

# SPACE CRUSADE The voyage Beyond



**GRENNLIN**®





PRESENTS  
SPACE CRUSADE:  
THE VOYAGE BEYOND



---

# SPACE CRUSADE

## LOADING SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

### Amiga

1. Please ignore the instructions given to load expansion missions in the original Space Crusade manual. Instead, switch on your computer and monitor as usual, and then first insert your Space Crusade Expansion Disk.
2. Follow on-screen instructions.

### ST

1. Please follow the instructions as outlined in your original Space Crusade manual.

## SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

The following enhancements have been made to the Space Crusade mission disks in order to improve the game play.

### Mission Points

Missions 1-5 = 100 points to win.

Missions 6-10 = 150 points to win.

### New Enemies

**1. Space Ogres.** These replace the Gretchins. They have an armour value of two, can only move four squares, to fire they use one heavy weapon and one light weapon dice, and in hand to hand combat two heavy weapon dices. Points for kill: 10 points.

**2. New Dreadnought.** The Dreadnought Mark VII has replaced the old Dreadnought. The new dreadnought has the same weapons as the original, plus a top mounted grenade launcher which can fire up to four grenades at the same or separate targets, the grenades use two light weapon dice. It can also move up to six squares. Points for kill: Original Dreadnought points plus ten extra points.



**3. Vilous Parasites.** They appear from holes in the floor (marines can't step on a hole) and will catch any marine on an adjacent square and suck him into the hole unless it is hit by a weapon hit of two or above before the next turn. If this happens, the parasite will retreat into its hole and then the marine can move. If the marine is not released the parasite will retreat with him, and his skeleton will be spat out of another hole somewhere. These parasites cannot be killed.

**4. Soulsucker Queen, aka The Mothersucker.** This is a previously unseen alien which spits venom. This venom has the same effect as a Heavy Bolter, and can fire in any direction. This creature also has a tail which can be used to attack marines on squares behind her. Hand to hand rules apply, with the tail using two Heavy weapon dice. The mothersucker also has claws which can be used in hand to hand combat using two Light weapon dice but which only attacks marines on squares that are in front of her. She does not move.  
Points for kill: 30 points.

## New Ranks

Players can load in their commanders from the first set of missions and therefore may be at a rank where all equipment and orders can be used. However there are three new ranks in the expansion missions. To reach each of these new ranks a commander must win three missions before moving up a rank. The first new rank will allow that commander to have one reinforcement marine join a mission whenever one of his original marines has been killed. The reinforcement marine will start from the docking claw and will have the same weapons as the marine just killed. The next rank above will allow two reinforcement marines to join the mission but only if two of the original marines have died. The rank above allows three marines reinforcements, but only if three marines have died.

### Note:

New ranks cannot be loaded into the original Space Crusade missions.

### The new ranks are:

1. Rear Admiral.
2. Admiral.
3. Fleet Admiral.

---

# SPACE CRUSADE

## **New Weapons**

### **New Commander Weapon**

The weapons available to a Commander will have a Chain Sword and Power Glove which replaces the Power Sword and Power Glove. It has the same dice roll as Power Sword and Power Glove. This weapon can only cut through weakened holes in walls, similar to the Powersword and glove, and can be used diagonally.

### **New Marine Weapon**

The Assault Cannon has been replaced with a Flamer. The Flamer has a short range but has a wide arc of fire (when the fire icon is selected a Maltese cross pattern appears which is the weapons firing range). Two heavy weapon dice are rolled and any aliens or marines within the cone shape of squares will be hit with the total of the two dice).

## **Mission Directive 2384/4**

The aliens have learned from our last sorties to their ships and have developed a coating for any important objects that are on their ships. This cloaks the location of the objects, and consequently they will not automatically appear on our maps. Any objects to be located must now be scanned for, which will cause them to appear as a blip. Obviously, visual contact must be established in order to determine their identification.

## THE MISSIONS

### 1. Primary Mission: Mission 654/01. Locate and Retrieve.

Enter alien ship 333 and retrieve a Soulsucker egg for the Imperial Military Laboratories. If two or more teams are deployed then the first team to return to the docking claw with an egg is awarded the Primary mission. If the marine carrying the egg is killed then the egg is destroyed also. (N.B. only one egg on the ship).

### 2. Primary Mission: Mission 654/02. Relocate and Activate.

Relocate a detonator left by an unsuccessful marine team who were ordered to blow up Alien ship 773. Carry the detonator to the explosives store and drop detonator. Your team then have fifteen turns to evacuate the ship before it explodes. If two or more teams are deployed then the team to reach explosives store with the detonator and return to the docking claw will be awarded the primary mission. (N.B If the marine carrying the detonator is killed then the detonator will be left behind).

### 3. Primary Mission: Mission 654/03. Locate and Launch.

The aliens have found a lifeboat of a marine admiral who is in cryogenic freeze. Reach the launching bay of the alien ship, stand on the square pad containing the launch button and launch the lifeboat so that it can be picked up by an Imperial rescue craft, and then return to the docking claw. The first team to launch the lifeboat will be awarded the primary mission.

**Warning:** There are reports that the ship has been infested with the Vilous parasite. This parasite is known to be dangerous and will trap any being adjacent to it and then slowly digest its victim. If any of your team members are caught then they must either be rescued or abandoned. The parasite can be forced to release its victim if shot with a weapon hit of two or above.

### 4. Primary Mission: Mission 654/04. Sabotage.

The aliens have overridden the navigation safety system which normally prevents a ship being targeted at a planet and have set a collision course for colony planet Apex 7. There are five navigation terminals in different areas of the ship, send a marine to destroy each one. The primary mission will be awarded to the first marine team to destroy each of the terminals. If more than one team are deployed on this mission then the team who destroy the most terminals will be awarded the primary mission.

