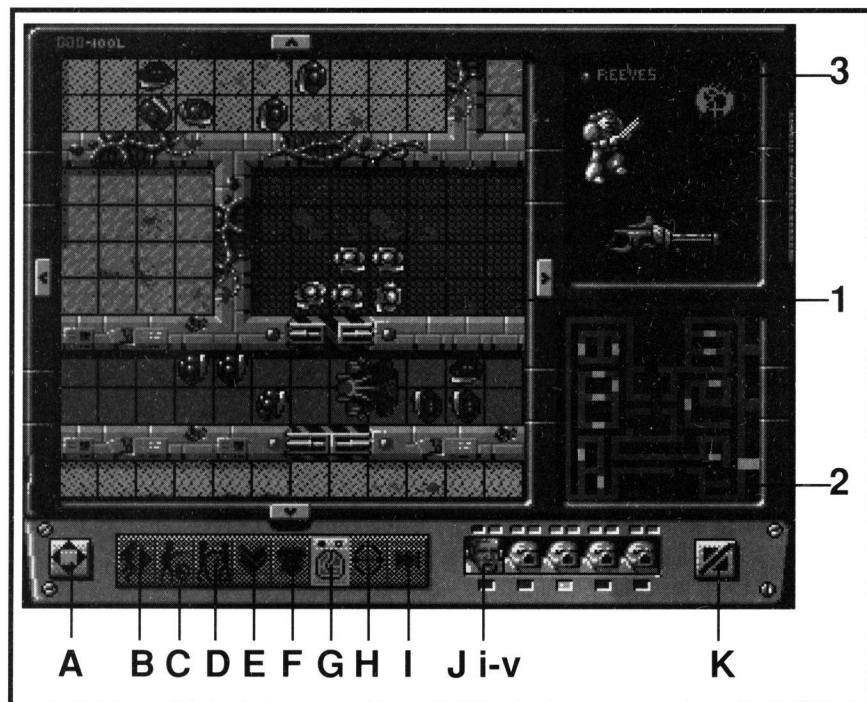
## The Main Screen

The main screen is made up of the Main View Window, the Small Map Window and the Dynamic Information Window. Underneath these is the Control Panel.

### 1. Main View Window

This is where all of the action takes place. You may click on any of your marines in this window whilst in plan view in order to select them. Also clicking on a revealed alien and holding the fire button down will activate the Alien I.D mode and will show the alien in 3D isometric along with its name in the Small Map Window. The Main View Window has arrows around the edges, clicking on any of these, or along the edges of the Main View Window will scroll the Main View Window in the chosen direction.

# SPACE CRUSADE



Clicking and holding down the fire button on these arrows or the edges of the Main View Window will continue to scroll the Main View Window until either the fire button is released or until the end of the mission map is reached. When the 3D button is active, clicking on the four arrows surrounding the Main View Window will display the four angles of the isometric view.

## 2. Small Map Window

This window displays the mission map. Aliens and your marines are shown as dots and they can be seen moving around the map when ordered to do so, aliens and blips are shown as green dots, objects such as rubble are shown as blue dots and marines are shown as red.

To aid in identification a graphic and name of an alien or an object can also be seen displayed in this window in 3D isometric by clicking and holding down the fire button, left mouse button or space bar on the square they occupy whilst in plan view mode. Clicking anywhere on this map will take the Main View Window to that position.

When the 3D button is selected a 3D isometric view of part of the map will be displayed in the Main View Window. Whilst the 3D button is active, clicking anywhere on the small map will cause that part of the map to be displayed in 3D. Clicking on the 3D button again will cancel it.

When the dice are being rolled this window will display the dice roll as digital read-outs, dice that are not active will be dehighlighted. Heavy weapon dice are coloured red and are at the top, light weapon dice are coloured white and are at the bottom.

A player may sometimes be given the option to re-roll some of the dice, you will be informed of this option in the Dynamic Information Window, click on the particular dice you wish to re-roll or click on CANCEL if you are happy with the dice roll and do not wish to re-roll.

### 3. Dynamic Information Window

This window at the top right hand corner of the screen shows information about the currently selected marine in the marine team currently taking its turn, or the aliens when it is their turn. When a marine team are taking their turn the marine's chapter emblem will be displayed at the top of this window along with the name of the currently selected marine, the number of life points the marine holds, the weapon carried by that marine and also any targeter that may have been chosen as one of your equipment choices. If a marine has collected an object as part of the mission objective then this will also be displayed in this window to indicate which marine possesses it.

When all of the marine teams have had their turn and have clicked on the next player icon, this window will then display the number of turns remaining and will prompt you to press the fire button. The number of turns will count down. Once the turn counter reaches one then your marine team will have one last turn to get all of their marines back into the docking claw, otherwise they will all die. After the number of turns remaining have been displayed then it is the alien's turn. Before the alien takes its turn an alien event will be played (see Alien Events) which may be beneficial or detrimental to the marines. The alien will then take its turn. You will see the alien emblem in this window and the Control Panel Action Icons will light up with a green surround when the aliens are taking their turn, this helps you see what actions the aliens are performing. If the alien attacks using hand-to-hand combat then the marine involved will automatically make a defensive dice roll. You will be prompted in this window to re-roll under certain circumstances, a chapter emblem will also appear in this window to indicate which chapter must choose re-roll or CANCEL.

### Control Panel

The panel at the bottom of the screen is where you control your marines actions. Each icon has a particular function. Only the currently available actions will be highlighted. A marine must be selected before any of these icons become highlighted, with the exception of the Order Icon.

#### Control Panel Action Icons

This is the main section of the panel, and appears under the Main View Window. Clicking on these icons will cause them to be surrounded by the colour of your marine team to indicate that it has been selected. The coloured surround will stay active whilst the action is taking place. Once selected, an icon can be cancelled by clicking on it again, with the exception of the Scanner, Door and Next Player icons.

The icons are from left to right:

# SPACE CRUSADE

## **A. Scroll Icon**

Click on this icon and move the joystick, mouse or keys to scroll around the mission map. Click on this icon again to exit this mode. Pressing the S key will also activate this option, use the joystick, mouse or keyboard to move around the map. Pressing the S key again will de-activate this option.

## **B. Move**

Click on this icon and the Main View Window will dehighlight all squares that can not be walked on. Squares that the marine can move to will stay as normal. Marines with bolt pistols and commanders are able to move up to six squares. Marines with heavy weapons can only move up to four squares, unless they possess a piece of equipment that allows them to do so. When the Main View Window has dehighlighted the unavailable squares, click on a square and the marine will move to that square. If you have failed to Scan then there may be an un-revealed alien blocking your marines path, your marine would then stop, and the alien would be revealed.

## **C. Fire**

When the Fire Icon in the Control Panel is clicked on, the Main View Window will display the squares that can be fired upon in yellow and 'Select Target' will appear in the Dynamic Information Window. Click on an alien to be fired at or, if the missile launcher or plasma gun are being used, click on any square either containing an alien or an empty square with aliens on adjacent squares. The digital dice roll will now appear in the Small Map Window. If CANCEL appears underneath the dice then the player has the opportunity to get a re-roll. This is done by clicking on the actual dice. If the player does not wish to re-roll a dice then they should click on CANCEL. If the player's dice roll has scored more than the alien's armour value then the alien will be eliminated, with the exception of the dreadnought, who has three life points beyond his armour value. If you get a high dice roll score when using the assault cannon, and have beaten the alien's armour value, the alien will be eliminated, your dice score will then decrease by the alien's armour value, and you will be requested to select another alien to attack. This will continue until there are no more aliens to fire at in the vicinity, your dice roll has reached zero or your dice score is not sufficiently high enough to eliminate an alien, click on the Fire Icon to cancel when this is the case.

## **D. Hand-to-hand**

When this icon is selected, any aliens on adjacent squares to the currently selected marine can be attacked in hand-to-hand combat. Marines can not use hand-to-hand combat diagonally unless they have equipment that allows them to do so. The aliens that are able to be attacked will be standing on a yellow square, all other squares will stay as normal. Click on the square containing the alien you wish to attack. The dice will now roll for the marine's attack score, followed by the defensive dice roll for the alien. Whoever gets the highest dice roll will win, the loser will lose one life point for each point his opponent rolled above his own total. If is a draw, then neither loses any life points. The icon will not be available for selection if a marine is not adjacent to an opponent or if they have already fired a weapon this turn.

# SPACE CRUSADE

## **E. Orders**

This icon will only be active and highlighted at the start of the marine player's turn before a marine has been selected. Once a marine has been selected the order will not be available for the rest of the turn. If the player has more than one order, only one can be used per turn. Selecting this icon displays the currently available orders as pictures in the Small Map Window. If you possess more than one order, then click on the arrows either side of the order picture to view the others. To select and use an order, click on the order picture displayed in the Small Map Window. Click on the Order Icon in the Control Panel again to cancel if you no longer wish to select an order (For a description of the orders and rules involved see Appenndix One: Space Crusade Equipment and Orders section).

## **F. Equipment**

Clicking on this icon will display all the equipment you have previously chosen in the Small Map Window as pictures. Equipment which is used throughout a mission, for example the bionic eye, will not be shown here because it is always in use, and does not need to be selected at any particular point in the game. Use the arrows either side of the equipment picture to view any other equipment you may possess. To select and use a particular equipment pack, click on the equipment picture in the Small Map Window. Click on the equipment icon in the Control Panel again to cancel if you no longer wish to select any equipment (For a description of the Equipment and the rules involved see Space Crusade Equipment and Orders section).

## **G. Doors**

When a marine is standing next to a door he can open it by clicking on this icon. A door will open automatically when a marine or alien's move allows them to travel past the door. A door can not be closed once it has been opened unless the master controls have been discovered (see Alien Events).

## **H. Scanner**

The scanner can be used by any selected marine to reveal blips, but only once per turn (unless an Alien Event allows them to do so). A commanders scanner has a larger scan range than a normal marines scanner. The Scanner Icon will dehighlight when not available.

## **I. Next Player**

Clicking on this icon will finish your marine team's turn and transfer to the next player's marine team, or the alien, for them to take their turn.

## **J i-v. Marine Team Icons**

This panel shows the faces of the marines in your team. A marine must be selected before Move, Fire, Hand-to Hand Combat, Door, Equipment or Scan can be selected from the Control Panel. To select a marine, click on one of the marine

# SPACE CRUSADE

face icons at the bottom of the screen, on a marine displayed in the Main View Window or press keys F1-F5 which correspond to the commander and the four marines. The Control Panel will now highlight the actions available to the selected marine. Double clicking on a marine icon, or a marine displayed in the Main View Window or pressing one of the F1-F5 keys twice, will centre the screen on the selected marine. When a marine is selected a red LED will light up underneath his face. There are two smaller LED's above his face, the left one will turn from green to red when that marine has moved, the right one will turn from green to red when that marine has fired or used hand-to-hand combat. If any of your marines do not leave the docking claw during the first turn or have returned to the docking claw after the first turn, their faces will be dehighlighted to indicate that they cannot be selected. When a marine is eliminated a skull will appear in place of his face. Any orders should be played prior to selecting a marine. Refer to Appendix One (Space Crusade Equipment and Orders) for further information.

## **3D Button**

Clicking on this button will make it active and cause it to have a surround in the colour of the currently selected marine chapter. If using the mouse, then clicking on the 3D button with the left hand mouse button will display the view with wire frame see-through walls (standard with joystick or keys), if the 3D button is clicked on with the right hand mouse button then the walls will not be transparent. No actions can be selected whilst this button is active. When this button is highlighted the current position of the map will be displayed in 3D isometric, clicking on any of the four arrows surrounding the Main View Window using the left mouse button or the fire button will display the 3D view from the four angles.

When the 3D button is not selected only the outcome of firing and hand-to-hand combat will be displayed in 3D isometric view. If the player clicks on the Small Map Window when the 3D button is active then an isometric view of that part of the map will be displayed in the Main View Window. To exit the 3D isometric view click anywhere with the right hand mouse button or click again on the 3D button again to cancel it and you will be returned to the Main View Window with the top down view.

## **Quit Mission**

There may be times when you may wish to quit the current mission and start again or your marines may be trapped somewhere because they are surrounded by a vacuum. Press the ESCAPE key to quit the mission. Your commander and marines will now all die.

## **Mission De-brief**

When all marine chapters have either returned to the docking claw, or have died, the mission is finished and your marine commander will get a mission de-brief from the Imperium. You will be told whether you have won the mission. Each mission will have a minimum score that is required to win the mission. If playing a game with more than one marine team then the



# SPACE CRUSADE

team with the most points wins the mission, but only if they have scored above the minimum number of points required to win that mission. The commander of the winning team will be promoted by one rank and will take part in an award ceremony. Completion or non-completion of the primary mission will also determine the type of de-briefing message you will be given. If 'More>>' appears at the bottom of the text then this indicates that there is more text to follow, click on the text window and any additional text will appear. When you wish to leave this screen click on the EXIT button at the bottom of the screen. Once all the marine players taking part have had their mission de-brief they will then be taken to their Chapter Option Screen where they can save or view the status of their commander. When a marine player has finished on the Chapter Option Screen they should click on the double arrows in the bottom right hand corner of the screen.

If more than one marine player was taking part then the next players Chapter Option Screen will appear. When the last player has finished on their Chapter Option Screen they should click on the double arrow in the bottom right hand corner, this will take the players to the Main Options Screen ready to select a new mission.

## Appendix A: Equipment and Order Cards

### Blood Angels Equipment Packs

**1. Bionic Arm:** This gives the marine commander enormous strength which is best brought into use in hand-to-hand combat. Your commander may re-roll one dice whenever attacking in hand-to-hand combat, to try to improve his score. Remains in use for the entire mission.

**2. Blind Grenades:** These release a broad spectrum electro-magnetic interference that prevents the marines being seen or detected. This equipment can only be used at the end of your turn. The alien player may not attack any of your marines on his next turn. This equipment can only be used once.

Click on the equipment icon, and then on the blind grenade icon in the Small Map Window. On the alien's turn they will not attack your marine team.

**3. Close Assault Blades:** These are heavier than the normal bolter blade, and are only issued to marines who have recieved advanced close-quarter training. All of your marines with bolters may attack diagonally in hand-to-hand combat. When they do this the opponent rolls one less die than normal. Remains in use for the entire mission.

**4. Melta Bomb:** This device once attached, explodes, the blast of super-heat atomising the target. It is especially useful against androids and dreadnoughts. Any one of your marines may roll two extra heavy weapons dice in hand-to-hand combat attack. This equipment can only be used once.

# SPACE CRUSADE

First select a marine, then select the equipment icon and then the melta bomb icon in the Small Map Window. If the selected marine fights using hand-to-hand he may roll two extra heavy weapon dice.

