

# SPACE CRUSADE™



**GREMLIN®**



PRESENTS

SPACE  
CRUSADE



## 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 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 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'Écran 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

## 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'Équipement 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'Equipement 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'Equipement et un Ordre. Il peut prendre une pièce d'Equipement supplémentaire par Médaille reçue et un Ordre supplémentaire par promotion. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 pièces d'Equipement 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'Équipement 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'Équipement 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	"
Arme-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.

	X	

## 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

## Élimination 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 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'Espace	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.

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'appête 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'Équipement et d'Ordres pour passer en revue les choix disponibles. La description de la pièce d'Équipement 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'Équipement 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'Équipement 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'Équipement et des Ordres soient verts.

Si vous changez d'avis et souhaitez vous débarrasser d'une pièce d'Équipement ou d'un Ordre, cliquez sur les flèches jusqu'à ce que l'image de la pièce d'Équipement 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'Équipement 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 Équipement, 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

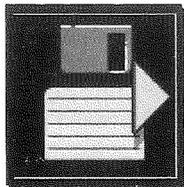
# SPACE CRUSADE

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

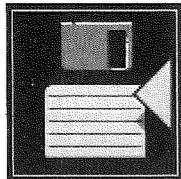
Cliquez sur cette icône et trois nouvelles icônes apparaîtront: Charger Commandant, Sauvegarder Commandant et Formater Disquette.

### Charger Commandant



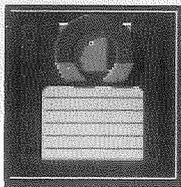
Pour charger un Commandant précédemment sauvegardé, cliquez sur l'icône de Chargement et suivez les instructions à l'écran. Un écran avec une liste de "slots" (emplacements) de chargement apparaîtra. Cliquez sur le slot contenant le Commandant que vous voulez charger et suivez les instructions à l'écran. 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

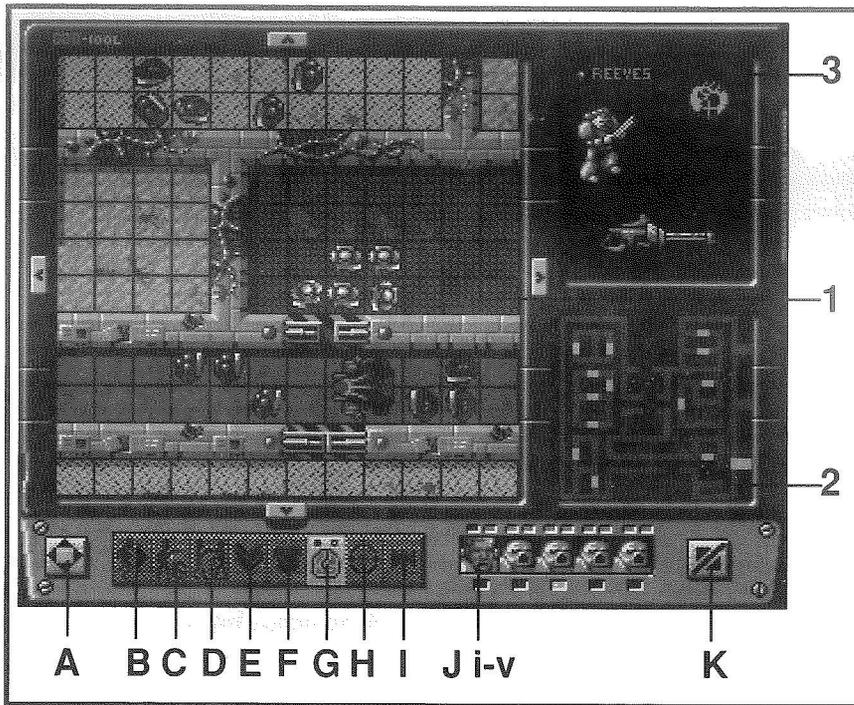
C'est là que se déroule toute l'action. Pour sélectionner l'un de ses Marines, il suffit au joueur de cliquer dessus lorsque l'affichage est en vue plane. S'il clique sur un alien identifié et maintient le bouton feu enfoncé, le mode Identification Alien sera activé et l'alien apparaîtra en vue isométrique 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 point bleus et les Marines par des point 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'espacement. 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 a 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 (Équipement 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.

S'il 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 (Ange 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.

## Equipement 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. Éliminez 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

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.