# SPACE CRUSADE

## **5. Primary Mission: Mission 654/05. Recover and Return.**

A group of four chaos marines thieves have escaped into their vessel, one of them carries the priceless Astral gem belonging to the prince of Traygar 9. Seek out and destroy the chaos marine carrying the gem and return the gem to the docking claw. If two or more teams are deployed then the team who returns the gem to the docking claw is awarded the primary mission.

## **6. Primary Mission: Mission 654/06. Hunt and Disable.**

Locate and destroy a M.S.D, a mobile surveillance droid, which has been sent on a spying mission by the aliens and has just returned from our command ship. It has obtained vital information regarding ship weapons and defence systems of the fleet which must not get into alien hands. It is heading for a computer terminal on the alien ship where it will then download all of its gathered information into the alien ships computer. It can move up to three squares per turn. A marine team must catch up with it and destroy it before it reaches the computer terminal. It requires a weapon hit of three to destroy it. The first marine team to destroy it will be awarded the primary mission.

## **7. Primary Mission: Mission 654/07. Retrieve and Return.**

A damaged alien vessel is leaking at a constant rate, retrieve some vital medical supplies urgently needed by the planet Kronag 15 whose population are dying by the million due to a plague. Return with the medical supplies to the docking claw before your team is trapped or killed by the vacuum. There are teleporters located on the ship which will accept one marine per time. If a marine is standing on a teleporter which connects to another teleporter that already has a marine standing on it then teleportation cannot take place. The team to return to the docking claw with the medical supplies will be awarded the primary mission.

## **8. Primary Mission: Mission 654/08. Seek and Destroy.**

Imperial spies have intercepted an alien transmission that gives the location of a new and deadlier Dreadnought called the Dreadnought Mark VII. Seek and destroy this Dreadnought. The first team to destroy the Dreadnought is awarded the primary mission.

## **9. Primary Mission: Mission 654/09. Exterminate.**

There are reports that the aliens on Alien ship 488 have sealed off a room containing the Soulsucker queen, nicknamed a Mothersucker, so that she can lay her eggs safely. Using the Powersaw and power glove weapon which cuts through weakened walls, enter the room and destroy the soulsucker mother. A score of three is required to cut through a weakened wall. The first marine team to kill the Soulsucker queen will be awarded the primary mission.

**Warning:** The Soulsucker queen spits deadly venom that can eat through body armour and will kill on contact with the skin, she also has sharp claws and a tail which can kill. She can use all three at once.

## **10. Primary Mission: Mission 654/10. Assassinate.**

Imperial spies have received information that the five main chaos clans are holding a war council on Alien ship 5552. If these chaos commanders are allowed to plan their tactics and organise their troops then their massed troops would be a formidable force. The primary mission will be awarded to the team that assassinates all chaos commanders. If more than one team are deployed then the team that assassinates the most chaos commanders will be awarded the primary mission.

## **Any Problems?**

If you have problems loading The Voyage Beyond, 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**

Copyright 1993 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 at the discretion of the copyright holder.

# SPACE CRUSADE

## CHARGEMENT DE SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

### Amiga

1. Veuillez ne pas tenir compte des instructions données pour le chargement des missions d'expansion du manuel d'origine de Space Crusade. Allumez votre ordinateur et le moniteur de la manière habituelle, puis insérez la disquette d'expansion de Space Crusade.
2. Suivez les instructions à l'écran.

### ST

1. Veuillez suivre les instructions données dans votre manuel d'origine de Space Crusade.

## SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Nous avons apporté les changements suivants aux disquettes de missions Space Crusade afin d'améliorer la qualité du jeu.

### Points de Mission

Missions 1-5: 100 points à gagner

Missions 6-10: 150 points à gagner

### Nouveaux Ennemis

**1. Ogres de l'Espace.** Ils remplacent les Gretchins. Ils ont une valeur d'armure de deux, ne peuvent se déplacer que de quatre cases, ils utilisent un dé d'arme lourde et un dé d'arme légère pour tirer, et en combat rapproché, deux dés d'armes lourdes.

Points de destruction: 10 points

**2. Nouveau Dreadnought.** Le Dreadnought Mark VII remplace l'ancien Dreadnought. Le nouveau dreadnought dispose des mêmes armes que le dreadnought d'origine, avec en plus un lance-grenades monté en hauteur. Ce dernier peut lancer jusqu'à quatre grenades sur une ou plusieurs cibles; les grenades utilisent deux dés d'armes légères. Il peut se déplacer de six cases maximum.

Points de destruction: les points du Dreadnought d'origine plus dix points supplémentaires.

**3. Parasites Infâmes.** Ils sortent de trous dans le sol (les marines ne peuvent aller sur les trous) et attraperont tout marine se trouvant sur une case adjacente. Ils l'aspireront dans le trou, à moins qu'ils ne soient touchés par un tir de deux points ou plus, avant le prochain tour. Si c'est le cas, le parasite retournera dans son trou et le marine pourra partir. Si le marine n'est pas libéré, le parasite l'emmènera avec lui et recrachera son squelette par un autre trou. Vous ne pouvez tuer ces parasites.

**4. Reine Soulsucker, alias la Mère-Sucker.** C'est un alien que l'on n'a pas encore vu, qui crache du venin. Ce venin a le même effet qu'un Bolter Lourd et peut partir dans toutes les directions. Cette créature possède également une queue pouvant être utilisée contre des marines se trouvant sur des cases derrière elle. Les règles du combat rapproché s'appliquent, la queue utilisant deux dés d'armes lourdes. La Mère-Sucker a aussi des griffes qu'elle peut utiliser en combat rapproché, pour deux dés d'armes légères; mais elle les utilise seulement contre des marines se trouvant sur des cases devant elle. Elle ne se déplace pas.  
Points de destruction: 30 points.