**5. Bolt Pistols:** This is a smaller version of the bolter. It is especially useful in close quarter-combat battle. All of your marines armed with bolters are also carrying bolt pistols and may roll one extra light weapons die in hand-to-hand combat. Remains in use for the entire mission.

**6. Targeter:** This is an advanced weapon sight. It combines an image intensifier with a full spectrum scope. It must be assigned to a specific weapon during equipment selection prior to a mission. Any of your marines that use this weapon may re-roll one die after firing, to try to improve the score. Remains in use for the entire Mission.

**7. Force Field:** This is a belt-worn generator for your commander. The force field is not impervious to attack but the energy emitted is enough to reduce the velocity of all incoming missiles or blows. Your commander has an armour value of three. Remains in use for the entire mission.

## Blood Angel Orders

**1. Fire!:** This order should be used when there are many aliens in view. This will then maximise the fire effect of your squad and enable you to eliminate a larger alien force. Each of your marines may fire twice. They may fire, move and then fire again, OR fire twice before or after moving. This order can only be used once.

**2. Photon Grenades!:** These release a burst of light energy that stuns. They are commonly used by the marines before they engage in hand-to-hand combat. Any aliens that you attack in hand-to-hand combat this turn must roll one die less than normal. This order can only be used once. This order is active for the whole team.

**3. Close Assault!:** This is best used to force a passage through a blocking force of aliens. The marines are trained to fire as they rush in combat. Any of your marines armed with bolters may fire them AND attack in hand-to-hand combat, or perform a hand to hand combat twice. This order can only be used once.

**4. Move It!:** This should be used either to move your squad out of a danger zone or to secure advanced fire positions quickly. Each of your marines may move twice. They may move, fire and then move again, OR move twice before or after firing. This order can only be used once.

## Imperial Fists Equipment Packs

**1. Suspensors:** These are small anti-gravity devices that are often used to negate the weight of heavy weapons and equipment. All of your marines with heavy weapons may move as though they have bolters. Remains in use for the entire mission.

**2. Combi-Weapon:** These are rare and prized possessions. They combine several weapons into one and are deadly in the

# SPACE CRUSADE

hands of an experienced commander. To use this equipment your commander must have the heavy bolter. He may fire the heavy bolter normally OR as if it were a plasma gun. Remains in use for the entire mission.

Each time the commander selects the FIRE icon he will be given the choice between his heavy bolter or a plasma gun. To select the desired weapon, click on one of the two weapons displayed in the Small Map Window.

**3. Bionic Eye:** This is used by some commanders. It combines target acquisition with an image intensifier and full spectrum scope. Your commander may re-roll one die whenever he fires, to try to improve his score. Remains in use for the entire mission.

**4. Melta Bomb:** See Blood Angels equipment.

**5. Targetter:** See Blood Angels equipment.

**6. Bolt Pistols:** See Blood Angel equipment.

**7. Blind Grenades:** See Blood Angels equipment.

## Imperial Fists Orders

**1. Heavy Weapon!:** This enables the concentration of fire of a heavy weapon. This movement allows you to position the weapon or to pull the marine back after firing. One of your heavy weapon marines may move twice and fire twice. This may be done in any order. This order can only be used once.

The first marine carrying a heavy weapon to be selected will be the one that the order is played on.

**2. By Sections!:** This order is useful, it allows you to move up those marines who are out of position whilst using the others to give effective fire support. Each of your marines may EITHER move twice OR fire twice. They may not move AND fire. This order can only be used once.

Select a marine and then either the MOVE, FIRE or HAND-TO-HAND icons. Whichever action was chosen for that marine will be the action that he can perform twice. The actions allowed are; two MOVE, two FIRE, two HAND-TO-HAND or one HAND-TO-HAND and one FIRE.

**3. Fire!:** See Blood Angels orders.

**4. Move It!:** See Blood Angels orders.

## Ultramarines Equipment Packs

**1. Bio-Scanner:** This advanced scanner can identify the traces it has picked up. However, it has limited capacity, and should be used to identify the traces that pose the greatest threat. May be used at the beginning of a turn to identify any three blips

# SPACE CRUSADE

anywhere on a ship to see what they are. Remains in use for the entire Mission.

At the start of your team's turn the bio-scanner is displayed in the Dynamic Information Window, click on three blips in the Main View Window you wish to reveal. Whilst the bio-scanner is visible in the Dynamic Information Window no marine can be selected via the Main View Window, but a marine can be selected via the control panel but doing this will cancel the bio-scanner until your team's next turn.

**2. Digital Weapons:** These are miniture weapons that fit either onto a finger or a knuckle. Activated by the fingers, they give a commander a greater all-round combat ability. Your commander may re-roll one die when he attacks, either when firing or in hand-to-hand combat, to try and improve his score. Remains in use for the entire mission.

**3. Medi-Kit:** This is a belt-carried field dressing. It contains a sophisticated assessor that will administer treatment until the commander can return to the mothership. Once selected it will restore all your commanders life points. It may not be used if they have just been reduced to zero. This equipment can only be used once.

**4. Bolt Pistols:** See Blood Angels equipment.

**5. Targetter:** See Blood Angels equipment.

**6. Melta Bomb:** See Blood Angels equipment.

**7. Blind Grenades:** See Blood Angels equipment.

## Ultramarines Orders

**1. Fire!:** See Blood Angels orders.

**2. Move It!:** See Blood Angels orders.

**3. Close Assault!:** See Blood Angels orders.

**4. By Sections!:** See Imperial Fists orders.

## Appendix Two: Alien Events

### 1. Communications Malfunction

This is played on one player. That player may not use an order on their next turn.

### 2. Suicide Android

Any one android may self destruct after moving. Two heavy weapons dice are rolled. Each marine/alien adjacent to the android is attacked with the total of 2 dice.

### **3. Android Fault**

No androids or dreadnought may move or fire this turn.

### **4. Lure of Chaos**

A marine is randomly chosen (not a commander) and 1 heavy weapons die is rolled. If a 3 is rolled, the marine is replaced with a Chaos marine.

### **5. Master Controls**

Marines may open or close as many doors as they like. This stays active for the rest of the mission. The door icon will now be highlighted for the rest of the mission. Click on the door icon and then on any door in the Main View Window you wish to open or close.

### **6. Booby Trap**

A marine is randomly chosen (not commander) and a missile launcher attack is made on that square.

### **7. Out of Ammo**

A marine with a heavy weapon is randomly chosen and has his heavy weapon replaced with a bolter. If no bolter is available then the marine will have no weapon and can only fight using hand-to-hand.

### **8. Report In**

This is played on a player, that players' commander may not move or attack on his next turn.

### **9. Auto-defence**

This shoots at any marine. One heavy weapons die is rolled.

### **10. Mech. Assault**

All androids and dreadnoughts may move up to twice their normal move this turn as well as attack.

### **11. Weapons Jammed**

This is played on one of the players. That player may not fire any heavy weapons or heavy bolter on their next turn.

### **12. Psychic Attack**

No gretchin or orks may move this turn.

### **13. Mothership Communication**

The secondary mission is transmitted to the marine teams attempting a mission and is displayed in the Main View Window.

### **14. Gretchin Bomber**

---

---

# SPACE CRUSADE

Any one gretchin may throw a frag grenade instead of firing. The frag grenade attacks in the same way as a missile launcher.

## 15. Mothership Scan

Allows each marine chapter to scan twice for one turn only.

## 16. Soulsucker

A soulsucker is placed next to a marine or commander. The soulsucker may move and attack as normal this turn.

## 17. Equipment Malfunction

One equipment pack from a marine chapter is lost due to malfunction.

## 18. Alien Elite

Any one alien can use twice their normal actions this turn.

## 19. Frenzy

Any one gretchin or ork may attack twice in hand-to-hand combat this turn.

## Appendix Three: Space Crusade Missions

**1. Primary mission: Mission 653/4-Sector 45. Seek and destroy.** Seek and destroy dreadnought aboard alien vessel 653. The aliens have blocked some corridors with rubble. Clear rubble with weapon hit of one or above. The primary mission will be awarded to the player who destroys the dreadnought.

**2. Primary Mission: Mission 653/5-Sector 46. Eliminate and survive.** The Empire has failed to destroy all aliens on board alien vessel 656 by using experimental germ warfare. Eliminate as many aliens as possible and also any marines from another chapter as there is only enough antidote available aboard the Mother Ship for one marine chapter. If only one marine chapter is deployed on this mission then eliminate all five infected Chaos marines. The primary mission will be awarded to the player who eliminates the greatest number of rival marines. If any players eliminate the same number of marines it will be awarded to the player who has scored the most points. If one player only, then all Chaos marines must be destroyed.

**3. Primary Misssion: Mission 653/6-Sector 47. Disable alien vessel.** Disable alien vessel by destroying engineering control panel located in the engine room. Engineering control panel requires a weapons hit of two or above to destroy it. The primary mission will be awarded to the player who destroys the engine control panel.

**4. Primary Mission: Mission 653/7-Sector 16. Locate and rescue.** Locate a container which is preserving the brain of the Empires top scientist and return it to the docking claw. The primary mission will be awarded to the player who returns the container safely to the docking claw.

**5. Primary Mission: Mission 653/8-Sector 85. Locate and retrieve.** Delta Squad Beta Company have been wiped out



# SPACE CRUSADE

whilst testing a secret experimental weapon. Locate the experimental weapon and return it to the docking claw. The primary mission will be awarded to the player who returns to the docking claw with the experimental weapon.

**6. Primary Mission: Mission 653/8-Sector 12. Purge and withdraw.** Intelligence reports that alien vessel has three outer hull doors. Open an outer hull door and withdraw from the vacuum that will spread to the rest of the ship. The primary mission will be awarded to the player who is the first to open an outer hull door and returns to the docking claw.

**7. Primary Mission: Mission 653/9-Sector 24. Interception.** Aliens have been detected aboard a drifting hulk in Sector 24. As many aliens must be engaged and destroyed as possible. However intelligence reports that a radioactive source is aboard which is known to sometimes cause false scanner readings. If only one marine team is deployed then at least 15 aliens must be destroyed. The primary mission will be awarded to the player who eliminates the greatest number of aliens. If two players kill the same number of aliens then the primary mission is awarded to the player with the most points. If only one player, they must kill over 15 aliens.

**8. Primary Mission: Mission 653/10-Sector 16. Exterminate.** There are reports of a very dangerous breed of alien nicknamed soulsuckers aboard alien vessel 93. Eliminate all soulsuckers that are encountered. If only one marine team is deployed then at least 10 Soulsuckers must be destroyed. The primary mission will be awarded to the player who kills the greatest number of soulsuckers. If two players destroy the same number of soulsuckers then the player who scored the most points is awarded the primary mission.

**9. Primary Mission: Mission 653/11-Sector 53. Locate and exterminate.** Soulsucker eggs are reported to be hidden on board alien vessel 28. Locate egg hatchery room and send a marine into the room to destroy as many of the soulsucker eggs as possible. Eggs can only be destroyed with a weapon hit of one or above. If only one marine team deployed then all soulsucker eggs must be destroyed. The primary mission will be awarded to the player who destroyed the greatest number of soulsucker eggs. If a one player game then the primary mission will be awarded if all eggs are destroyed.

**10. Primary Mission: Mission 653/12-Sector 68. Sabotage and withdraw.** Intelligence reports the discovery of a weak spot in the outer hull of alien vessel 331. Locate the weak spot, blow a hole in the outer hull, a weapon hit of three or above is required, and retreat to the docking claw from the vacuum that will spread throughout the ship. The primary mission will be awarded to the first player to blow a hole in the outer hull.

**11. Primary Mission: Mission 653/13-Sector 5. Destroy alien ship 17.** Intelligence reports that alien ship 17 has not had its self destruct mechanism disabled by the aliens. Activate ship self destruct by destroying control panel in control room with a weapon hit of two or above. The primary mission will be awarded to the player who activates the ship self destruct.

**12. Primary Mission: Mission 653/14-Sector 44. Destroy Cube of Chaos.** Intelligence reports that the aliens are protecting

---

---

# SPACE CRUSADE

'The Cube of Chaos', a device that is close to completion. If this device is allowed to survive the aliens plan to use it to rip a hole in the fabric of space and time and allow the realm of Chaos to enter through the Warp. The cube requires a weapon hit of three or above. The primary mission is awarded to the player who destroys the Cube of Chaos.

## Any Problems?

If you have problems loading Space Crusade, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

## Copyright Notice

Software copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder. 'Space Crusade' (c) 1991 Hasbro International Inc. All rights reserved. 'Space Crusade' and 'HeroQuest' are produced in association with Games Workshop Ltd. 'Space Marines' is the property of Games Workshop Ltd.

## Credits

### Programming

### Graphics

### Producer

### Sound

### Intro Sequence Programming

### Manual Text

### Manual Design

Michael Hart

Adrian Carless

Peter J Cook

Imagitec Design Inc.

Kevin Dudley

Peter J Cook and Sean Kelly

Sean Kelly

## FRANÇAIS

### Instructions de chargement

#### Commodore Amiga

1. Mettez le disque du jeu Pegasus dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 2, et votre souris dans le point d'accès 1.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

#### Atari ST

1. Mettez le disque du jeu Pegasus dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 1, et votre souris dans le point d'accès 0.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

#### PC

##### Jouer à partir d'une disquette

1. Insérez la Install disquette de Space Crusade dans le lecteur A, puis tapez A: et appuyez sur la touche Return. Si vous utilisez un autre lecteur que le lecteur A, vous devez bien sûr modifier les instructions en conséquence. **Assurez-vous que le lecteur dans lequel se trouve la disquette est le lecteur par défaut.** Puis tapez 'HERO' et appuyez sur la touche Return.
2. Le jeu se chargera alors automatiquement. Toutes les instructions suivantes apparaîtront à l'écran.

##### Installer Space Crusade sur disque dur

1. Insérez la Install disquette de jeu Space Crusade dans le lecteur A, puis tapez A: et appuyez sur la touche Return. Si vous désirez jouer à partir d'un autre lecteur que le lecteur A, vous devez bien sûr modifier les instructions en conséquence. **Assurez-vous que le lecteur dans lequel se trouve la disquette est le lecteur par défaut.** Puis tapez 'INSTALL' et appuyez sur la touche Return.
2. Le jeu s'installera alors sur le Disque Dur. Toutes les instructions suivantes apparaîtront à l'écran.

