

SPACE CRUSADE

Tableau d'Efficacité au Combat T.E.C. des Marines de L'Espace

Points marqués

10 ou moins

Distinction

Piètre score. En vue de vous racheter, retournez seul dans le vaisseau extraterrestre où, certes, vous serez tué, mais connaîtrez une fin glorieuse. Vous commencerez la prochaine partie avec un nouveau sergent et aucun badge de distinction.

11-30

Score acceptable. Vous recevrez un badge de distinction.

31-50

Score louable. Vous recevrez deux badges de distinction.

51 ou plus

Score héroïque. Vous recevrez trois badges de distinction.

Si vous gagnez la partie, vous montez automatiquement en grade.

Tableau d'Efficacité au Combat des Extraterrestres

Points marqués

29 ou moins

Distinction

Piètre score. Les puissances du Chaos ne sont pas satisfaites de vous et vous transforment en menu fretin du Chaos. Vous commencerez la prochaine partie avec un Marine du Chaos en moins.

30-60

Score acceptable. Vous recevrez une distinction du Chaos.

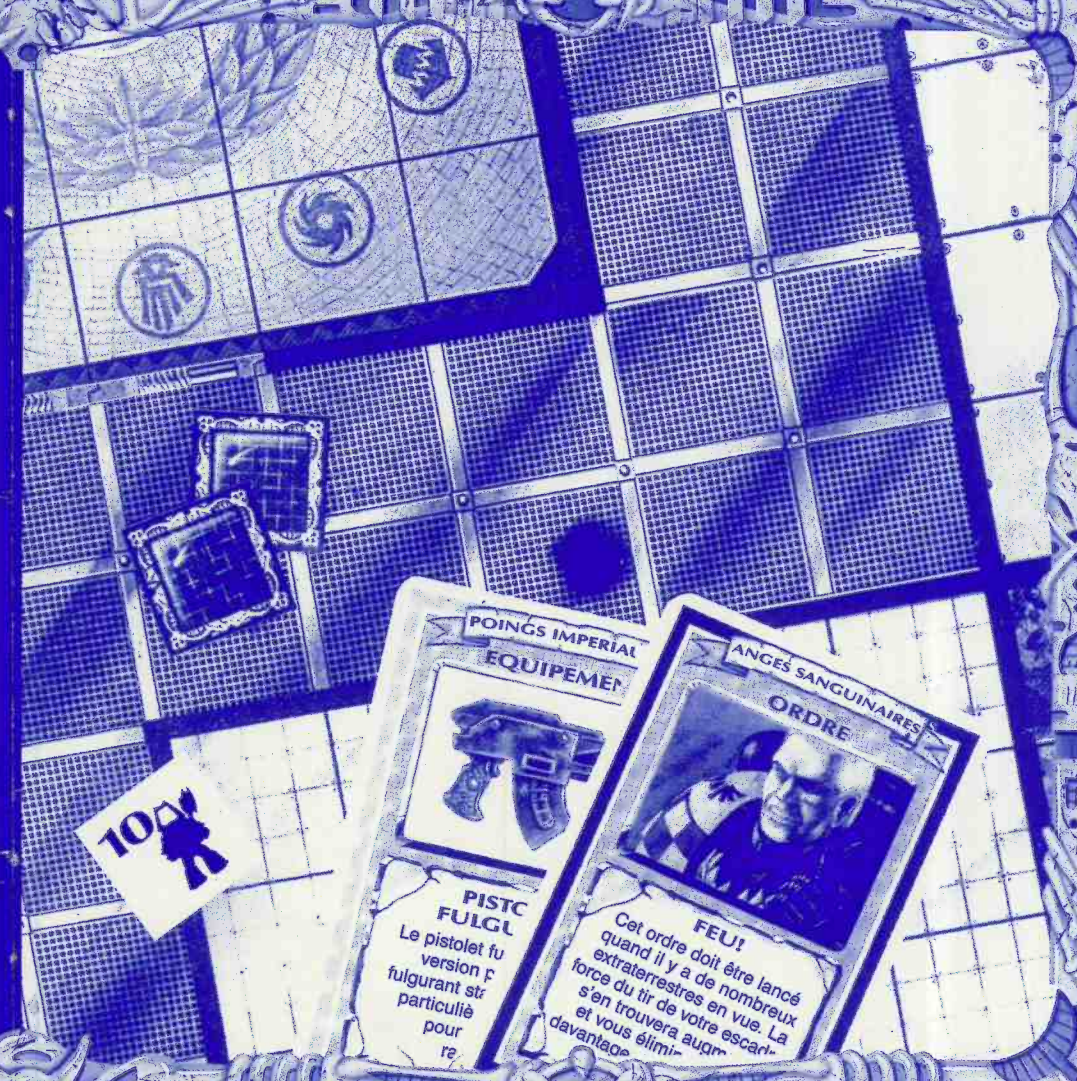
61-80

Score louable. Vous recevrez deux distinctions du Chaos.