## Nouveaux Grades

Les joueurs peuvent charger les commandants de leur première série de missions et se trouver ainsi à un grade où tout l'équipement et tous les ordres peuvent être utilisés. Néanmoins, les missions d'expansion contiennent trois nouveaux grades. Pour atteindre chacun de ces nouveaux grades, un commandant doit gagner trois missions avant de pouvoir monter d'un grade. Le premier nouveau grade permettra au commandant d'obtenir un marine de renfort lorsque l'un des marines d'origine aura été tué. Le marine de renfort commencera au point d'accostage et disposera des mêmes armes que le marine mort. Le grade suivant apportera deux marines de renfort à la mission, mais seulement lorsque deux des marines d'origine auront été tués. Le grade suivant apportera trois marines de renfort, mais seulement lorsque trois marines auront été tués.

### Remarque:

Les nouveaux grades ne peuvent pas être chargés dans les missions d'origine de Space Crusade.

### Les nouveaux grades sont:

1. Vice-amiral.
2. Amiral.
3. Grand amiral.

# SPACE CRUSADE

## Nouvelles Armes

### Nouvelle Arme Du Commandant

Les armes dont dispose le commandant sont l'Épée Suprême et le Super Gant au lieu de la Méga Épée et du Méga Gant. Elles ont le même lancer de dés que la Méga Épée et le Méga Gant. Ces armes ne peuvent transpercer que les murs peu solides, de la même façon que la méga épée et le méga gant, et vous pouvez les utiliser en diagonale.

### Nouvelle Arme Du Marine

Le Canon d'Assaut a été remplacé par un Lance-Flammes. Le Lance-flammes est de courte portée, mais dispose d'un arc de tir très large (lorsque l'icône tir est sélectionnée, une croix de Malte apparaît indiquant la portée de tir de l'arme). Deux dés d'armes lourdes sont lancés et tous les aliens ou marines se trouvant sur l'une des cases à l'intérieur du cône seront touchés par le total des deux dés.

## Directive de mission 2384/4

Les aliens ont tiré des leçons de nos dernières missions dans leurs vaisseaux et ont inventé une protection pour tous les gros objets de leurs vaisseaux. Elle permet de dissimuler l'emplacement de ces objets, qui n'apparaîtront donc pas automatiquement sur nos cartes. Tous les objets à retrouver doivent être détectés au scanner, pour les faire apparaître à l'écran sous la forme d'un blip. Vous devez bien sûr établir un contact visuel afin de les identifier.



## LES MISSIONS

### 1. Mission Principale: Mission 654/01. Localiser et ramener.

Entrez dans le vaisseau alien 333 et trouvez un œuf Soulsucker pour les Laboratoires Militaires Impériaux. Si deux équipes ou plus sont déployées, la première à revenir au point d'accostage avec un œuf gagnera la mission principale. Si le marine portant l'œuf est tué, l'œuf sera également détruit. (N.B. Il n'y a qu'un œuf dans le vaisseau).

### 2. Mission Principale: Mission 654/02. Retrouver et activer.

Retrouvez un détonateur laissé par une équipe de marines qui devait faire exploser le vaisseau alien 773 mais échoua. Emmenez le détonateur à la réserve d'explosifs et posez-le. Vous aurez quinze tours pour évacuer votre équipe du vaisseau avant qu'il n'explode. Si deux équipes ou plus sont déployées, la première à atteindre la réserve d'explosifs avec le détonateur et à retourner au point d'accostage gagnera la mission principale. (N.B. Si le marine portant le détonateur est tué, le détonateur ne sera pas emporté).

### 3. Mission Principale: Mission 654/03. Localiser et lancer.

Les aliens ont trouvé le canot de sauvetage d'un amiral marine en état de gel cryogénique. Allez à l'aire de lancement, montez sur la rampe carrée où se trouve le bouton de lancement et lancez le canot de sauvetage, pour qu'il puisse être ramassé par un vaisseau de sauvetage impérial, puis retournez au point d'accostage. La première équipe à lancer le canot de sauvetage gagnera la mission principale.

**Attention!** Il paraît que le vaisseau est infesté d'un parasite infâme. Il est dangereux et il prendra au piège tout marine situé à côté de lui et le digérera lentement. Si l'un des membres de votre équipe est pris au piège, il devra être soit libéré, soit abandonné. Le parasite lâchera sa victime s'il est touché par un tir de deux points ou plus.

### 4. Mission principale: Mission 654/04. Sabotage.

Les aliens ont pris le contrôle du système de sécurité de navigation, système qui empêche le vaisseau de se diriger sur une planète, et ont établi une trajectoire de collision destinée à la planète colonie Apex 7. Il y a cinq terminaux situés dans différentes parties du vaisseau. Envoyez un marine détruire chacun d'eux. La mission principale sera gagnée par la première équipe à détruire tous les terminaux. Si deux équipes ou plus sont déployées dans cette mission, l'équipe qui détruira le plus de terminaux gagnera la mission principale.

# SPACE CRUSADE

## **5. Mission Principale: Mission 654/05. Récupérer et ramener.**

Quatre marines de chaos voleurs ont réussi à s'échapper dans leur vaisseau. L'un d'entre eux est muni de la précieuse gemme astrale appartenant au prince de Traygar 9. Cherchez et détruisez le marine chaos portant la gemme, puis ramenez celle-ci au point d'accostage. Si deux équipes ou plus sont déployées, l'équipe qui ramènera la gemme au point d'accostage gagnera la mission principale.