### Guide Démarrage Rapide

Nous sommes sûrs que vous mourez d'impatience de tirer sur tous ces aliens. Pourtant, nous vous recommandons vivement de vous familiariser avec les règles du jeu avant de commencer. Cependant, comme nous savons très bien que beaucoup d'entre vous préfèrent le mode 'Démarrage Rapide', qui vous permet de vous lancer dans la première mission avec toutes les sections équipées d'une combinaison préétablie d'armes, pièces d'équipement et ordres. Vous n'aurez qu'à sélectionner le nombre de joueurs. Pour cela, cliquez sur l'icône 'Sélectionner Sections' sur l'Ecran d'Options Principales. Cela vous conduira à un écran sur lequel vous verrez la représentation des trois sections en action. Chaque joueur doit cliquer sur l'une des sections pour que la porte

# SPACE CRUSADE

correspondante se referme. Lorsque le dernier joueur aura sélectionné sa section, il devra cliquer sur la double flèche au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'Ecran d'Options Principales, où vous verrez une nouvelle icône: Début de Mission'. Cliquez dessus pour commencer la première mission.

## L'IMPERIUM

Il y a plus de 25 millénaires, l'humanité tenta pour la première fois de conquérir les étoiles. La découverte du "Warp" entraîna la grande Expansion. Des voyages qui pouvaient durer plusieurs siècles furent réduits à quelques jours.

## L'Espace Warp

L'espace Warp est un univers parallèle que les vaisseaux spatiaux peuvent utiliser, pour parcourir des centaines de milliers d'années lumière en quelques heures. L'espace Warp est également le royaume de Chaos.

Dans l'espace Warp rien n'est certain. C'est un univers rempli de contre-courants, de remous et de tourbillons puissants. Des vaisseaux ont disparu sans raison, et ont réapparu bien des siècles plus tard, à des millions d'années lumière de leur destination. Ces épaves de vaisseaux, tellement déformées qu'il est impossible de les identifier, sont connues sous le nom de Space Hulks.

## L'Ere de Conflit

Lors de la grande Expansion l'homme s'aventura encore plus loin dans les étoiles. C'est alors que le pouvoir caché du Warp apparut. En pénétrant dans l'espace Warp, l'homme avait réveillé un vieux démon: les serviteurs de Chaos avaient survécu au Warp. La première grande guerre, connue sous le nom d'Ere de Conflit, commença.

Pendant plus de cinq mille ans, la guerre ruina l'humanité, les nations, les planètes s'affrontèrent, et les systèmes se détruisirent les uns les autres. Les colonies abandonnées périrent par dizaines, alors que les aliens se multipliaient aux dépens de l'humanité.

C'est alors qu'arriva le sauveur. L'Ere de Conflit, probablement le plus grand danger que l'homme ait jamais rencontré, engendra le plus grand homme de l'histoire - celui qui sera connu sous le nom d'Empereur de l'Espace humain. Habile diplomate, il rassembla les restes de la société des hommes, et en fit un Empire. Combattant exceptionnel, il conquiert et réclama les mondes que le Chaos avait récupérés. Pour cela, il créa les Marines de l'Espace, les plus grands guerriers de tous les temps.

Legiones Asartes est le titre officiel de cette organisation, plus connue sous le nom de Marines de l'Espace. Ses guerriers sont réputés être les hommes les plus puissants et les plus redoutables de l'Imperium.

Par leur nombre, les Marines de l'Espace sont en fait une petite force, mais leurs capacités surhumaines et leur redoutable

réputation les rendent supérieurs à des troupes conventionnelles. Ils sont respectés dans tout l'Empire.

Les Marines de l'Espace sont organisés en Sections autonomes, chacune possédant sa propre flotte. La flotte d'une Section fournit le logement, l'entraînement, les ateliers, les arsenaux, les silos à navettes, et subvient également à tous les autres besoins de la Section. La flotte erre dans la galaxie à la poursuite des ennemis de l'humanité. Les Marines quittent la flotte pour accomplir des missions individuelles, ou des campagnes, et la rejoignent ensuite lorsqu'ils ont terminé.

## Equiperment des Marines de l'Espace

Les Marines de l'Espace ont accès à toute une gamme d'armes et d'équipements Impériaux. L'armure blindée caractéristique des Marines de l'Espace les protège dans tous les milieux, et peut résister aux tirs directs de toutes les armes sauf les plus puissantes.

L'arme standard des Marines de l'Espace est le Bolter. C'est une arme automatique dévastatrice, qui tire une salve d'obus explosifs de petit calibre. La principale arme d'assaut est le Pistolet Bolt, une version réduite du Bolter, qui, en raison de sa taille, est idéal lors de combats rapprochés.

Les Marines de l'Espace possèdent également un certain nombre d'Armes Lourdes, qui peuvent être utilisées lorsqu'ils ont besoin d'une plus grande puissance de feu au cours d'une mission.

## Attaquer les Space Hulks (épaves de vaisseaux)

**En général le processus d'attaque est le suivant:**

1. Le vaisseau Mère lance un ou plusieurs vaisseaux d'attaque vers le vaisseau alien. Une fois que ces derniers sont près de la cible, plusieurs crochets d'accostage s'étendent des vaisseaux d'attaque et s'agrippent au vaisseau alien. Les puissants crochets déchirent le vaisseau alien et permettent au vaisseau attaquant d'adopter une position favorable à l'assaut.
2. Des sondes qui percent la coque du vaisseau alien sortent de chaque crochet. Chaque sonde possède un passage que les Marines de l'Espace peuvent emprunter pour attaquer. Lorsque le vaisseau alien a été percé et que le passage est hermétique, les portes "Blast" s'ouvrent, et les Marines donnent l'assaut.
3. Les Marines de l'Espace sont appelés à se déplacer très vite, et à accomplir la mission qui leur a été assignée. Une fois leur mission accomplie, ils retournent aux points d'accostage. Lorsque les Marines de l'Espace sont revenus au vaisseau attaquant, les crochets d'accostage relâchent le vaisseau alien, et le vaisseau attaquant retourne au vaisseau Mère.

# SPACE CRUSADE

## PARTIE DEUX: LE JEU

Space Crusade est un jeu de rôle de science fiction, dans lequel vous prenez le contrôle d'un Commandant et de quatre Marines. Votre Commandant commence comme Sergent et peut par la suite monter en grade. Dans la version ordinateur, vous pouvez jouer à trois, chaque joueur commandant une section de Marines. Le rôle de l'alien est "joué" par l'ordinateur.

Si vous jouez bien, vous serez promu, jusqu'à ce que vous atteigniez le grade prestigieux de Capitaine Senioris. Mieux encore, si vous réussissez à exécuter chacune des Missions Principales, vous accéderez au grade de Capitaine Supremus. (Certains termes employés ici vous semblent peut-être un peu déconcertants. Ne vous inquiétez pas: tout est expliqué en détail dans les pages qui suivent.)

Vous recevrez aussi des médailles pour récompenser vos performances. Les six grades de Marines sont décrits dans le paragraphe "Grades de Marines" ci-après.

### Space Crusade: Regles du Jeu

La meilleure façon d'expliquer les règles du jeu de Space Crusade est d'expliquer celles du jeu de société, puis d'indiquer comment elles sont appliquées à l'ordinateur.

C'est un jeu pour un à trois joueurs. Les joueurs contrôlent trois Commandants de Marines et leurs Marines de l'Espace. Ces joueurs sont appelés les joueurs Marines. L'ordinateur joue le rôle de l'Alien. Chaque partie correspond à une mission; les renseignements concernant chaque mission se trouvent à la fin de ce manuel. Pour résumer autant que possible, le jeu se déroule de la manière suivante:

Au début du jeu, les joueurs Marines choisissent la Section de Marines qu'ils veulent représenter, les armes de leur équipe de Marines, la mission à effectuer, l'Equipe et les Ordres de leur équipe. Les joueurs Marines jouent en premier. Lorsque toutes les équipes de Marines présentes ont joué une fois, c'est au tour de l'Alien. Les joueurs Marines doivent essayer d'accomplir la mission qu'ils ont sélectionnée sur la Liste des Missions. Lorsque c'est à leur tour de jouer, chaque Marine peut se déplacer, tirer ou combattre au corps à corps. Tandis que les Marines explorent la carte de jeu, ils rencontrent des aliens. Les joueurs Marines marquent des points lorsqu'ils éliminent des ennemis. Le joueur qui marque le plus de points gagne le jeu. C'est simple: avancez, tuez les aliens, réalisez les objectifs de mission, et retirez-vous.

### Les Missions

Les joueurs Marines choisissent une mission à partir de la Liste des Missions, puis lisent les Instructions de Mission pour connaître les objectifs de la mission.

## Monter en Grades et recevoir des medailles

A la fin de chaque mission, le joueur qui a le plus de points gagne, à condition qu'il ait atteint le nombre minimum de points nécessaires. Le joueur qui a gagné monte d'un grade et les joueurs qui ont marqué suffisamment de points sont décorés.

Si aucun joueur n'a atteint le grade le plus élevé, il faudra effectuer une autre mission.

Un joueur peut échanger quatre médailles contre un grade. Les médailles sont alors perdues, mais le joueur monte d'un grade. Il n'est pas possible d'utiliser les médailles pour accéder au rang de Capitaine Senioris - vous ne pouvez atteindre ce grade qu'en gagnant une partie. Les médailles ne peuvent pas non plus servir à accéder au grade de Capitaine Supremus - vous ne pouvez atteindre ce grade que si vous êtes déjà Capitaine Senioris, et que vous accomplissez toutes les Missions Principales.

Entre les parties, toutes les pertes sont remplacées. Vous commencez donc chaque nouvelle partie avec une équipe complète de Marines. La seule exception s'applique au Commandant de Marines. Si un Commandant de Marines est éliminé, le joueur doit commencer la partie suivante avec un Sergent, et toutes les médailles que possédait le joueur sont perdues. Les Commandants de Marines commencent chaque niveau avec six points de vie, quel que soit leur grade.

## La Campagne

La campagne relie les douze parties. Le but de la campagne est d'être le premier joueur à accéder au rang de Capitaine Senioris, ou mieux encore, d'accomplir toutes les Missions Principales afin de devenir Capitaine Supremus (à condition d'être déjà Capitaine Senioris).

Dans la première partie d'une Campagne, vous déterminez normalement vos rôles. Mais ensuite, vous devez jouer le même rôle dans les autres parties, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné la Campagne. Ainsi, un joueur qui choisit les Ultra Marines continuera de jouer le rôle des Ultra Marines jusqu'à la fin de la Campagne. Il n'est pas nécessaire de jouer toutes les parties en même temps. Vous pouvez décider de les jouer sur plusieurs jours, ou même plusieurs semaines. A la fin de chaque partie, les joueurs seront promus ou recevront des médailles, en fonction de leur performance et du nombre de points marqués.

En situation de Campagne, le nombre de pièces d'Équipement et d'Ordres pouvant être choisis par un joueur Marine dépend de son grade et du nombre de Médailles qu'il a reçues. Un joueur a toujours au moins quatre pièces d'Équipement et un Ordre. Il peut prendre une pièce d'Équipement supplémentaire par Médaille reçue et un Ordre supplémentaire par promotion. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 pièces d'Équipement ou plus de 4 Ordres.

# SPACE CRUSADE

## Tableau des Grades des Marines de l'Espace

| Grade               | Ordre(s) |
|---------------------|----------|
| Sergent             | Un       |
| Lieutenant Primus   | Deux     |
| Lieutenant Senioris | Trois    |
| Capitaine Primus    | Quatre   |
| Capitaine Senioris  | Quatre   |
| Capitaine Supremus  | Quatre   |

## Tableau des Médailles

| Médailles      | Pièces d'Équipement |
|----------------|---------------------|
| Aucune         | Quatre              |
| Une            | Cinq                |
| Deux           | Six                 |
| Trois          | Sept                |
| Quatre ou plus | Huit                |

## Les Joueurs Marines

Les joueurs Marines doivent choisir la Section de Marines avec laquelle ils veulent jouer. Les joueurs Marines doivent ensuite choisir leurs armes, leur Équipement et leurs Ordres. Chaque joueur doit sélectionner quatre des huit pièces d'Équipement et un des quatre Ordres disponibles pour leur Section, mais ils peuvent en choisir plus si leur rang et leurs médailles le leur permet.

## Choix des Armes

Chaque joueur Marine doit choisir ses armes au début de chaque mission. Les armes sélectionnées peuvent varier d'une partie à l'autre, en fonction de l'objectif de la mission.

## Armes de Commandant

Il y a trois possibilités de combinaisons d'armes pour le Commandant de Marines:

1. Méga Hache et Pistolet Bolt

Cela lui donne une bonne arme de combat au corps à corps, avec également une certaine puissance de feu.

2. Méga Épée et Méga Gant

Cela ne lui donne aucune puissance de feu, mais deux armes redoutables de combat au corps à corps.

3. Bolter Lourd

Cela lui donne une puissance de tir supérieure, mais son aptitude au combat au corps et corps n'est pas meilleure que celle d'un Marine normal.



## Armes de Marines

Les quatre Marines peuvent faire leur choix parmi les armes disponibles. L'un des quatre Marines doit porter une arme lourde et un autre doit porter un Bolter. Les deux autres ont le choix entre une arme lourde ou un Bolter. Les trois armes lourdes disponibles sont:

### 1. Canon d'Assaut

C'est une arme utile pour attaquer plusieurs groupes dispersés d'aliens relativement faibles, ou pour attaquer un seul alien plus puissant.

### 2. Lance-Missiles

C'est une bonne arme pour attaquer des aliens en formation serrée, ou pour attaquer des aliens particulièrement puissants.

### 3. Canon à Plasma

Le Canon à Plasma est une arme très puissante, à utiliser de préférence dans les couloirs, où elle est efficace contre tous les types d'aliens.

## Ordre de Jeu

Le joueur qui commence est déterminé par l'ordinateur, et dépend de la position du point d'accostage de chaque Section.

## Tour de Joueur Marine

Pendant le tour d'un joueur Marine, tous ses Marines peuvent se déplacer et/ou tirer (ou s'engager dans un combat au corps à corps). Le joueur peut déplacer et faire tirer chaque Marine à tour de rôle. Un Marine peut se déplacer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, et se déplacer ensuite. Un Marine n'est pas obligé de tirer ou de se déplacer. D'autre part, il ne peut pas avancer ou tirer deux fois de suite, à moins qu'un Ordre ne permette au joueur Marine de le faire. Le joueur Marine est libre d'utiliser les pièces d'Equipeement de ses Marines pendant son tour. Attention, les joueurs Marines ne peuvent utiliser qu'un seul Ordre par tour. L'Ordre est joué au début du tour d'un joueur Marine, avant tout tir ou déplacement, et ne pourra pas être réutilisé au cours de la même partie.