81 ou plus

Score héroïque. Vous recevrez trois distinctions du Chaos.

Si vous gagnez la partie, vous montez automatiquement en grade.



MB
JEUX

©1990 Hasbro International Inc.
MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex
Hasbro MB s.a., Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles 4659F990

Mis au point avec le concours de

GAMES WORKSHOP™

**LE LIVRE
DES MISSIONS**

Mission douze



Mission principale

Mission 547/13-Secteur 978 – Assaut

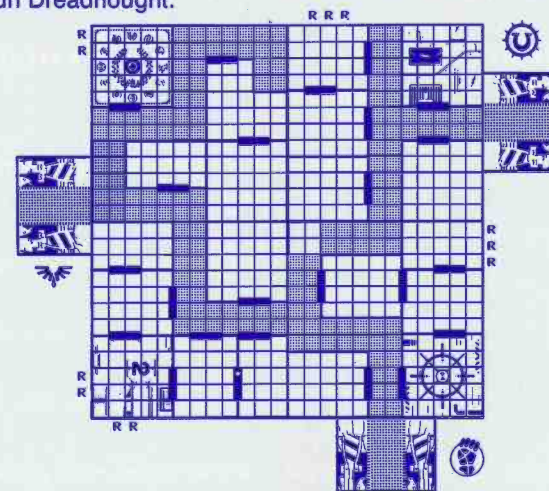
Les Extraterrestres ont retranché leurs dernières forces dans ce secteur. Il faut les éliminer jusqu'au dernier.

Une fois que tous les jetons "blip" ou de renforts ont été récupérés, le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui en détiendra le plus.

Mission secondaire

Les Extraterrestres ont envoyé en mission deux Dreadnoughts. Il faut les détruire. Faites-en votre cible de prédilection.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le premier joueur Marine qui aura détruit un Dreadnought.



Blips:

Tous les jetons "blip", à l'exception du Commandant de Marines du Chaos

Renforts:

Un joueur Marine: tous les jetons de renforts gris, plus un Dreadnought

Deux joueurs Marines: tous les jetons de renforts gris et bleus, plus un Dreadnought

Trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts



Mission onze



Mission principale

Mission 547/12-Secteur 953 – Eliminer le commandement extraterrestre

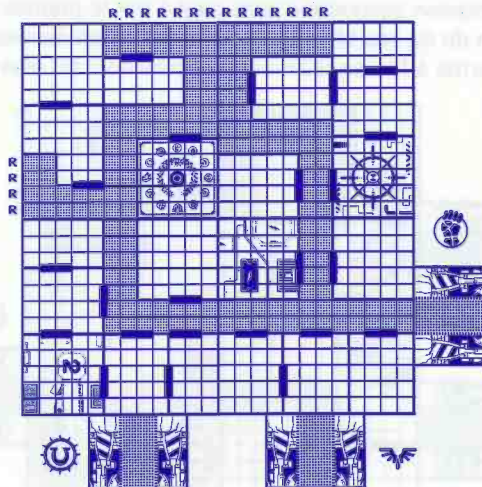
Le champ de protection est désactivé. Il ne reste plus que deux Commandants de Marines du Chaos. Il faut en finir avec eux afin de déstabiliser tout le commandement extraterrestre.

Le jeton de mission principale sera accordé au premier joueur Marine qui aura éliminé un Commandant de Marines du Chaos.

Mission secondaire

Il est impératif que les deux Commandants de Marines du Chaos soient éliminés.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le deuxième joueur Marine qui aura éliminé un Commandant de Marines du Chaos.



Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"
Un joueur Marine: tous les jetons de renforts verts
Deux joueurs Marines: tous les jetons de renforts verts et gris
Trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts à l'exception du Dreadnought



Le pouvoir absolu

Il y a plus de 25 millénaires, l'homme se lança à la conquête des étoiles. La découverte de l'itinéraire Warp engendra la Grande Expansion. Ce qui était un voyage de plusieurs siècles ne prit plus que quelques jours.

Le vide intersidéral

Le vide intersidéral est un univers parallèle que les vaisseaux spatiaux peuvent traverser, parcourant ainsi des centaines d'années-lumière en quelques heures. Le vide intersidéral est également le domaine du Chaos.

Dans le vide intersidéral, rien n'est jamais certain, car il s'agit d'un univers où les eaux du pouvoir sont agitées de courants contraires, remous et tourbillons. Des vaisseaux y ont disparu sans raison pour réapparaître tout aussi mystérieusement des siècles plus tard, à des millions d'années-lumière de leur destination prévue. Ces vaisseaux délabrés et méconnaissables sont désignés sous le nom de Space Hulks.