## **6. Mission Principale: Mission 654/06. Trouver et désactiver.**

Localisez et détruisez un droïde de surveillance mobile qui a été envoyé en mission d'espionnage par les aliens et revient juste de notre vaisseau de commandement. Il a obtenu des renseignements vitaux sur les armes et les systèmes de défense de nos vaisseaux, qui ne doivent en aucun cas tomber aux mains des aliens. Il se dirige maintenant vers un terminal d'ordinateurs du vaisseau alien. De là, il transférera toutes les informations dans l'ordinateur du vaisseau alien. Il peut avancer de trois cases par tour. Une équipe de marines doit le rattraper et le détruire avant qu'il n'arrive au terminal. Il faut un tir de trois points pour le détruire. L'équipe qui le détruira gagnera la mission principale.

## **7. Mission Principale: Mission 654/07. Prendre et ramener.**

Un vaisseau alien endommagé présente une fuite importante. Prenez des réserves de médicaments essentiels, dont ont besoin de toute urgence les habitants de la planète Kronag 15, qui meurent par millions d'une épidémie. Retournez avec les médicaments au point d'accostage avant que votre équipe ne soit prise au piège ou tuée par le vide. Il y a des téléports sur le vaisseau qui prendront un marine à la fois. Si un marine se tient sur un téléport connecté à un autre sur lequel se trouve déjà un marine, la téléportation ne s'effectuera pas. L'équipe qui retournera au point d'accostage avec les médicaments gagnera la mission principale.

## **8. Mission Principale: Mission 654/08. Chercher et détruire.**

Des espions impériaux ont intercepté une transmission alien donnant l'emplacement d'un nouveau Dreadnought encore plus dangereux, appelé le Mark VII. Cherchez et détruisez ce Dreadnought. La première équipe à détruire le Dreadnought gagnera la mission principale.

## **9. Mission Principale: Mission 654/09. Exterminer.**

Selon des rapports, les aliens du vaisseau 488 ont condamné l'entrée d'une pièce abritant la reine des Soulsuckers, surnommée Mère-Sucker, pour qu'elle puisse pondre tranquillement. En vous aidant de l'Épée Suprême et du Super Gant capable de transpercer les murs peu solides, entrez dans la pièce et détruisez la mère des Soulsuckers. Un score de trois points est nécessaire pour transpercer le mur. L'équipe de marines qui tuera la reine des Soulsuckers gagnera la mission principale.

**Attention:** la reine des Soulsuckers crache un venin mortel qui peut passer au travers de l'armure et qui tue au contact de la peau. Elle a aussi des griffes acérées et une queue qui peuvent tuer. Elle peut utiliser ses trois armes en même temps.

## **10. Mission Principale: Mission 654/10. Assassiner.**

Les espions impériaux ont reçu des informations selon lesquelles les cinq principaux clans de chaos tiennent un conseil de guerre sur le vaisseau alien 5552. Si ces commandants de chaos préparent leur stratégie et organisent leurs armées, leurs troupes rassemblées représenteront une redoutable force. La mission principale sera gagnée par l'équipe qui assassinera tous les commandants de chaos. Si deux équipes ou plus sont déployées, l'équipe qui éliminera le plus de commandants de chaos gagnera la mission principale.

## **En cas de problème**

Si vous avez des difficultés pour charger The Voyage Beyond, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

## **Droits d'auteur**

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

# SPACE CRUSADE

## LADEN VON SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

### Amiga

1. Die im ursprünglichen "Space Crusade"-Handbuch gegebene Anleitung zum Laden der Erweiterungseinsätze ist ungültig. Schalte stattdessen deinen Computer und Monitor wie gewohnt an und lege als erstes deine "Space Crusade"-Erweiterungsdiskette ein.
2. Befolge dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.

### ST

1. Befolge bitte die Anweisungen in deinem ursprünglichen "Space Crusade"-Handbuch.

## SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Wir haben die folgenden Änderungen an den "Space Crusade"-Einsatzdisketten vorgenommen, um den Spielablauf zu verbessern.

### Einsatzpunkte

Einsätze 1-5 = 100 Punkte zum Sieg

Einsätze 6-10 = 150 Punkte zum Sieg

### Neue Feinde

**1. Weltraum-Ogers.** Diese ersetzen die Gretchins. Ihr Panzerungswert beträgt 2, sie können sich nicht mehr als vier Felder weit bewegen, benutzen zum Abfeuern der Waffen einen Würfel für schwere und einen für leichte Waffen und im Nahkampf zwei Würfel für schwere Waffen.

Zum Töten erforderliche Punkte: 10

**2. Neuer Dreadnought.** Der Dreadnought Typ VII hat den alten Dreadnought ersetzt. Der neue Dreadnought besitzt die gleichen Waffen wie der alte, ist jedoch zusätzlich mit einem oben angebrachten Granatenwerfer bestückt, der bis zu vier Granaten auf dasselbe oder verschiedene Ziele abfeuern kann. Die Granaten benötigen zwei Würfel für leichte Waffen. Der Dreadnought kann sich sechs Felder weit bewegen.

Zum Töten erforderliche Punkte: Punktzahl des alten Dreadnoughts plus zehn Extrapunkte.

**3. Säureparasiten.** Sie kommen durch Löcher im Boden (Weltraumsoldaten können nicht auf Löchern stehen), greifen sich jeden auf einem angrenzenden Feld stehenden Weltraumsoldaten und ziehen ihn in das Loch, außer wenn sie vor dem nächsten Zug mit einem Wert von mindestens 2 getroffen werden. In diesem Fall zieht sich der Parasit in sein Loch zurück, und der Soldat kann sich bewegen. Wird der Weltraumsoldat nicht aus der Umklammerung befreit, zieht ihn der Parasit nach unten und speit sein Skelett aus einem anderen Loch wieder aus. Die Parasiten können nicht getötet werden.