## 1. Déplacement

La carte de jeu est divisée en cases qui sont utilisées pour le déplacement. Il s'agit soit de cases de couloir, soit de cases de salle. Le Commandant, et tout Marine possédant un Bolter peut avancer de six cases. Les Marines chargés d'armes lourdes ne peuvent avancer que de quatre cases, bien que l'une des pièces d'Equipeement puisse permettre à une Section d'avancer de six cases. Un Marine peut se déplacer dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le joueur peut toujours décider d'avancer un Marine d'une distance inférieure à la distance maximum, ou de ne pas le déplacer du tout.

# SPACE CRUSADE

Vous ne pouvez pas terminer un déplacement sur une case occupée. Vous pouvez, cependant, passer par une case occupée par l'un de vos propres Marines, si vous avez la possibilité d'aller au-delà de cette case. Vous ne pouvez pas passer par une case occupée par un alien ou un Marine d'une autre Section. Vous êtes alors obligé de changer de route ou de vous arrêter. Chaque case ne peut être occupée que par un seul alien ou Marine.

## 2. Ouvrir les Portes

Les Aliens et les Marines ne peuvent entrer dans les pièces ou les quitter que par des portes ouvertes. Pour ouvrir une porte, placez un Marine sur l'une des cases situées devant la porte puis cliquez sur l'icône Porte du panneau de contrôle se trouvant au bas de l'écran (n). Les joueurs ne sont pas obligés d'ouvrir une porte s'ils ne le veulent pas. L'ouverture d'une porte ne compte pas comme un déplacement. Les joueurs ne peuvent pas fermer ou ouvrir de portes s'ils ne se trouvent pas sur des cases adjacentes, à moins qu'un Événement Alien (cf Événements Aliens) ne se soit produit et leur permette de le faire. Une porte s'ouvrira automatiquement si un joueur la franchit.

## 3. Scanner

Pendant votre tour, tous les Marines de votre équipe peuvent essayer de repérer les aliens au scanner. Cependant, un seul balayage scanner par tour est autorisé. Si des aliens se trouvent à portée de scanner, des Blips (c'est à dire des aliens non dévoilés) apparaîtront. Les Blips n'apparaissent que si les aliens ne sont pas dans la ligne de visée d'un Marine. Bien entendu, tous les aliens à portée de vue d'un Marine apparaîtront sous forme d'aliens, que vous ayez fait un balayage scanner ou non.

Si un Marine avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés et laisseront place aux aliens correspondants.

### Blips

Si un Marine ou un Commandant avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés.

### Ligne de Visée

La ligne de visée entre les Marines ou les aliens est déterminée en traçant une ligne droite à partir du centre de la case de l'un au centre de la case de l'autre. Si la ligne de visée passe par une case contenant un Marine ou un alien, une porte fermée ou un mur, la ligne de visée est bloquée. Les Aliens ou les Marines ne bloquent la ligne de visée que pour le tir; ils n'empêchent pas de voir un Blip devant être dévoilé. Naturellement, tout cela est calculé automatiquement par l'ordinateur.

## 4. Tirer

Vous ne pouvez tirer que sur des cibles visibles et vous ne pouvez pas tirer sur des Blips. Les cibles sont visibles si vous pouvez

# SPACE CRUSADE

tracer une ligne de visée qui les rejoint. Il n'existe pas de portée maximum pour les armes utilisées dans Space Crusade. Les dés que vous lancez dépendent de l'arme que vous utilisez.

## Armes Légères

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| Bolter ou Pistolet Bolt | 2 dés Armes Légères |
| Bolter Lourde           | 2 dés Armes Lourdes |

## Armes Lourdes

|                |                     |
|----------------|---------------------|
| Canon d'Assaut | 2 dés Armes Lourdes |
| Canon à Plasma | "                   |
| ance-Missiles  | "                   |

Evidemment, dans la version ordinateur, les dés appropriés seront choisis pour vous.

Lorsque vous tirez, les dés correspondant à l'arme utilisée sont lancés. Si le total est supérieur à la valeur d'armure de votre cible, vous touchez votre cible. Celle-ci perdra un point de vie pour chaque point au-dessus de sa valeur d'armure.

Tous les aliens, à l'exception du Dreadnought, ont un seul point de vie et sont donc éliminés dès qu'ils sont touchés. Les Marines n'ont également qu'un point de vie. Les Commandants de Marines commencent le jeu avec six points de vie. Vous marquez des points lorsque vous supprimez un alien ou un Marine rival.

## Relancer un dé

Après avoir lancé les dés de combat, certaines pièces d'Équipement vous permettent de relancer un dé. Vous n'êtes pas obligé de relancer un dé, mais si vous le faites, vous utiliserez le nouveau lancer. Cliquez sur le dé que vous voulez relancer ou cliquez sur le bouton 'Cancel' (Annuler) situé au-dessous du dé si vous ne voulez pas relancer.

## Armes Lourdes

Il y a trois armes lourdes dans le jeu et chacune a une façon spéciale de tirer. Toutes les armes lourdes ont un impact sur une zone et peuvent donc toucher plus d'une cible.

### 1. Canon d'Assaut

Lorsque vous utilisez le Canon d'Assaut, le nombre total de points obtenus au lancer de dés peut être réparti entre les cibles visibles. L'élimination d'un Marine ou d'un alien peut rendre d'autres cibles visibles. Celles-ci seront alors éliminées si vous avez marqué suffisamment de points.

#### Exemple d'Utilisation du Canon d'Assaut

Si le joueur obtient un total de quatre points au lancer de dés et que trois Gretchins, deux Orks et un Androïde sont visibles, il y a quatre façons différentes de répartir les quatre points.

# SPACE CRUSADE

Un point contre chaque Gretchin. Le dernier point est alors perdu car il n'est pas supérieur à la Valeur d'Armure d'un Ork ou d'un Androïde.

Deux points contre un Ork, puis deux points, un chacun, contre deux Gretchins.

Deux points contre chaque Ork.

Trois points contre l'Androïde et un point contre l'un des trois Gretchins.

Le nombre de points qui reste sera affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. S'il n'y a plus d'aliens sur qui tirer ou si les points restants sont inférieurs à la valeur d'armure des aliens, cliquez sur l'icône 'Fire' pour arrêter le tir.

## Canon à Plasma

Le Canon à Plasma tire sur tous les Marines et aliens se trouvant sur une ligne droite. Cette ligne peut être verticale, horizontale ou diagonale. Le nombre total de points obtenu au lancer de dés est comparé à la valeur d'armure de chaque Marine et alien se trouvant sur la ligne de tir. La ligne de tir sera bloquée si elle se heurte à un mur ou à une porte fermée.

### Exemple d'Utilisation du Canon à Plasma

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur armé du Canon à Plasma peut tirer dans n'importe laquelle des trois directions. Il a un total de quatre points. Donc, tous les aliens se trouvant sur la ligne de tir choisie seront touchés avec quatre points. Peu importe si l'alien se trouvant dans la case A a été éliminé, l'alien se trouvant dans la case B sera touché avec quatre points. Vous ne pouvez tirer en diagonale que sur une case avant de toucher le mur.

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 4 | 4 |   |   |   |   |   |
| X | 4 | 4 | A | 4 | B | 4 |

## Lance-Missiles

Le Lance-Missiles doit tirer sur une case, plutôt que sur un Marine ou un alien spécifique. Bien sûr, la case-cible peut contenir un alien ou un Marine. Tout alien ou Marine se trouvant sur la case-cible sera attaqué avec le nombre total de points obtenu au lancer de dés. De plus, tout Marine ou alien se trouvant sur une case adjacente sera pris dans l'explosion et sera attaqué avec le nombre de points du dé le plus élevé. L'explosion n'affectera pas les Marines ou les aliens se trouvant de l'autre côté d'un mur ou d'une porte fermée.

# SPACE CRUSADE

## Exemple d'Utilisation du Lance-Missiles

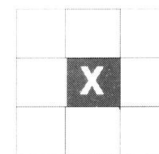
Dans l'exemple ci-dessus, la zone sombre hachurée correspond à la case-cible. Les deux dés Armes Lourdes ont marqué respectivement deux et trois. Par conséquent, la case-cible est touchée avec cinq points, et toutes les cases adjacentes sont touchées avec trois points. Les cases situées de l'autre côté du mur ne sont pas affectées par l'explosion.

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|   |   | 3 |  |
| 3 | 5 | 3 |  |
| 3 | 3 | 3 |  |
|   |   |   |  |

## Combat au Corps à Corps

Au lieu de tirer, un Marine ou un alien peut décider de combattre au corps à corps. Les Marines comme les aliens peuvent attaquer au corps à corps avant ou après s'être déplacés. Pour attaquer un Marine ou un alien au corps à corps, vous avez quatre cases possibles: sur chaque côté, à l'avant ou à l'arrière. Vous ne pouvez pas attaquer en diagonale à moins que votre équipe de Marines ne transporte une pièce d'Équipement vous autorisant à le faire.

Les dés de combat au corps à corps sont lancés et les points des deux adversaires sont comparés. Celui qui a le plus de points gagne. Le perdant perd un point de vie par point au-dessus de son propre total. Ainsi, si un joueur a fait un et son adversaire a fait quatre, le premier perd trois points de vie. Si les deux adversaires obtiennent le même score, aucun ne perd de point de vie. Pour le combat au corps à corps, la valeur d'armure n'est pas prise en compte.



## LE TOUR DE L'ALIEN

Pendant le tour de l'alien, les aliens peuvent se déplacer et/ou attaquer. L'Événement Alien a lieu juste avant le tour de l'alien. Lorsque les aliens se sont déplacés/ont attaqué, leur tour est terminé.

## Attaque des Aliens

Chaque alien, mis à part le Dreadnought, peut attaquer une fois par tour. L'attaque peut se faire avant ou après le déplacement de l'alien. Les aliens attaquent soit en tirant, soit en combattant au corps à corps. Certains aliens ont des armes lourdes à leur disposition. Ainsi, les Marines de Chaos peuvent avoir des armes lourdes et le Dreadnought peut en avoir deux. Ces armes lourdes fonctionnent de la même manière que celles utilisées par les Marines. Les aliens ne peuvent pas utiliser leurs armes et attaquer au corps à corps pendant le même tour.

# SPACE CRUSADE

## Elimination des Marines

Les joueurs Marines perdent des points chaque fois qu'un Marine est éliminé. Ils perdent davantage de points s'il s'agit d'un Marine équipé d'une arme lourde ou s'ils perdent leur Commandant de Marines. Cependant, les joueurs Marines continuent à jouer normalement, même si leur Commandant de Marines est supprimé.

## Le Dreadnought

Le Dreadnought est une effroyable machine de guerre, conçue par des aliens disciples de Chaos. C'est un adversaire à craindre et à respecter.

## Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought occupe quatre cases au lieu d'une. Lorsqu'il se déplace, il peut passer par des cases contenant d'autres aliens mais il ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient un alien ou un Marine. Le Dreadnought peut toujours changer de direction en tournant sur lui-même. Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

## Les Armes du Dreadnought

Le Dreadnought commence le jeu avec des Bolters et deux armes lourdes. Lorsqu'un Dreadnought tire, il peut utiliser ses trois armes. Il tire avec chaque arme à tour de rôle. Il peut tirer sur la même cible avec plusieurs armes ou choisir une cible différente pour chaque arme.

Le Dreadnought peut tirer avec toutes ses armes, à condition qu'il puisse tracer une ligne de visée jusqu'à la cible voulue à partir d'au moins une des quatre cases qu'il occupe. Le Dreadnought ne peut pas utiliser les armes qu'il a perdues au combat. S'il perd ses deux armes lourdes, il ne pourra alors utiliser que ses Bolters.

## Les Points de Vie du Dreadnought

Le Dreadnought a trois points de vie. Lorsqu'il perd son premier point de vie, il perd l'une de ses armes lourdes. Il perd sa deuxième arme lourde avec son deuxième point de vie. Cependant, même endommagé, il continue à lancer tous ses dés de combat pour le corps à corps. Le Dreadnought est détruit lorsqu'il perd son troisième point de vie.

# SPACE CRUSADE

## Exemple de Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought part des quatre cases hachurées. Il avance de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées A, puis sur les deux cases marquées B. Le Dreadnought se retourne alors et avance sur les deux cases marquées C puis enfin sur les deux cases marquées D. A la fin de son déplacement, le Dreadnought occupe donc les quatre cases aux hachures plus claires. A partir de cette position, le Dreadnought peut tracer une ligne de visée pour toutes ses armes, se terminant sur n'importe quelle case, à l'exception de celles marquées d'un X.

|  |   |   |   |   |  |
|--|---|---|---|---|--|
|  | 4 | 3 | 2 | 2 |  |
|  | 4 | 3 | 1 | 1 |  |
|  |   | X |   |   |  |
|  |   | X |   |   |  |

## Renforts Aliens

L'alien commence le jeu avec un certain nombre de renforts. Le nombre exact dépend de la mission choisie. L'alien peut déplacer ses renforts à la fin de son tour.

Les renforts aliens ne seront pas placés sur des cases visibles pour les Marines. Bien entendu, toutes les actions décrites ci-dessus seront effectuées par l'ordinateur.

**Valeurs d'Armure Aliens, Limites de Déplacement et Dés de Combat (L = dé Arme Légère, H = dé Arme Lourde)**

| Alien               | Valeur d'Armure | Déplacement                              | Tir     | Corps à Corps |
|---------------------|-----------------|--|---------|---------------|
| Orks                | 1               | 6  | 2 L     | 2 L           |
| Gretchin            | 0               | 8  | 2 L     | 1 L           |
| Androïde            | 2               | 4  | 3 L     | 2 H           |
| Marine de Chaos     | 2               | 6 avec arme légère<br>4 avec arme lourde | 2 L     | 2 L           |
| Commandant de Chaos | 2               | 6  | 2 H     | 2 L           |
| Soulsucker          | 3               | 8  | Aucun   | 2 H           |
| Dreadnought         | 4               | 4  | 2x2H+2L | 2H+2L         |

## Mission Accomplie

Si l'un des joueurs Marines réussit à accomplir la mission, il gagnera trente points pour la réussite de la mission principale. Si un joueur Marine accomplit la Mission Secondaire, il marquera les points de Mission Secondaire. Pour plus de renseignements sur les Missions Secondaires, reportez vous à la partie "Événements Aliens".

# SPACE CRUSADE

Une fois la mission accomplie, les Marines doivent retourner à leur Point d'Accostage. Tout Marine se trouvant à son Point d'Accostage est à l'abri de toute attaque. Lorsqu'un Marine est retourné au Point d'Accostage, il ne prend plus part au jeu. Il ne peut plus tirer ou retourner sur la carte.

Si les Marines échouent dans leur mission, ils peuvent tout de même retourner à leur Point d'Accostage pour s'échapper.