**4. Soulsucker-Königin, auch als Alienmutter bekannt.** Dies ist eine bisher unbekannte Außerirdische, die Gift verspritzt. Dieses Gift hat die gleiche Wirkung wie ein schwerer "Bolter" und kann in jede Richtung geschleudert werden. Dieses Wesen hat außerdem einen Schwanz, mit dem es Weltraumsoldaten auf einem Feld hinter ihm angreifen kann. Dabei gelten die Nahkampfgregeln. Der Schwanzschlag benötigt zwei Würfel für schwere Waffen. Die Alienmutter besitzt auch Klauen, die sie im Nahkampf mit Hilfe von zwei Würfeln für leichte Waffen einsetzt, die aber nur Soldaten auf Feldern vor ihr angreifen können. Sie kann sich nicht bewegen. Zum Töten erforderliche Punkte: 30

## Neue Ränge

Die Spieler können ihre "Commanders", die Teamanführer, aus dem ersten Einsätze-Set laden und damit einen Rang erhalten, mit dem sie die gesamte Ausrüstung und alle Befehle benutzen können. Es gibt jedoch in den Erweiterungseinsätzen drei zusätzliche Ränge. Um einen dieser neuen Ränge zu erreichen, muß der Commander jedesmal drei Einsätze abschließen. Nach der ersten Beförderung wird dem Commander immer dann ein zusätzlicher Weltraumsoldat zur Verfügung gestellt, wenn einer seiner Männer umgekommen ist. Der neue Soldat beginnt an der Dockanlage und ist mit denselben Waffen ausgerüstet wie der gerade getötete Soldat. Mit dem nächsthöheren Rang kommen zwei Mann Verstärkung dazu, wenn zwei der ursprünglichen Soldaten getötet wurden. Im höchsten Rang gibt es drei Mann Verstärkung, aber nur, wenn drei Weltraumsoldaten ums Leben gekommen sind.

### Hinweis:

Die zusätzlichen Ränge können nicht in den ursprünglichen "Space Crusade"-Einsätzen geladen werden.

### Die neuen Ränge sind:

1. Konteradmiral
2. Admiral
3. Admiral der Flotte

# SPACE CRUSADE

## Neue Waffen

### Neue Waffe für den Commander

Zu den für den Commander zur Verfügung stehenden Waffen gehört ein Kettenschwert mit Kampfhandschuh, das das Kampfschwert und den alten Kampfhandschuh ersetzt. Für den Einsatz wird die gleiche Anzahl von Würfeln benötigt wie für Kampfschwert und -handschuh. Ähnlich wie das Kampfschwert und der Kampfhandschuh kann diese Waffe nur geschwächte Wände durchschlagen und auch diagonal eingesetzt werden.

### Neue Waffe für die Weltraumsoldaten

Die Angriffskanone wurde durch einen Flammenwerfer ersetzt. Der Flammenwerfer hat zwar eine kurze Reichweite, feuert aber weit gestreut. (Wird das Icon zum Feuern gewählt, dann erscheint ein Muster in Form eines Malteserkreuzes, das den Feuerbereich darstellt.) Es werden zwei Würfel für schwere Waffen benutzt, und alle Aliens oder Weltraumsoldaten im kegelförmig markierten Bereich werden mit der Summe der Würfelpunkte getroffen.

### Einsatzbefehl 2384/4

Die Aliens haben von unseren Angriffen auf ihre Schiffe erfahren und einen Schutzmantel für alle wichtigen Objekte auf ihren Schiffen entwickelt. Damit wird der Standort der Objekte verhüllt, so daß sie nicht automatisch auf unseren Karten erscheinen. Daher müssen jetzt alle Objekte zunächst mit dem Suchgerät aufgespürt werden, woraufhin sie als Lichtpunkt ("Blip") erscheinen. Natürlich können sie erst identifiziert werden, wenn sie sich im Blickfeld befinden.

## DIE EINSÄTZE

### 1. Haupteinsatz: Einsatz 654/01. Auffinden und zurückholen.

Geh an Bord des Alienschiffes Nummer 333 und hole ein Soulsucker-Ei für das Militärlabor. Falls zwei oder mehr Teams daran beteiligt sind, wird dem zuerst mit dem Ei an der Dockanlage ankommenden Team der Haupteinsatz angerechnet. Wird der Weltraumsoldat mit dem Ei getötet, dann wird auch das Ei zerstört. (Anm.: Es gibt auf dem Schiff nur ein Ei.)

### 2. Haupteinsatz: Einsatz 654/02. Neu platzieren und aktivieren.

Plaziere erneut den Zünder, der von einer erfolglosen Weltraumsoldaten-Einheit zurückgelassen wurde. Sie war beauftragt, das Alienschiff Nummer 773 zu sprengen. Bring den Zünder ins Sprengstofflager und lege ihn dort ab. Du hast dann fünfzehn Züge Zeit, um das Schiff zu verlassen, bevor es explodiert. Falls zwei oder mehr Teams daran beteiligt sind, wird dem Team, das zuerst den Zünder abgelegt hat und zur Andockstelle zurückgekehrt ist, der Haupteinsatz angerechnet. (Anm.: Wird der Weltraumsoldat mit dem Zünder getötet, dann bleibt der Zünder zurück.)

### 3. Haupteinsatz: Einsatz 654/03: Suchen und abfeuern.

Die Aliens haben das Rettungsboot eines kryonisch eingefrorenen Admirals gefunden. Geh zur Abschußrampe des Alienschiffes, stelle dich auf das Viereck, wo sich der Startknopf befindet, und feure das Rettungsboot ab, damit es von einer Rettungsmannschaft aufgenommen werden kann. Geh dann zurück zur Andockstelle. Der Haupteinsatz geht an das erste Team, das das Rettungsboot gestartet hat.

**Vorsicht!** Es wurde berichtet, daß das Schiff von einem Säureparasiten infestiert ist. Er ist gefährlich und hält jedes Lebewesen auf einem angrenzenden Feld fest, um es langsam zu zersetzen. Wird eines deiner Teammitglieder gefangen, mußt du es entweder retten oder seinem Schicksal überlassen. Der Parasit kann gezwungen werden, sein Opfer loszulassen, wenn er einen Treffer von 2 oder höher erhält.

### 4. Haupteinsatz: Einsatz 654/04. Sabotieren.

Die Aliens haben die Gewalt über die Navigations-Sicherheitsanlage, die verhindert, daß das Schiff mit Planeten kollidiert. Das Schiff befindet sich jetzt auf Kollisionskurs mit der Kolonie Apex 7. An verschiedenen Stellen auf dem Schiff befinden sich fünf Terminals. Beauftrage je einen Soldaten, sie zu zerstören. Der Haupteinsatz wird dem Team zuerkannt, das zuerst alle Terminals zerstört. Falls zwei oder mehr Teams an diesem Einsatz beteiligt sind, gewinnt das Team, das die meisten Terminals zerstört.

# SPACE CRUSADE

## **5. Haupteinsatz: Einsatz 654/05. Retten und zurückholen.**

Vier Chaos-Soldaten sind auf ihr Schiff zurückgeflohen. Einer von ihnen trägt den wertvollen Astraljuwel, Eigentum des Prinzen von Traygar 9. Finde den Dieb mit dem Juwel, töte ihn und bringe den Edelstein zurück zur Andockstelle. Falls zwei oder mehr Teams beteiligt sind, wird der Einsatz dem Team zuerkannt, das den Astraljuwel zur Dockanlage zurückbringt.

## **6. Haupteinsatz: Einsatz 654/06. Auffinden und unfähig machen.**

Suche und zerstöre einen Aufklärungs-Androiden der Aliens. Dieser hat unser Schiff mit wertvollen Informationen über die Waffen- und Verteidigungseinrichtungen unserer Flotte verlassen und darf nicht zu den Aliens zurückgelangen. Er bewegt sich in Richtung eines Computer-Terminals an Bord des außerirdischen Schiffes. Dort will er die Informationen in den Computer übertragen. Er kann bei jedem Zug bis zu drei Felder weit gehen. Eine Einheit unserer Truppen muß ihn einholen und vernichten, bevor er das Terminal erreicht. Ein Treffer im Wert von 3 wird dazu benötigt. Der Haupteinsatz wird dem Team angerechnet, das den Androiden zerstört.

## **7. Haupteinsatz: Einsatz 654/07. Auffinden und zurückkehren.**

Ein beschädigtes außerirdisches Schiff hat ein Leck. Rette die Medikamente für die Bevölkerung des Planeten Kronag 15, die millionenfach an einer Seuche stirbt. Bring die Medikamente zurück zur Dockanlage, bevor dein Team dem Vakuum zum Opfer fällt. Auf dem Schiff befinden sich Teleporter, die jeweils einen Soldaten aufnehmen können. Steht ein Soldat auf einem Teleporter, der mit einem anderen verbunden ist, auf dem sich bereits ein anderer Soldat befindet, dann funktioniert die Teleportation nicht. Dem Team, das mit den Medikamenten wieder zur Andockstelle zurückkehrt, wird der Haupteinsatz angerechnet.

## **8. Haupteinsatz: Einsatz 654/08. Suchen und zerstören.**

Spione des Imperiums haben eine Nachricht der Aliens abgefangen, die den Standort eines neuen, noch tödlicheren Dreadnoughts vom Typ VII angibt. Suche und zerstöre diesen Dreadnought. Dem ersten Team, das den Dreadnought vernichtet, wird der Haupteinsatz angerechnet.



## 9. Haupteinsatz: Einsatz 654/09. Vernichten.

Es wird berichtet, daß die Aliens an Bord des Schiffes 488 das Lager der Soulsucker-Königin, genannt Alienmutter, abgeschirmt haben, damit sie ihre Eier legen kann. Mit Kettenschwert und Kampfhandschuh kannst du eine dünne Wand durchschneiden, um in den Raum der Alienmutter einzudringen und sie zu töten. Dem ersten Team, das die Alienmutter tötet, wird der Haupteinsatz angerechnet.

Vorsicht! Die Alienmutter spuckt gefährliches Gift, das jegliche Körperrüstung zerfrißt und bei jeder Hautberührung den Tod bringt. Auch mit ihren scharfen Krallen und ihrem Schwanz kann sie töten. Alle drei dieser "Waffen" kann sie gleichzeitig benutzen.

## 10. Haupteinsatz: Einsatz 654/10. Attentat.

Spione des Imperiums haben die Nachricht erhalten, daß sich die fünf größten Chaos-Stämme auf dem Alienschiff Nummer 5552 zu einem Kriegsrat treffen. Sollte es den Chaos-Kommandeuren gelingen, sich voll zu organisieren und eine Taktik zu planen, dann würden sie sich als äußerst gefährliche Gegner erweisen. Der Haupteinsatz wird dem Team angerechnet, das alle Chaos-Anführer tötet. Ist mehr als ein Team daran beteiligt, dann gewinnt das Team, das die meisten Chaos-Anführer tötet.

## Probleme?

Sollte es beim Laden von The Voyage Beyond zu Problemen kommen, so geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit. Telefon 0742 753423.

## Urheberrechte

Copyright 1993 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.  
r effektive Waffe.