## Fin de Jeu

Lorsque tous les Marines et Commandants sont de retour à leurs Points d'Accostage, le jeu se termine. Le jeu s'arrête automatiquement lorsque chaque section de Marines a joué son dernier tour. Les joueurs Marines ont chacun un dernier tour, afin d'essayer de sauver autant de Marines que possible. Tous les Marines qui n'ont pas rejoint leur Point d'Accostage après ce dernier tour sont considérés comme disparus.

## Gagner

L'ordinateur fera le total des scores de chaque joueur et vous dira qui est le gagnant, à condition qu'un joueur au moins ait atteint le nombre minimum de points requis pour pouvoir gagner. Ce nombre minimum dépend de la mission, mais il vous sera donné sur l'Ecran d'Instructions de Mission. Une fois le jeu terminé, les joueurs auront la possibilité de sauvegarder leurs Sections pour les ré-utiliser dans d'autres parties ou campagnes.

Voilà les règles du jeu, et vous devrez bien les connaître avant de jouer sur ordinateur. Naturellement, l'ordinateur appliquera la plupart des règles pour vous. La partie suivante explique le fonctionnement du jeu d'ordinateur.



## SPACE CRUSADE: LA VERSION ORDINATEUR

### Après le Chargement

Après la séquence de chargement de Space Crusade, vous verrez apparaître quatre drapeaux représentant les quatre langues disponibles. Appuyez sur la touche de fonction correspondant à la langue voulue. Ensuite, vous passerez à l'écran de protection contre la copie et devrez entrer un mot extrait du manuel.

### Contrôle

Utilisez le joystick ou la souris pour déplacer le curseur, le bouton feu du joystick ou le bouton gauche de la souris pour sélectionner les options. Si vous utilisez le clavier, voir ci-dessous.

### Commandes clavier:

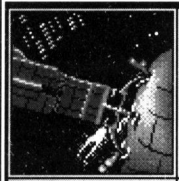
|                    |   |
|--------------------|---|
| Flèche haut        | Déplace le pointeur vers le haut.   |
| Flèche bas         | Déplace le pointeur vers le bas.  |
| Flèche gauche      | Déplace le pointeur vers la gauche.   |
| Flèche droite      | Déplace le pointeur vers la droite.   |
| Barre d'Espacement | Correspond au bouton feu du joystick ou au bouton gauche de la souris.  |
| Touches F1 à F5    | Servent à sélectionner le Commandant et les Marines dont c'est le tour de jouer. Si vous appuyez deux fois de suite sur une des touches de fonction, l'écran sera centré sur ce Marine. |
| F10                | Permute effets sonores et musique.  |
| S                  | Active/désactive le bouton défilement. Lorsque le bouton défilement est activé, vous pouvez utiliser le clavier ou le joystick/la souris pour faire défiler la carte de mission.        |
| Escape             | Abandonne la mission en cours.  |

# SPACE CRUSADE

## Ecran d'Options Principales:

Une fois le jeu chargé, le premier écran apparaissant est l'écran d'Options Principales, qui a trois icônes: **Sélectionner Mission**, **Sélectionner Sections**, et **Missions d'Expansion**. L'icône Missions d'Expansion est prévue pour les missions futures qui paraîtront à une date ultérieure. Pour ces missions, suivez les instructions à l'écran. Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs sélections, une nouvelle icône apparaîtra. Il s'agit de l'icône de Début de Mission. Cliquez dessus pour commencer votre mission.

### Sélectionner Mission

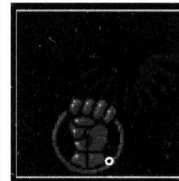


Une fois cette option choisie, un mini ordinateur apparaîtra, affichant une liste de "slots" (emplacements) avec les noms des missions disponibles. Cliquez sur l'un des slots; nous vous conseillons d'accomplir les missions dans l'ordre dans lequel elles sont présentées. Le Briefing de la mission que vous venez de sélectionner apparaîtra alors dans la fenêtre texte du mini ordinateur.

### Briefing de Mission

Les joueurs Marines recevront leurs instructions de mission et on leur dira ce qu'ils doivent essayer de faire pour réaliser l'objectif principal de mission et donc marquer des points de bonus. Pour chaque mission, il y a un minimum de points requis pour gagner la mission. Si le mot "Suite" apparaît dans la fenêtre texte, cliquez sur la fenêtre texte pour faire apparaître tout texte supplémentaire. Cliquez sur le bouton Accepter (le "tick" ✓) au bas du mini ordinateur si vous voulez tenter cette mission. Vous retournerez alors à l'écran d'Options Principales, prêt à sélectionner votre Section de Marines. Si vous souhaitez sélectionner une mission différente, cliquez sur le bouton Refuser (la croix) pour retourner à la liste des missions.

### Sélectionner Section



Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous voyez apparaître un écran représentant chacune des sections de Marines en action. Chaque joueur désirant jouer à Space Crusade doit choisir une Section de Marines. Le premier joueur doit cliquer sur l'image représentant la Section de Marines avec laquelle il veut jouer. Une porte "blast" se refermera sur la Section de Marines sélectionnée pour indiquer qu'elle a été choisie, et participera à la prochaine mission. Le joueur peut maintenant cliquer sur l'emblème situé au-dessus de la porte "blast" pour aller à l'écran d'Options de Section (voir ci-dessous), à partir duquel il pourra équiper sa section pour la mission.

# SPACE CRUSADE

Si l'emblème de la Section clignote, cela signifie que le joueur n'a pas terminé de préparer sa Section et ne peut donc pas commencer la mission. Si cela se produit, cliquez sur l'emblème clignotant et sélectionnez les armes, pièces d'équipement et ordre(s) qui vous manquent via l'écran d'Options de Section. Lorsque tous les joueurs ont choisi une Section de Marines et ont équipé leur sections, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit de l'écran Sélectionner Section. Vous retournerez alors à l'écran d'Options Principales et pourrez cliquer sur l'icône de Début de Mission.

**Remarque:** Lorsqu'une mission est terminée, les joueurs doivent choisir leur nouvelle mission et revenir à cet écran. Toutes les portes "blast" seront ouvertes. A nouveau, les joueurs devront choisir les Sections de Marines qui prendront part à la prochaine mission en suivant le procédure décrite ci-dessus. Si un joueur ne veut accéder à aucune des options de l'écran d'Options de Section, il ne doit pas cliquer sur l'emblème de la Section se trouvant au-dessus de la porte "blast", à moins qu'il ne clignote. Il lui suffit de cliquer sur la flèche double au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'écran d'Options Principales, prêt à cliquer sur l'icône de Début de Mission.

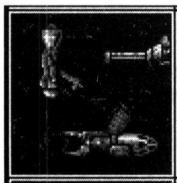
## Ecran d'Options de Section

Cet écran a trois icônes: Sélectionner Armes, Charger/Sauvegarder Commandant et Statut du Commandant.

### Sélectionner Armes

Pour sélectionner les armes de votre Section de Marines, cliquez sur cette icône. Vous verrez d'abord apparaître l'écran de Sélection des Armes du Commandant et des Marines, puis l'écran de Sélection de l'Equipement et enfin l'écran de Sélection des Ordres. Pour chaque Section de Marines déjà présente, il existe une combinaison préétablie d'armes, pièces d'équipement et ordre. Vous pouvez modifier cela (voir ci-dessous).

### Sélection des Armes du Commandant et des Marines



Chaque Section de Marines doit sélectionner ses armes avec soin, et en tenant compte de la mission qu'elle s'apprête à entreprendre. Le mini ordinateur affiche les armes disponibles. Cliquez sur le visage de l'un des Marines en haut de l'appareil. Le visage sera alors entouré d'un cadre jaune.

Pour vous simplifier les choses, nous avons inclus une combinaison préétablie d'armes, de manière à ce que vous puissiez commencer une mission sans avoir à sélectionner les armes de vos Marines. Si vous désirez modifier la combinaison d'armes que nous avons choisie pour vous, suivez la procédure ci-dessous.

# SPACE CRUSADE

Utilisez les flèches se trouvant de chaque côté de l'arme actuellement sélectionnée pour passer en revue les armes. Lorsque vous avez fait votre choix pour le Marine actuellement sélectionné, cliquez sur la représentation de l'arme. Le témoin lumineux situé sous le Marine passera alors du rouge au vert et "Actuellement sélectionnée" apparaîtra au-dessous de l'arme pour indiquer que le Marine actuellement sélectionné possède maintenant cette arme.

Faites de même pour les autres Marines. Vous remarquerez que toute arme déjà sélectionnée et assignée à un autre Marine aura la mention "Précédemment sélectionnée" au-dessous. Si vous souhaitez vous débarrasser de l'arme d'un Marine, sélectionnez-le à nouveau et cliquez sur l'arme actuellement sélectionnée, ce qui fera passer le témoin lumineux situé sous le Marine du vert au rouge. Sélectionnez alors une autre arme de la même façon que précédemment. Lorsque tous les Marines ont choisi leurs armes, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit du mini ordinateur. Vous passerez alors à l'écran de Sélection de l'Équipement et des Ordres. Si vous souhaitez retourner à l'écran d'Options de Section, cliquez sur la double flèche au coin inférieur gauche de l'appareil.

## Sélection de l'Équipement et des Ordres

Remarque: Si vous voulez récapituler ou ré-examiner l'équipement et les ordres que vous avez sélectionnés en jouant, vous trouverez les détails à la fin de ce manuel.

Pour vous faciliter les choses, nous avons inclus une combinaison préétablie comprenant de l'équipement et un ordre, de façon à ce que vous puissiez commencer une mission sans avoir à sélectionner l'équipement et l'ordre de vos marines. Si vous souhaitez modifier la combinaison préétablie, suivez la procédure ci-dessous.

Un mini ordinateur affichera les pièces d'Équipement et les Ordres qui sont à la disposition de votre Section de Marines. La procédure suivante sert à sélectionner l'Équipement et les Ordres. Lorsque vous entrez dans cet écran, le bouton d'Ordres est déjà activé et mis en évidence et une représentation de l'un des ordres disponibles se trouve dans la fenêtre au coin supérieur gauche du mini ordinateur. Cliquez soit sur le bouton d'Équipement, soit sur le bouton d'Ordres. Le bouton sélectionné sera entouré par un cadre jaune, ce qui indique qu'il est activé. La représentation d'une pièce d'Équipement ou d'un Ordre sera affichée dans la fenêtre au coin supérieur gauche du mini ordinateur. Vous remarquerez qu'un ou plusieurs témoins lumineux sont apparus sous la représentation de la pièce d'Équipement/l'Ordre en haut du mini ordinateur. Le nombre de témoins lumineux présents lorsque le bouton d'Équipement est sélectionné dépend du nombre de pièces d'Équipement que vous avez le droit de posséder. Ce nombre varie de quatre à huit. Le nombre exact est

déterminé par le nombre de médailles actuellement en la possession de votre Commandant. Le nombre de témoins lumineux présents lorsque le bouton d'Ordres est sélectionné dépend du nombre d'Ordres que vous avez le droit de posséder. Ce nombre varie de un à quatre. Le nombre exact est déterminé par le grade actuel de votre Commandant. Cliquez sur l'une des deux flèches se trouvant sous les boutons d'Equipeement et d'Ordres pour passer en revue les choix disponibles. La description de la pièce d'Equipeement ou de l'Ordre actuellement sur l'écran apparaîtra dans la fenêtre texte sous les témoins lumineux. Si le texte entier n'est pas affiché, "Suite>>" apparaîtra à la fin du texte. Cliquez sur la fenêtre texte pour faire apparaître le reste du texte. Lorsque vous souhaitez sélectionner une pièce d'Equipeement ou un Ordre, il suffit de cliquer sur son image au coin supérieur gauche du mini ordinateur. Vous remarquerez que l'un des témoins lumineux passe alors du rouge au vert, ce qui indique qu'un Ordre ou une pièce d'Equipeement a été sélectionné(e) et sera en votre possession lorsque vous commencerez la mission. Répétez la procédure jusqu'à ce que tous les témoins lumineux de l'Equipeement et des Ordres soient verts.

Si vous changez d'avis et souhaitez vous débarrasser d'une pièce d'Equipeement ou d'un Ordre, cliquez sur les flèches jusqu'à ce que l'image de la pièce d'Equipeement ou de l'Ordre apparaisse dans la fenêtre au coin supérieur gauche du mini ordinateur. Puis cliquez sur l'image pour annuler la sélection de la pièce d'Equipeement ou de l'ordre. Le témoin lumineux passera alors du vert au rouge. Suivez la procédure décrite ci-dessus pour sélectionner autre chose à la place. Lorsque vous serez satisfait de vos sélections, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit du mini ordinateur pour retourner à l'écran d'Options de Section. Si vous cliquez sur la double flèche au coin inférieur gauche, vous retournerez à l'écran de Sélection d'Armes.

Si le joueur Marine choisit un Cibleur dans son Equipeement, une arme avec des flèches vertes de chaque côté apparaîtra dans la fenêtre texte. Cliquez sur les flèches pour passer en revue les armes disponibles. Lorsque vous voulez associer le Cibleur à une arme, il suffit de cliquer sur la représentation de l'arme. Le Cibleur sera alors affecté à cette arme et 'Maintenant sélectionné(e)' apparaîtra au-dessous de l'arme. Si vous cliquez sur 'SUITE>>', le symbole du Cibleur apparaîtra à côté de l'arme pour indiquer qu'il est fixé à cette arme particulière. Si vous changez d'avis et voulez affecter le Cibleur à une autre arme, assurez-vous que l'image du Cibleur est dans la fenêtre du coin supérieur gauche. Une arme devrait alors apparaître dans la fenêtre texte. Cliquez sur l'arme pour que le Cibleur n'y soit plus fixé. Utilisez les flèches vertes se trouvant de chaque côté de l'arme pour passer en revue les armes disponibles jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous voulez. Suivez alors la procédure décrite ci-dessus pour la sélectionner.

Après une mission (tant que vous n'éteignez pas l'ordinateur), l'équipement, les ordres et les armes de la mission venant d'être exécutée sont déjà sélectionnés pour la prochaine mission. Pour resélectionner une

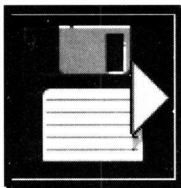
# SPACE CRUSADE

Section de Marines, n'oubliez pas que vous devez toujours fermer une porte "blast" sur l'écran de Sélection de Section. Cependant, si vous êtes satisfait de vos armes, pièces d'équipement et ordres, et que vous ne voulez pas charger ou sauvegarder, il est inutile de cliquer sur l'emblème de Section. Si vous voulez modifier votre sélection d'armes, ordres et pièces d'équipement, vous devez cliquer sur l'emblème de Section pour passer à l'écran d'Options de Section.