# SPACE CRUSADE

## CARICARE SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

### Amiga

1. Non prendere in considerazione le istruzioni fornite per caricare le missioni di espansione nel manuale originale di Space Crusade. Accendi il computer e il monitor come al solito e quindi inserisci il Disco Espansione di Space Crusade.
2. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

### ST

1. Segui le istruzioni incluse nel manuale originale di Space Crusade.

## SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Abbiamo apportato le seguenti modifiche ai dischi di missione di Space Crusade al fine di migliorare la qualità del gioco.

### Punti Missione

Missioni 1-5 = 100 punti da vincere.

Missioni 6-10 = 150 punti da vincere.

### Nuovi Nemici

**1. Orchi Spaziali.** Sostituiscono i Gretchins. Hanno un'armatura che vale due, possono muovere solo di quattro caselle, sparare usano un dado delle armi pesanti e uno delle armi leggere e nel combattimento ravvicinato due dadi delle armi pesanti.

Punti di distruzione: 10 punti.

**2. Nuova Corazzata.** La Corazzata Mark VII ha sostituito la vecchia Corazzata. La nuova corazzata ha le stesse armi dell'originale oltre a un lancia granate montato in alto che può sparare fino a quattro granate su uno o più bersagli; le granate usano due dadi di armi leggere. Può muovere fino a sei caselle.

Punti di distruzione: I punti della Corazzata originale più 10 punti supplementari.

**3. Parassiti Infami .** Compagno dai buchi del pavimento (i marines non possono andare sui buchi) e prendono tutti marine che si trovano sulla casella adiacente risucchiandoli nel buco a meno che non siano colpiti da un colpo da due o più punti prima del turno successivo. In questo caso, il parassita rientrerà nel suo buco e il marine potrà muovere. Se il marine non verrà liberato il parassita rientrerà nel buco insieme a lui e il suo scheletro verrà sputato fuori da un altro buco. Questi parassiti non possono essere uccisi.

**4. Regina Succhianima, alias La Madre Succhiona.** E' un alieno sputa veleno che non è mai stato visto prima. Il suo veleno ha lo stesso effetto di un Heavy Bolter e può sparare in tutte le direzioni. Questa creatura ha anche una coda che potrà essere utilizzata per attaccare i marines che si trovano sulle caselle dietro di lei. Le regole del combattimento ravvicinato si applicano, la coda utilizzando i dadi delle armi pesanti. La madre succhiona ha inoltre degli artigli che possono essere usati nel combattimento ravvicinato usando due dadi delle armi leggere, potendo, però, solo attaccare i marine che si trovano di fronte a lei. La regina non si muove.  
Punti di distruzione: 30 punti.

## Nuovi Gradi

I giocatori possono caricare i comandanti della loro prima serie di missioni e quindi possono assumere un grado dove possono essere utilizzati tutti gli equipaggiamenti e gli ordini. Tuttavia, nelle missioni di espansione, comprendono tre nuovi gradi. Per raggiungere uno di questi nuovi gradi, un comandante dovrà vincere tre missioni prima di avanzare di grado. Il primo nuovo grado permette a quel comandante di avere un marine di rinforzo per la missione, nel caso in cui uno dei suoi marine iniziali venisse ucciso. Il marine di rinforzo inizierà dall'artiglio d'attracco e avrà le stesse armi del marine appena ucciso. Il nuovo grado superiore prevede due marines di rinforzo per la missione solo nel caso in cui due di quelli iniziali siano morti. Il grado superiore prevede tre marines di rinforzo ma solo nel caso in cui siano morti tre marines.

### Importante:

I nuovi gradi non possono essere caricati nelle missioni originali di Space Crusade.

### I nuovi gradi sono:

1. Controammiraglio
2. Ammiraglio.
3. Ammiraglio di squadra.

# SPACE CRUSADE

## Nuove Armi

### Nuova Arma di comando

Il Comandante avrà a disposizione una Spada Continua e un Super Guanto che sostituiscono la Super Spada e il Super Guanto. Per la Super Spada e il Super Guanto viene utilizzato lo stesso dado. Queste armi possono tagliare solo delle pareti poco spesse come la super spada e il super guanto e possono essere utilizzati diagonalmente.

### Nuova Arma marina

Il cannone di assalto è stato sostituito da un Lanciafiamme. Il lanciafiamme ha una portata corta ma ha un ampio arco di fuoco (quando l'icona fuoco è selezionata, apparirà una croce maltese che indicherà la portata di fuoco dell'arma). Vengono tirati due dadi delle armi pesanti e tutti gli alieni o marines sulle caselle all'interno del cono saranno colpiti con il totale dei due dadi.

### Direttive di Missione 2384/4

Gli alieni hanno imparato dalle nostre ultime visite alle loro navi e hanno inventato una protezione per tutti gli oggetti importanti delle loro navi. In questo modo viene mascherato il luogo in cui si trovano gli oggetti che, di conseguenza, non appariranno automaticamente sulle nostre mappe. Tutti gli oggetti da trovare devono essere esaminati dallo scanner per farli apparire come segnale di ritorno. Ovviamente, per identificarli deve essere stabilito un contatto visivo.

## LE MISSIONI

### 1. Missione Principale 654/01. Localizza e Recupera.

Entra in nave aliena 333 e recupera un uovo di Succhianima per i Laboratori Militari Imperiali. Se impieghi due o più squadre, allora la prima che ritorna all'artiglio con un uovo si aggiudica la Missione principale. Se il marine che porta l'uovo viene ucciso, l'uovo verrà distrutto. (N.B. C'è solo un uovo sulla nave).