## Charger/Sauvegarder Commandant

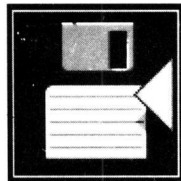
Cliquez sur cette icône et trois nouvelles icônes apparaîtront: Charger Commandant, Sauvegarder Commandant et Formater Disquette.

### Charger Commandant



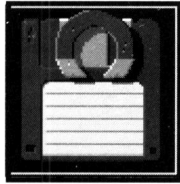
Pour charger un Commandant précédemment sauvegardé, cliquez sur l'icône de Chargement et suivez les instructions à l'écran. Un écran avec une liste de "slots" (emplacements) de chargement apparaîtra. Cliquez sur le slot contenant le Commandant que vous voulez charger et suivez les instructions à l'écran. Si vous ne souhaitez pas charger de Commandant, cliquez sur le bouton EXIT au bas de l'écran. De retour à l'écran Charger/Sauvegarder/Formater, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'écran d'Options de Section.

### Sauvegarder Commandant



Pour sauvegarder un Commandant, cliquez sur l'icône de Sauvegarde et suivez les instructions à l'écran. Si vous n'avez pas sauvegardé de Commandant précédemment, vous verrez apparaître un écran avec une liste de slots de sauvegarde vides, inutilisés. Si vous cliquez sur un slot, le nom de votre Section de Marines apparaîtra, avec un numéro. Suivez alors les instructions à l'écran. Lorsque vous sauvegarderez par la suite, assurez-vous de bien cliquer sur le slot que vous voulez mettre à jour. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder, cliquez sur le bouton EXIT pour retourner à l'écran Charger/Sauvegarder/Formater. A partir de cet écran, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'écran d'Options de Section.

## Formater Disquette



Cette option vous permettra de créer une disquette sur laquelle vous pouvez sauvegarder votre Commandant de Marines. Si vous choisissez cette option, suivez les instructions à l'écran et faites attention à ne pas formater votre disquette de jeu.

## Statut de Commandant



Cet écran représente le statut actuel d'un Commandant de Marines. Il indique le grade actuel du Commandant, les Médailles qu'il possède, le nombre total d'aliens tués dans la dernière mission et le score de la dernière mission. Si votre Commandant a quatre Médailles, elles clignoteront pour indiquer quelle peuvent être échangées. Un bouton TRADE (échange) apparaîtra au bas de l'écran, à la place du bouton EXIT, pour vous permettre d'échanger vos médailles contre une promotion d'un rang, sauf si votre Commandant est déjà au rang le plus élevé ou au rang juste au-dessous (il n'y aura pas de cérémonie lorsque le Commandant monte en grade à partir de l'écran statut). Si vous cliquez sur le bouton d'Echange, vous perdrez les quatre médailles et passerez au rang supérieur. Le bouton d'Echange disparaîtra alors. Si "SUITE>>" apparaît au bas de la fenêtre texte, cliquez dessus pour faire apparaître le Dossier de Missions. Le Dossier de Missions affiche les missions précédentes et indique si vous avez réussi à les accomplir ou non. Cela sera indiqué par un "tick" (v) ou une croix à côté de la mission et de son numéro. Lorsque vous avez terminé sur cet écran, cliquez sur le bouton EXIT.

Lorsque vous avez fait toutes vos sélections pour votre Section de Marines, cliquez sur la double flèche au coin inférieur droit de l'écran d'Options de Section. Vous retournerez alors à l'écran Sélectionner Section. Le joueur suivant pourra alors à son tour choisir sa Section de Marines.

## Ordre de jeu

Les Blood Angels joueront en premier, suivis par les Imperial Fists, puis les Ultra Marines.

# SPACE CRUSADE

## Le Jeu

Lorsque toutes les Sections de Marines participant à la prochaine mission ont effectué leurs sélections, retournez à l'écran d'Options Principales et sélectionnez l'icône de Début de Mission. La mission commencera alors. Chaque Section de Marines commence une mission à partir de son Point d'Accostage. Le Point d'Accostage est également l'endroit que l'équipe doit rejoindre à la fin d'une mission pour être en sécurité. Lorsque les Marines retournent au Point d'Accostage, ils ne peuvent plus participer à l'action.

Pendant le tour d'un joueur Marine, celui-ci peut déplacer et/ou faire tirer ou combattre au corps à corps tous ses Marines. Le joueur peut déplacer et faire tirer chacun de ses Marines à tour de rôle. Un Marine peut avancer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, puis avancer. Un Marine n'est pas obligé de se déplacer ou de tirer. Un Marine ne peut pas avancer deux fois ou tirer deux fois, à moins que le joueur ne possède un Ordre lui permettant de le faire. Pendant une mission, le pointeur prendra la forme d'un gant de Commandant de la couleur de la Section dont c'est le tour de jouer.

## L'Ecran Principal

L'Ecran Principal est constitué de la Fenêtre Vue Principale, de la Fenêtre Petite Carte et de la Fenêtre d'Information Dynamique. Sous ces fenêtres se trouve le Panneau de Contrôle.

### 1. Fenêtre Vue Principale

C'est là que se déroule toute l'action. Pour sélectionner l'un de ses Marines, il suffit au joueur de cliquer dessus lorsque l'affichage est en vue plane. S'il clique sur un alien identifié et maintient le bouton feu enfoncé, le mode Identification Alien sera activé et l'alien apparaîtra en vue isométrique 3D dans la Fenêtre Petite Carte, avec son nom affiché. La Fenêtre Vue Principale possède des flèches sur les côtés. Si vous cliquez sur l'une d'entre elles, ou sur les bords de la Fenêtre Vue Principale, cela la fera défiler dans la direction choisie. Si vous cliquez sur les flèches ou sur les bords de la Fenêtre Vue Principale tout en maintenant le bouton feu enfoncé, la Fenêtre Vue Principale continuera à défiler jusqu'à ce que le bouton feu soit relâché ou que l'extrémité de la carte soit atteinte. Lorsque le bouton 3D est activé, vous ferez afficher les quatre angles de la vue isométrique en cliquant sur les quatre flèches autour de la Fenêtre Vue Principale.

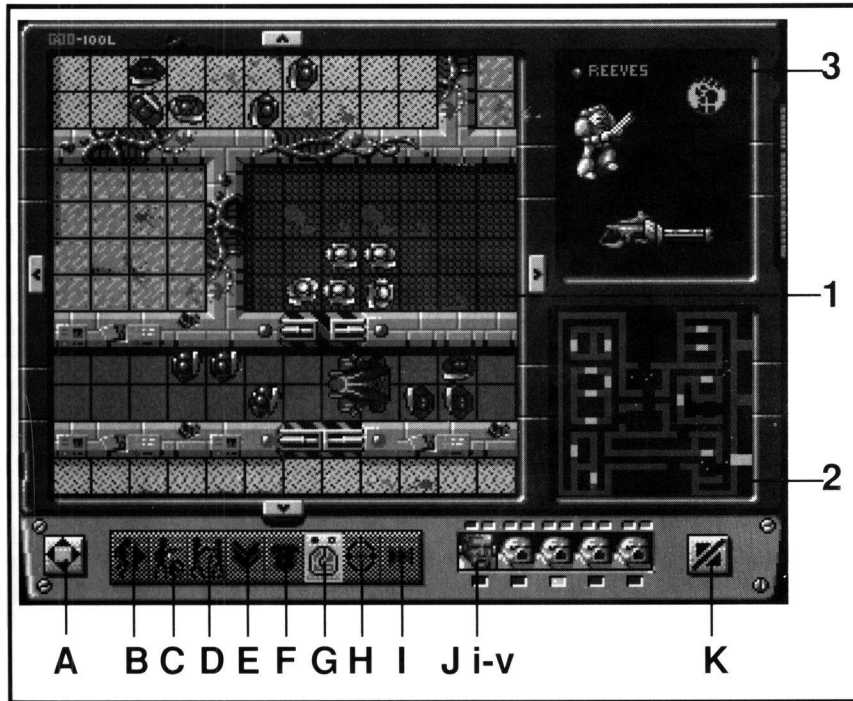
### 2. Fenêtre Petite Carte

Cette fenêtre affiche la carte de mission. Les Aliens et vos Marines sont représentés par des points qui se déplacent sur la carte lorsqu'ils en reçoivent l'ordre. Les aliens et les blips sont représentés par des points verts, les objets (par exemple les décombres) sont représentés par des points bleus et les Marines par des points rouges.

Pour faciliter l'identification, la représentation et le nom des aliens ou des objets peuvent également être affichés dans cette fenêtre en vue isométrique 3D, si vous cliquez sur la case qu'ils occupent en mode vue plane tout en maintenant enfoncé le



# SPACE CRUSADE



bouton feu, le bouton gauche de la souris ou la barre d'espace. Si vous cliquez sur un point de cette carte, la Fenêtre Vue Principale affichera la position correspondante.

Lorsque le bouton 3D est sélectionné, la vue isométrique 3D d'une partie de la carte sera affichée sur la Fenêtre Vue Principale. Lorsque le bouton 3D est activé, cliquez sur tout point de la petite carte pour faire afficher cette partie de la carte en 3D. Cliquez à nouveau sur le bouton 3D pour annuler.

Lorsque les dés sont lancés, cette fenêtre affichera le lancer de dés sous la forme d'une lecture digitale. Les dés qui ne sont pas actifs ne seront pas mis en évidence. Les dés d'Armes Lourdes sont de couleur rouge et sont affichés au-dessus des dés d'Armes Légères, qui sont de couleur blanche. Un joueur aura parfois l'option de relancer certains dés. Vous serez informé de cette option dans la Fenêtre d'Information Dynamique. Cliquez sur le dé spécifique que vous voulez relancer ou cliquez sur CANCEL

(ANNULER) si vous êtes satisfait de votre score et ne voulez pas relancer de dé.

## 3. Fenêtre d'Information Dynamique

Cette fenêtre, située au coin supérieur droit de l'écran, affiche des renseignements au sujet du Marine actuellement sélectionné ou de l'alien si c'est le tour des aliens. Lorsque c'est le tour d'une équipe de Marines, l'emblème de la Section de Marines sera affiché en haut de cette fenêtre, avec le nom du Marine actuellement sélectionné, le nombre de points de vie de ce Marine, l'arme portée par ce Marine et également un Cibleur s'il y en a un inclus dans l'Équipement. Si un Marine a ramassé un objet

# SPACE CRUSADE

faisant partie de l'objectif de mission, celui-ci sera également affiché dans cette fenêtre pour indiquer le Marine qui le possède.

Lorsque toutes les équipes de Marines auront joué leur tour, cliquez sur l'icône joueur suivant. La Fenêtre d'Information Dynamique affichera alors le nombre de Tours Restants et vous demandera d'appuyer sur le bouton feu. Le nombre de tours restants diminue au fur et à mesure. Lorsque le compteur de Tours arrive à un, votre équipe de Marines a un dernier tour pour ramener tous ses Marines au Point d'Accostage. Sinon, ils mourront tous. Après l'affichage du nombre de tours restants, c'est au tour de l'alien de jouer. Avant le tour de l'alien, un Événement Alien a lieu (cf Événements Aliens) qui peut jouer en la faveur ou au détriment des Marines. Ensuite, l'alien peut jouer. L'emblème de l'alien apparaîtra dans cette fenêtre et les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle seront mises en évidence par un cadre lumineux vert pendant le tour de l'alien. Cela vous permet de mieux voir ce que fait l'alien. Si l'alien attaque en utilisant le combat au corps à corps, le Marine concerné fera automatiquement un lancer de dés défensif. Dans certains cas, vous recevrez l'instruction de relancer; à ce moment-là, l'emblème de la Section voulue apparaîtra dans la Fenêtre d'Information Dynamique pour indiquer quelle Section doit choisir de relancer ou d'annuler (CANCEL).

## Panneau de Contrôle

Le panneau situé au bas de l'écran sert à contrôler les actions de vos Marines. Chaque icône a une fonction donnée. Seules les actions actuellement disponibles seront mises en évidence. Vous devez sélectionner un Marine pour que ces icônes soient mises en évidence, à l'exception de l'icône Ordres.

### Les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle

Elles constituent la majeure partie du panneau et apparaissent sous la Fenêtre Vue Principale. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces icônes, elles sera entourée de la couleur de l'équipe de Marines, afin d'indiquer qu'elle a été sélectionnée. Le cadre de couleur restera actif jusqu'à la fin de l'action. Vous pouvez annuler la sélection d'une icône en cliquant à nouveau sur l'icône, à l'exception des icônes Scanner, Porte et Joueur Suivant.

Les icônes sont, de gauche à droite:

#### A. Icône Défilement

Cliquez sur cette icône et utilisez le joystick ou les touches appropriées pour faire défiler la carte de mission. Cliquez à nouveau sur cette icône pour quitter ce mode. Vous pouvez également appuyer sur la touche S pour activer cette option, puis utiliser le joystick, la souris ou le clavier pour faire défiler la carte. Appuyez à nouveau sur la touche S pour désactiver cette option.

#### B. Déplacement

Si vous cliquez sur cette icône, toutes les cases de la Fenêtre Vue Principale sur lesquelles on ne peut pas marcher ne seront plus mises en évidence. Les cases sur lesquelles le Marine peut marcher resteront comme d'habitude. Les Marines équipés de Pistolets Bolt ainsi que les Commandants, peuvent avancer de six cases. Les Marines équipés d'Armes Lourdes ne peuvent

# SPACE CRUSADE

avancer que de quatre cases (à moins qu'ils ne possèdent une pièce d'Équipement leur permettant d'avancer de six cases). Lorsque les cases non-disponibles ne sont plus mises en évidence sur la Fenêtre Vue Principale, cliquez sur une case pour que le Marine aille sur cette case. Si vous n'avez pas utilisé l'option Scanner, il est possible qu'un alien non-identifié bloque le chemin de votre Marine. Dans ce cas, le Marine s'arrêtera et l'alien sera dévoilé.

## C. Tir

Lorsque vous cliquez sur l'icône Tir du Panneau de Contrôle, la Fenêtre Vue Principale affichera en jaune les cases sur lesquelles il est possible de tirer et "Sélectionner Cible" apparaîtra dans la Fenêtre d'Information Dynamique. Cliquez sur l'alien sur lequel vous voulez tirer, ou, si vous utilisez le Lance-Missiles ou le Canon à Plasma, cliquez soit sur une case contenant un alien, soit sur une case vide mais dont les cases adjacentes sont occupées par des aliens. Le lancer de dés digital apparaîtra alors dans la Fenêtre Petite Carte. Si CANCEL (annuler) apparaît sous les dés, cela signifie que le joueur a la possibilité de relancer. Pour cela, il suffit de cliquer sur le dé en question. Si le joueur ne souhaite pas relancer de dé, il lui suffit de cliquer sur CANCEL. Si le joueur fait un score supérieur à la valeur d'armure de l'alien au lancer de dés, l'alien mourra, sauf s'il s'agit du Dreadnought, qui a trois points de vie en plus de sa valeur d'armure. Si vous faites un score élevé au lancer de dés lorsque vous utilisez le Canon d'Assaut et que votre score est supérieur à la valeur d'armure de l'alien, ce-dernier sera éliminé. La valeur d'armure de cet alien sera alors déduite de votre score, et vous devrez sélectionner un autre alien à attaquer, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'aliens à proximité, que votre score soit descendu à zéro, ou qu'il ne soit pas suffisamment élevé pour éliminer un alien. Dans ce dernier cas, cliquez sur l'icône Tir pour annuler la commande de tir.

## D. Corps à Corps

Lorsque cette icône est sélectionnée, tout alien se trouvant sur une case adjacente au Marine actuellement sélectionné peut être attaqué au combat au corps à corps. Les Marines ne peuvent pas combattre au corps à corps en diagonale, à moins qu'ils n'aient l'Équipement leur permettant de le faire. Les cases occupées par les aliens pouvant être attaqués seront mises en évidence en jaune, toutes les autres cases resteront comme d'habitude. Cliquez sur la case occupée par l'alien que vous voulez attaquer. Le premier lancer de dés donnera le score d'attaque du Marine, et sera suivi du lancer de dés défensif de l'alien. Celui qui obtient le score le plus élevé gagnera, l'autre perdra un point de vie par point supérieur à son propre score. S'il y a égalité, personne ne perdra de point de vie. L'icône Corps à Corps ne sera pas disponible si aucun ennemi ne se trouve sur une case adjacente au Marine, ou si le Marine a déjà utilisé une arme pendant ce tour.

## E. Ordres

Cette icône ne sera active et mise en évidence qu'au début du tour du joueur Marine, avant qu'un Marine n'ait été sélectionné. Après la sélection d'un Marine, l'icône Ordres ne sera plus disponible pendant le reste du tour. Si le joueur a plus d'un Ordre, il ne peut en utiliser qu'un par tour. La sélection de cette icône fait apparaître les représentations des Ordres actuellement disponibles dans la Fenêtre Petite Carte. Si vous possédez plus d'un Ordre, cliquez sur les flèches se trouvant de chaque côté de

# SPACE CRUSADE

l'Ordre affiché pour visualiser les autres. Pour sélectionner et utiliser un Ordre, cliquez sur la représentation de l'Ordre affiché dans la Fenêtre Petite Carte. Si vous voulez annuler l'Ordre, cliquez à nouveau sur l'icône Ordres du Panneau de Contrôle. (Reportez-vous à la partie Equipement et Ordres pour avoir une description détaillée des Ordres et des règles d'utilisation).

## F. Equipement

Cliquez sur cette icône pour faire afficher dans la Fenêtre Petite Carte les représentations des pièces d'équipement que vous avez précédemment choisies. Les pièces d'Equipement utilisées tout au long d'une mission, comme par exemple l'Œil Bionique, n'apparaîtront pas car elles sont actives en permanence et n'ont pas besoin d'être sélectionnées à un moment particulier du jeu. Utilisez les flèches se trouvant de chaque côté de la pièce d'Equipement pour visualiser les autres pièces d'Equipement que vous possédez. Pour sélectionner et utiliser une pièce d'équipement, cliquez sur sa représentation dans la Fenêtre Petite Carte. Pour annuler la sélection de cette pièce d'Equipement, cliquez à nouveau sur l'icône Equipement du Panneau de Contrôle. (Reportez-vous à la partie Equipement et Ordres pour avoir une description détaillée de l'Equipement et des règles d'utilisation).

## G. Portes

Lorsqu'un Marine se trouve à proximité d'une porte, il peut l'ouvrir en cliquant sur cette icône. Une porte s'ouvrira automatiquement si un Marine ou un alien la franchit dans son déplacement. Une porte ne peut pas être fermée une fois qu'elle a été ouverte, à moins que les Master Contrôles n'aient été découverts (cf Evénements Aliens).

## H. Scanner

Le Scanner peut être utilisé par tout Marine sélectionné pour démasquer les Blips, mais seulement une fois par tour (à moins qu'un Evénement Alien ne lui permette de l'utiliser davantage). Le Scanner d'un Commandant à une portée de balayage plus importante que celle d'un Scanner normal de Marine. L'icône Scanner n'est pas mise en évidence lorsqu'elle n'est pas disponible.

## I. Joueur Suivant

Cliquez sur cette icône pour terminer le tour de votre équipe de Marines et passer au tour de l'équipe de Marines du joueur suivant, ou au tour de l'alien.

## J i-v. Icônes de l'Equipe de Marines

Les icônes de ce panneau représentent les visages des Marines de votre équipe. Vous devez sélectionner un Marine avant de pouvoir choisir les icônes Déplacement, Tir, Corps à Corps, Porte, Equipement ou Scanner du Panneau de Contrôle. Pour sélectionner un Marine, vous pouvez cliquer sur l'une des icônes de Marines au bas de l'écran, cliquer sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, ou encore appuyer sur l'une des touches F1 à F5 qui correspondent au Commandant et aux quatre Marines. Le Panneau de Contrôle mettra alors en évidence les actions qui sont à la disposition du Marine sélectionné. Si vous cliquez deux fois sur une icône de Marine ou sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, ou si vous appuyez deux fois sur l'une des touches F1 à F5, cela permettra de centrer l'écran sur le Marine sélectionné. Lorsqu'un Marine est

sélectionné, un témoin lumineux rouge s'allume sous son visage. Il y a deux témoins lumineux plus petits au-dessus de sa tête, celui de gauche passera du vert au rouge lorsque le Marine aura avancé, et celui de droite passera du vert au rouge lorsque le Marine aura tiré ou combattu au corps à corps. Si certains de vos Marines ne quittent pas le Point d'Accostage au premier tour ou sont retournés au Point d'Accostage après le premier tour, leurs visages ne seront pas mis en évidence, ce qui indique qu'ils ne peuvent pas être sélectionnés. Lorsqu'un Marine a été éliminé, une tête de mort apparaît à la place de son visage. Vous devriez toujours jouer les Ordres avant de sélectionner un Marine. Reportez-vous à l'Appendice Un (Equipe et Ordres) pour plus de détails.

## **K. Bouton 3D**

Cliquez sur ce bouton pour l'activer. Il sera alors entouré par un cadre de la couleur de la Section de Marines actuellement sélectionnée. Si vous utilisez la souris, cliquez sur le bouton 3D avec le bouton gauche de la souris pour faire afficher la vue "murs grillagés" vous permettant de voir à travers (c'est la vue normale lorsque vous utilisez le joystick ou les touches). Si vous cliquez sur le bouton 3D avec le bouton droit de la souris, les murs ne seront pas transparents. Vous ne pouvez sélectionner aucune action tant que le bouton 3D est activé. Lorsque ce bouton est mis en évidence, la position actuelle de la carte sera affichée en vue isométrique 3D. En cliquant sur chacune des quatre flèches se trouvant sur les côtés de la Fenêtre Vue Principale avec le bouton gauche de la souris ou le bouton feu, vous ferez afficher la vue 3D à partir des quatre angles.

Lorsque le bouton 3D n'est pas sélectionné, seule la conséquence du tir et du combat au corps à corps sera affichée en vue isométrique 3D. Si le joueur clique sur la Fenêtre Petite Carte lorsque le bouton 3D est activé, une vue isométrique de cette partie de la carte apparaîtra dans la Fenêtre Vue Principale. Pour sortir de la vue isométrique 3D, cliquez n'importe où avec le bouton droit de la souris ou cliquez à nouveau sur le bouton 3D pour le désactiver. Vous retournerez alors à la Fenêtre Vue Principale en mode vue du dessus.

## **Quitter la Mission**

Il peut arriver que vous vouliez abandonner la mission actuelle et recommencer, ou que vos Marines soient bloqués quelque part, entourés par le vide. Pour quitter la mission, appuyez sur la touche ESCAPE. Votre Commandant et vos Marines vont maintenant tous mourir.

## **Rapport de Mission**

Lorsque tous les Marines ont rejoint leur Point d'Accostage ou sont morts, la mission est terminée et le Commandant de votre Section de Marines recevra un Rapport de Mission de la part de l'Imperium. On vous dira si vous avez gagné la mission. Pour chaque mission, il y a un score minimum qu'il faut atteindre pour gagner la mission. Si plusieurs équipes de Marines participent au jeu, c'est l'équipe qui marque le plus de points qui gagne, à condition toutefois qu'elle ait le minimum de points requis pour gagner la mission. Le Commandant de l'équipe gagnante monte d'un grade et prend part à une cérémonie de remise

# SPACE CRUSADE

de médailles. Le type de Rapport de Mission obtenu dépend de la réussite ou non de la Mission Principale. Si “Suite>>” apparaît au bas du texte, cela indique que le texte n’est pas terminé. Cliquez sur la fenêtre texte pour obtenir la fin du texte. Si vous souhaitez sortir de cet écran, cliquez sur le bouton EXIT au bas de l’écran. Lorsque tous les joueurs Marines participant à la mission auront reçu leur Rapport de Mission, vous passerez à l’écran d’Options de Section, où les joueurs pourront sauvegarder ou visualiser le statut de leur Commandant. Lorsqu’un joueur Marine a terminé avec l’écran d’Options de Section, il doit cliquer sur la double flèche au coin inférieur droit de l’écran.

Si l’y avait plus d’un joueur Marine à participer à la mission, l’écran d’Options de Section du joueur suivant apparaîtra. Lorsque le dernier joueur en a terminé avec son écran d’Options de Section, il doit cliquer sur la double flèche au coin inférieur droit de l’écran. Vous retournerez alors à l’écran d’Options Principales, et pourrez sélectionner une nouvelle mission.

## APPENDICE UN: EQUIPEMENT ET ORDRES

### Équipement des Blood Angels (Anges de Sang)

**1. Bras Bionique:** Il donne une force exceptionnelle au Commandant des Marines, particulièrement pour le combat au corps à corps. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu’il combat au corps à corps, pour essayer d’améliorer son score. Le Bras Bionique reste valide pendant toute la mission.

**2 Grenades Aveugles:** Elles dégagent une interférence électro-magnétique à spectre étendu qui empêche les Marines d’être vus ou détectés. Cet équipement ne peut être utilisé qu’à la fin de votre tour. Le joueur Alien ne pourra attaquer aucun de vos Marines lors de son prochain tour. Cette pièce d’équipement ne peut être utilisée qu’une seule fois.

Cliquez sur l’icône Equipement, puis sur l’icône Grenades Aveugles dans la Fenêtre Petite Carte. Pendant le tour de l’alien, votre équipe de Marines ne pourra pas être attaquée.

**3. Baïonnettes d’Assaut Rapproché:** Elles sont plus lourdes que les baïonnettes normales de Bolter, et ne sont données qu’aux Marines ayant reçu un entraînement poussé au combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters pourront attaquer en diagonale au combat au corps à corps. Lorsqu’ils le font, l’adversaire devra lancer un dé de moins que normalement. Les Baïonnettes d’Assaut Rapproché restent valides pendant toute la mission.

**4. Bombe Melta:** Une fois fixé, ce dispositif explose, le souffle ultra calorifique atomisant la cible. Cette bombe est particulièrement utile contre les Androïdes et les Dreadnoughts. Le Marine de votre choix pourra lancer deux dés supplémentaires d’Armes Lourdes en situation de combat au corps à corps. Cette bombe ne peut être utilisée qu’une seule fois.

Tout d’abord, sélectionnez un Marine, puis sélectionnez l’icône Equipement et enfin l’icône Bombe Melta dans la Fenêtre Petite Carte. Si le Marine sélectionné combat au corps à corps, il pourra lancer deux dés supplémentaires d’Armes Lourdes.



**5. Pistolets Bolt:** C'est une version réduite du Bolter, particulièrement utile en situation de combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters porteront également des Pistolets Bolt et pourront lancer un dé supplémentaire d'armes légères pour le combat au corps à corps. Les Pistolets Bolt restent valides pendant toute la mission.

**6. Cibleur:** C'est un viseur perfectionné, combinant amplificateur image et champ spectral intégral. Il doit être affecté à une arme spécifique lors de la sélection de l'équipement, avant la mission. Tout Marine utilisant cette arme pourra relancer un dé après avoir tiré, pour essayer d'améliorer le score. Le Cibleur reste valide pendant toute la mission.

**7. Champ de Force:** C'est un générateur qui se porte à la ceinture et qui n'est utilisé que par le Commandant. Le Champ de Force ne rend pas inattaquable, mais l'énergie qu'il émet est suffisante pour diminuer la rapidité des missiles et des coups. Votre Commandant aura une valeur d'armure de trois. Le Champ de Force reste valide pendant toute la mission.

## Ordres des Blood Angels

**1. Feu!:** Cet Ordre devrait être utilisé lorsque de nombreux Aliens sont en vue. Il maximisera la puissance de tir de votre groupe et vous permettra d'éliminer davantage d'Aliens. Chacun de vos Marines peut tirer deux fois. Ils peuvent tirer, se déplacer, puis tirer à nouveau, OU BIEN tirer deux fois de suite avant ou après s'être déplacés. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

**2. Grenades à Photons!:** Elles dégagent une décharge d'énergie lumineuse paralysante. Elles sont communément utilisées par les Marines avant un combat au corps à corps. Tout Alien que vous attaquerez au corps à corps pendant ce tour devra lancer un dé de moins que d'ordinaire. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois. Cet Ordre est actif pour l'équipe entière.

**3. Assaut Rapproché!:** Principalement utilisé pour forcer un passage à travers un barrage d'Aliens. Les Marines sont entraînés de manière à pouvoir tirer tout en combattant au corps à corps. Tous vos Marines armés de Bolters pourront tirer ET combattre au corps à corps, ou combattre deux fois au corps à corps. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

**4. Déplacement!:** Cela sert soit à sortir d'une zone dangereuse soit à avancer plus rapidement pour se mettre en position de tir. Chacun de vos Marines peut se déplacer deux fois. Ils peuvent avancer, tirer, puis avancer à nouveau, OU avancer deux fois de suite avant ou après avoir tiré. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

## Équipement des Imperial Fists (Poings Impériaux)

**1. Suspenseurs:** Ces petits dispositifs anti-pesanteur sont souvent utilisés pour annuler le poids des Armes Lourdes et de l'équipement. Tous vos Marines équipés d'Armes Lourdes peuvent se déplacer comme s'ils avaient des Bolters. Les Suspenseurs restent valides pendant toute la mission.