### 2. Missione Principale: Missione 654/02. Ricolloca e Attiva.

Ricolloca un detonatore lasciato da una squadra marine sfortunata che aveva l'ordine di far saltare la nave aliena 773. Porta il detonatore alla santabarbara e posalo. La tua squadra avrà quindici turni per evacuare la nave prima che esploda. Se impieghi due o più squadre quella che arriva alla santabarbara con il detonatore e ritorna all'artiglio si aggiudica la missione principale. (N.B. Se il marine che porta il detonatore viene ucciso, il detonatore non verrà portato).

### 3. Missione Principale: Missione 654/03. Localizza e Lancia.

Gli Alieni hanno trovato una scialuppa di un ammiraglio surgelato. Vai sulla piattaforma di lancio della nave aliena, mettili sul riquadro che contiene il pulsante di lancio e lancia la scialuppa in modo che possa essere presa dalla nave di salvataggio imperiale, quindi ritorna all'artiglio. La prima squadra che lancerà la scialuppa si aggiudicherà la missione principale.

**Attenzione!** Pare che la nave sia stata infestata da un parassita infame. Questo parassita è rinomato per essere pericoloso e bloccherà ogni essere che si troverà vicino a lui e quindi digerirà lentamente la sua vittima. Se dei membri della tua squadra verranno catturati, dovranno essere salvati o abbandonati. Il parassita lascerà la sua vittima se viene colpito con un tiro di due o più punti.

### 4. Missione principale: Missione 654/04. Sabota.

Gli alieni hanno prevalso sul sistema di sicurezza che impedisce ad una nave di essere puntata su un pianeta e si sono messi in rotta di collisione sul pianeta colonia Apex 7. Ci sono cinque terminali in diverse zone della nave, manda un marine a distruggerli tutti. La missione principale verrà assegnata alla prima squadra che distrugge tutti i terminali. Se impieghi più di una squadra nella missione, quella che distrugge più terminali si aggiudica la missione principale.

# SPACE CRUSADE

## **5. Missione principale: Missione 654/06. Recupera e Riporta.**

Un gruppo di quattro marines caos ladri sono fuggiti nel loro vascello, uno di loro porta la preziosa gemma Astrale del principe di Traygar 9. Cerca e distruggi il marine caos che porta la gemma e riportala all'artiglio. Se impieghi due o più squadre quella che riporta la gemma all'artiglio si aggiudicherà la missione principale.

## **6. Missione Principale: Missione 654/06. Caccia e Disabilita.**

Localizza e distruggi un droide mobile spia mandato in missione di ricognizione dagli alieni ed ha appena ritornato dalla nostra nave ammiraglia. Ha ottenuto delle informazioni vitali sull'armamento e i sistemi di difesa della flotta che non devono cadere in mani aliene. Si sta dirigendo verso il terminale sulla nave aliena, dove scaricherà tutte le informazioni raccolte nel computer di bordo alieno. Può muoversi fino a tre caselle per turno. Una squadra deve raggiungerlo e distruggerlo prima che arrivi al terminale. Può essere distrutto con un tiro da tre punti. La prima squadra marina che lo distruggerà si aggiudicherà la missione principale.

## **7. Missione principale: Missione 654/07. Recupera e Riporta.**

Un vascello alieno, che ha subito dei danni, ha una perdita; recupera alcuni medicinali di vitale importanza per il pianeta Kronag 15 la cui popolazione sta morendo a milioni a causa della peste. Porta i medicinali all'artiglio prima che la tua squadra sia intrappolata o uccisa dal risucchio. Ci sono dei teleporti sulla nave che accettano un marine alla volta. Se un marine si trova su un teleporto collegato con un altro teleporto sul quale si trova già un altro marine, il teletrasporto non potrà essere effettuato. La squadra che torna all'artiglio con i medicinali si aggiudicherà la missione principale.

## **8. Missione Principale 654/08: Cerca e Distruggi.**

Delle spie imperiali hanno intercettato una trasmissione aliena che rivela il luogo di una di nuova e più pericolosa Corazzata detta Mark VII. Cerca e distruggi questa Corazzata. La prima squadra che la distrugge si aggiudicherà la missione principale.

## **9. Missione principale: Missione 654/09. Stermina.**

Pare che, sulla nave aliena 488, gli alieni abbiano isolato una stanza con la Regina Succhianima, soprannominata la Mamma succhiona, per farle deporre le uova al sicuro. Usando la Spada Continua e il Super Guanto che tagliano le pareti poco spesse, entra nella stanza e distruggi la mamma succhianima. Per poter tagliare le pareti poco spesse e necessario un tiro da tre punti. La prima squadra marine che ucciderà la Regina succhianima si aggiudicherà la missione principale.

**Avvertenza:** La Regina sputa un veleno mortale che penetra le armature e che uccide a contatto con la pelle; ha inoltre degli artigli acuminati e una coda capace di uccidere. Può usarli tutti e tre contemporaneamente.

## **10. Missione Principale: Missione 654/10. Assassinare.**

Alcune spie imperiali hanno saputo che i cinque maggiori gruppi caos stanno tenendo un consiglio di guerra sulla nave aliena 5552. Se questi comandanti di caos riusciranno a pianificare le loro tattiche e organizzare le loro truppe, i loro soldati riuniti insieme formerebbero una forza formidabile. La missione principale verrà assegnata alla squadra che ucciderà i comandanti caos. Se impieghi più di una squadra quella che ucciderà il numero maggiore di comandanti si aggiudicherà la missione principale.

## **Eventuali problemi?**

Se incontrate dei problemi nel caricare The Voyage Beyond, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dalle 14 alle 16 ora inglese, lunedì-venerdì, allo 0742 753 423.

## **Avviso di Copyright**

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. E' proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte dell'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/e persona/e in questione sarà/saranno soggetta/e a responsabilità civili e alla discrezione del proprietario dei copyright.



**Gremlin Graphics Software Ltd.,  
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423**