**2. Multi-Arme:** C'est une possession rare et de prix, qui combine plusieurs armes en une et est meurtrière aux mains d'un

# SPACE CRUSADE

Commandant expérimenté. Pour utiliser cette pièce d'équipement, votre Commandant doit avoir un Bolter Lourd. Il peut utiliser normalement le Bolter Lourd OU faire comme si c'était un Canon à Plasma. La Multi-Arme reste valide pendant toute la mission.

Chaque fois que le Commandant sélectionne l'icône FEU, il aura le choix entre son Bolter Lourd ou un Canon à Plasma. Pour sélectionner l'arme voulue, cliquez sur l'une des deux armes affichées dans la Fenêtre Petite Carte.

**3. Œil Bionique:** Il est utilisé par certains Commandants. Il combine acquisition de cible, amplificateur image, et champ spectral intégral. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu'il tire pour essayer d'améliorer son score. L'Œil Bionique reste valide pendant toute la mission.

**4. Bombe Melta:** Voir Equipement des Blood Angels.

**5. Cibleur:** Voir Equipement des Blood Angels.

**6. Pistolets Bolt:** Voir Equipement des Blood Angels.

**7. Grenades Aveugles:** Voir Equipement des Blood Angels.

## Ordres des Imperial Fists

**1. Arme Lourde!:** Cet Ordre active la concentration de tir d'une Arme Lourde. De plus, le double déplacement vous permet de vous positionner pour le tir ou de vous retirer après avoir fait feu. L'un de vos Marines équipé d'une Arme Lourde peut se déplacer deux fois et tirer deux fois, et ce, dans n'importe quel ordre. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

L'ordre affectera le premier marine sélectionné équipé d'une arme lourde..

**2. Stratégie de Groupe!:** Cet Ordre est utile car il vous permet de déplacer les Marines qui ne sont pas en bonne position et d'utiliser les autres pour assurer une couverture de tir. Chacun de vos Marines peut **soit** avancer deux fois, **soit** tirer deux fois. Ils ne peuvent pas avancer et tirer. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois.

Sélectionnez d'abord l'ordre, puis un Marine, puis l'une des icônes **Déplacement**, **Tir** ou **Corps à Corps**. Le Marine pourra exécuter deux fois l'action choisie. Les quatre possibilités sont: deux **Déplacements**, deux **Tirs**, deux **Corps à Corps**, ou un **Corps à Corps** et un **Tir**.

**3. Feu!:** Voir Ordres des Blood Angels.

**4. Déplacement!:** Voir Ordres des Blood Angels.



## Equipement des Ultra Marines

**1. Bio-Scanner:** Ce scanner perfectionné est capable d'identifier les traces qu'il a captées. Cependant, sa capacité est limitée, et il devrait être utilisé pour identifier les traces qui présentent la plus grande menace. Au début d'un tour, il peut servir à identifier trois Blips se trouvant à n'importe quel endroit d'un vaisseau. Le Bio-Scanner reste valide pendant toute la mission.

Au début du tour de votre équipe, le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. Cliquez sur trois Blips que vous voulez identifier dans la Fenêtre Vue Principale. Tant que le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique, aucun Marine ne peut être sélectionné via la Fenêtre Vue Principale. Vous pouvez sélectionner un Marine à partir du panneau de contrôle mais cela annulera le Bio-Scanner jusqu'au prochain tour de votre équipe.

**2. Armes Digitales:** Ce sont des armes miniatures qui se portent au doigt. Activées par les doigts, elles donnent au Commandant une capacité accrue de combat à tout point de vue. Votre Commandant peut relancer un dé lorsqu'il attaque (tir ou corps à corps), pour essayer d'améliorer son score. Les Armes Digitales restent valides pendant toute la mission.

**3. Médi-Kit: C'est une trousse** de premiers secours portée à la ceinture. Elle contient un accessoire sophistiqué permettant d'administrer un traitement au Commandant jusqu'à ce qu'il puisse retourner au Vaisseau Mère. Lorsque vous sélectionnez le Médi-Kit, tous les points de vie de votre Commandant seront restaurés. Vous ne pouvez pas l'utiliser si les points de vie de votre Commandant viennent d'être réduits à zéro. Le Médi-Kit ne peut être utilisé qu'une seule fois.

**4. Pistolets Bolt:** Voir Equipement des Blood Angels.

**5. Cibleur:** Voir Equipement des Blood Angels.

**6. Bombe Melta:** Voir Equipement des Blood Angels.

**7. Grenades Aveugles:** Voir Equipement des Blood Angels.

## Ordres des Ultra Marines

**1. Feu!:** Voir Ordres des Blood Angels.

**2. Déplacement!:** Voir Ordres des Blood Angels.

**3. Assaut Rapproché!:** Voir Ordres des Blood Angels.

**4. Stratégie de Groupe!:** Voir Ordres des Imperial Fists.

# SPACE CRUSADE

## APPENDICE DEUX: EVENEMENTS ALIENS

### 1. Défaillance des Communications

Cela se joue sur un joueur. Ce joueur ne pourra pas utiliser d'Ordre lors de son prochain tour.

### 2. Androïde-Suicide

Un Androïde pourra s'auto-détruire après s'être déplacé. 2 dés d'Armes Lourdes seront lancés. Chaque Marine/Alien adjacent à l'Androïde sera attaqué avec le total des points des deux dés.

### 3. Défaut d'Androïde

Ni les Androïdes ni le Dreadnought ne pourront se déplacer ou tirer pendant ce tour.

### 4. Piège de Chaos

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et un dé d'Armes Lourdes est lancé. Si le score est 3, le Marine deviendra un Marine de Chaos.

### 5. Master Contrôles

Les Marines peuvent ouvrir ou fermer autant de portes qu'ils le souhaitent. Cet événement reste valide pendant toute la mission. L'icône porte sera mise en évidence pendant toute la mission. Cliquez sur l'icône porte, puis sur la porte que vous voulez ouvrir ou fermer dans la Fenêtre Vue Principale.

### 6. Traquenard

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et la case où il se trouve subit une attaque de Lance-Missiles.

### 7. Pas de Munitions

Un Marine armé d'une Arme Lourde est choisi au hasard et son Arme Lourde est remplacée par un Bolter. S'il n'y a pas de Bolter disponible, le Marine n'aura pas d'arme et devra combattre au corps à corps.

### 8. Compte-Rendu

Cela se joue sur un joueur. Le Commandant de ce joueur ne peut pas se déplacer ou attaquer au tour suivant.

### 9. Auto-Défense

Un Marine se fait tirer dessus. Un dé d'Armes Lourdes est lancé.

### 10. Attaque Mécanique

Tous les Androïdes et les Dreadnoughts peuvent se déplacer d'une distance deux fois plus grande que d'ordinaire et peuvent également attaquer.

# SPACE CRUSADE

## 11. Armes Bloquées

Cela se joue sur l'un des joueurs. Celui-ci ne pourra pas utiliser d'arme lourde ou de bolter lourd pendant son prochain tour.

## 12 Attaque Psychique

Ni les Gretchins ni les Orks ne peuvent se déplacer pendant ce tour.

## 13. Communication du Vaisseau Mère

La Mission Secondaire est transmise aux équipes de Marines engagées dans une mission, par affichage dans la Fenêtre Vue Principale.

14. Bombardier Gretchin;

Tout Gretchin peut lancer une grenade offensive au lieu de tirer. Cette grenade attaque de la même façon qu'un Lance-Missiles.

15. Scanner Vaisseau Mère;

Permet à chaque Section de Marines d'utiliser le scanner deux fois, pour un tour uniquement.

16. Soulsucker;

Un Soulsucker est placé à proximité d'un Marine ou d'un Commandant. Le Soulsucker peut se déplacer et attaquer normalement pendant ce tour.

17. Défaillance d'Équipement;

L'une des pièces d'Équipement d'une Section de Marines est perdue en raison d'un mauvais fonctionnement.

18. Elite Alien;

Tout alien peut utiliser deux fois ses actions normales pendant ce tour.

19. Frénésie;

Tout Gretchin ou Ork peut attaquer deux fois au combat au corps à corps pendant ce tour.

## APPENDICE TROIS: MISSIONS DE SPACE CRUSADE

Lorsque tous les objectifs de mission ont été réalisés, les joueurs doivent quand même retourner à leur Point d'Accostage, avec autant de Marines survivants que possible.

### 1. Mission Principale

Mission 653/4 - Secteur 45. Chercher et Détruire. Cherchez et détruisez le Dreadnought à bord du vaisseau alien 653. Les aliens ont bloqué certains couloirs avec des décombres. Dégagez les décombres avec un tir d'un point ou plus.

La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Dreadnought.

# SPACE CRUSADE

## 2. Mission Principale

Mission 653/5 - Secteur 46. Eliminer et Survivre. L'Empire n'a pas réussi à détruire tous les aliens à bord du vaisseau 656 en utilisant des armes bactériologiques expérimentales. Eliminez autant d'aliens que possible, ainsi que tous les Marines des autres Sections car il n'y a suffisamment d'antidote que pour une seule Section de Marines à bord du vaisseau mère. Si une seule Section de Marines est déployée dans cette mission, éliminez les cinq Marines de Chaos infectés. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre de Marines rivaux. Si plusieurs joueurs éliminent le même nombre de Marines, le joueur gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points. S'il n'y a qu'un joueur, tous les Marines de Chaos doivent être détruits.

## 3. Mission Principale

Mission 653/6 - Secteur 47. Mettre Vaisseau Alien hors service. Mettez le vaisseau alien hors service en détruisant le tableau de commande d'ingénierie se trouvant dans la Salle des Machines. Il faut un tir de deux points ou plus pour détruire le tableau de commande d'ingénierie. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le tableau de commande de la salle des machines.

## 4. Mission Principale

Mission 653/7 - Secteur 16. Localiser et Sauver. Localisez le conteneur préservant le cerveau du top savant de l'Empire et ramenez-le au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui ramènera le conteneur au Point d'Accostage.

## 5. Mission Principale

Mission 653/8 - Secteur 85. Localiser et Récupérer. Le Groupe Delta de la Compagnie Bêta a été détruit lors des essais d'une arme secrète expérimentale. Localisez l'arme expérimentale et ramenez-la au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui retournera au Point d'Accostage avec l'arme expérimentale.

## 6. Mission Principale

Mission 653/8 - Secteur 12. Purge et Repli. Les services de renseignements rapportent que le vaisseau alien a trois portes à la surface de sa coque. Ouvrez l'une de ces portes et retirez-vous, car le vide se propagera dans le reste du vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à ouvrir une porte à la surface de la coque et à retourner au Point d'Accostage.

## 7. Mission Principale

Mission 653/9 - Secteur 24. Interception. Des aliens ont été détectés à bord d'une épave à la dérive dans le Secteur 24. Il faut attaquer et détruire autant d'aliens que possible. Cependant, les services de renseignements rapportent l'existence d'une source radio-active à bord, qui fausse parfois les lectures scanner. Si une seule équipe de Marines est déployée, il faut détruire au moins 15 aliens. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre d'aliens. Si deux joueurs

# SPACE CRUSADE

détruisent le même nombre d'aliens, la Mission Principale sera gagnée par celui qui a le plus de points. S'il n'y a qu'un seul joueur, il devra tuer au moins 15 aliens.

## 8. Mission Principale

Mission 653/10 - Secteur 16. Exterminer. On rapporte la présence d'une race d'aliens très dangereuse, surnommée Soulsuckers, à bord du vaisseau alien 93. Éliminez tous les Soulsuckers que vous rencontrez. Si une seule équipe de Marines est déployée, dix Soulsuckers au moins doivent être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui tuera le plus grand nombre de Soulsuckers. Si deux joueurs détruisent le même nombre de Soulsuckers, le gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points.

## 9. Mission Principale

Mission 653/11 - Secteur 53. Localiser et Exterminer. On rapporte qu'il y a des œufs de Soulsuckers cachés à bord du vaisseau alien 28. Localisez la salle d'incubation et envoyez-y un Marine chargé de détruire autant d'œufs de Soulsuckers que possible. Les œufs ne peuvent être détruits qu'avec un tir d'un point ou plus. Si une seule équipe de Marines est déployée, tous les œufs de Soulsuckers devront être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le plus grand nombre d'œufs de Soulsuckers. S'il n'y a qu'un seul joueur, la Mission Principale sera gagnée si tous les œufs sont détruits.

## 10. Mission Principale

Mission 653/12 - Secteur 68. Sabotage et Repli. Les services de renseignements rapportent la découverte d'un point faible sur la coque extérieure du vaisseau alien 331. Localisez le point faible et faites un trou dans la coque extérieure avec un tir de trois points ou plus. Puis retirez-vous et rejoignez votre Point d'Accostage, car le vide se propagera dans tout le vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à percer la coque extérieure.

## 11. Mission Principale

Mission 653/13 - Secteur 5. Détruire vaisseau alien 17. Les services de renseignements rapportent que le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau alien 17 n'a pas été désamorcé par les aliens. Activez le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau en détruisant le tableau de commande dans la salle de Contrôle avec un tir de deux points ou plus. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui activera le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau.

## 12. Mission Principale

Mission 653/14 - Secteur 44. Détruire Cube de Chaos. Les services de renseignements rapportent que les aliens protègent le "Cube de Chaos", un dispositif qu'ils ont presque terminé. Si ce dispositif n'est pas détruit, les aliens déchireront le tissu de l'espace et du temps pour permettre au royaume de Chaos de pénétrer par le warp. Il faut un tir de trois points ou plus pour détruire le Cube. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Cube de Chaos.

# SPACE CRUSADE

## Difficultés?

Si vous avez des difficultés à charger Space Crusade, retournez le jeu au lieu d'achat ou à Gremlin Graphics à l'adresse inscrite sur l'emballage. Si vous avez des questions au sujet du jeu, vous pouvez appeler le numéro conseil de Gremlin Graphics, de 14h à 16h (heure du R.U.), du lundi au vendredi, au 0742 753 423.

## Notice de Copyright

Copyright du Logiciel 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright de Space Crusade 1991 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues sur les disquettes ou les cassettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre une partie quelconque de ce manuel ou des informations contenues sur les disquettes ou les cassettes sans l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright. Space Crusade a été produit en association avec Games Workshop Limited. 'Space Marines' est la propriété de Games Workshop.

## Crédits

Programmation

Graphismes

Production

Son

Programmation de la Séquence d'Intro

Texte du Manuel

Design du Manuel

Michael Hart

Adrian Carliss

Peter J Cook

Imagitec

Kevin Dudley

Peter J Cook et Sean Kelly

Sean Kelly











COMING  
SOON



**Gremlin Graphics Software Limited. Carver House,  
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.  
Telephone (0742) 753423.**