L'Ère des conflits

Au cours de la Grande Expansion, l'homme s'est aventuré toujours plus loin dans les étoiles. Le pouvoir caché du vide intersidéral lui fut révélé à temps. En pénétrant dans le vide intersidéral l'homme avait réveillé d'anciens démons: les disciples du Chaos s'en étaient échappés. La première guerre, dénommée l'Ère des conflits, avait commencé.

Pendant plus de cinq mille ans, les combats ravagèrent l'humanité. Les nations guerroyèrent, les planètes s'affrontèrent et les systèmes s'anéantirent. Des colonies abandonnées périrent par milliers tandis que les Extraterrestres mirent tout à sac et s'engraissèrent sur les ruines de l'humanité.

Enfin se présenta un sauveur. L'Ère des conflits qui fut sans doute celle du plus grand péril que connut l'homme, engendra du même coup l'être le plus grand de toute l'histoire humaine, celui qui devait devenir l'Empereur de l'espace, chef suprême des humains. Diplomate avisé, celui-ci recolla les fragments de nos sociétés pour en faire un Empire. Homme d'armes brillant, il conquit et affirma de nouveau la supériorité de l'homme sur les mondes dominés par le Chaos. Pour cette entreprise, il créa les Marines de l'espace, guerriers suprêmes s'il en est.



Mission dix



Mission principale

Mission 547/11-Secteur 897 – Désactiver le champ de protection

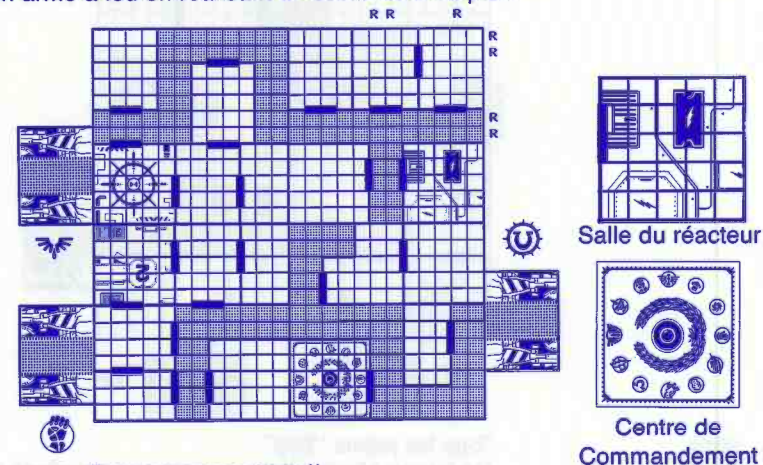
Les Extraterrestres sont en train de détourner l'énergie du réacteur afin de maintenir un champ de protection. Ce dernier ne peut être pénétré. Il faut donc anéantir la source de puissance. Pour cela, faites sauter la salle du réacteur.

Le jeton de mission principale sera accordé au premier joueur qui aura fait entrer l'une de ses figurines dans la salle du réacteur et l'aura fait sauter avec son arme à feu en réalisant un score de 3 ou plus.

Mission secondaire

Le centre de commandement est utilisé pour canaliser l'énergie. Il faut le détruire afin d'empêcher les Extraterrestres de remettre en état leur champ de protection.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le premier joueur Marine qui aura fait entrer un de ses Marines dans le centre de commandement et l'aura détruit avec son arme à feu en réalisant un score de 2 ou plus.



Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"
Un joueur Marine: tous les jetons de renforts bleus
Deux ou trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts bleus et gris



Mission neuf



Mission principale

Mission 547/10-Secteur 881 – Destruction du centre de commandement

Le centre de commandement doit être détruit afin d'enrayer les tentatives d'organisation de défense des Extraterrestres.

Le jeton de mission principale sera accordé au premier joueur Marine qui aura fait entrer une de ses figurines dans le centre de commandement et aura détruit celui-ci avec son arme à feu en réalisant un score de 3 ou plus.

Mission secondaire

Les forces extraterrestres chargées d'assurer la défense du centre de commandement ont été renforcées par une unité d'élite. Deux unités d'Androïdes sont également présentes. Visez en priorité les Androïdes.

Le jeton de mission secondaire sera accordé au joueur Marine qui aura détruit le plus grand nombre d'Androïdes. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le jeton sera gagné par celui qui aura marqué le plus de points.



Centre de commandement

Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"
Un joueur Marine: tous les jetons de renforts bleus
Deux ou trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts bleus et gris, à l'exception du Dreadnought

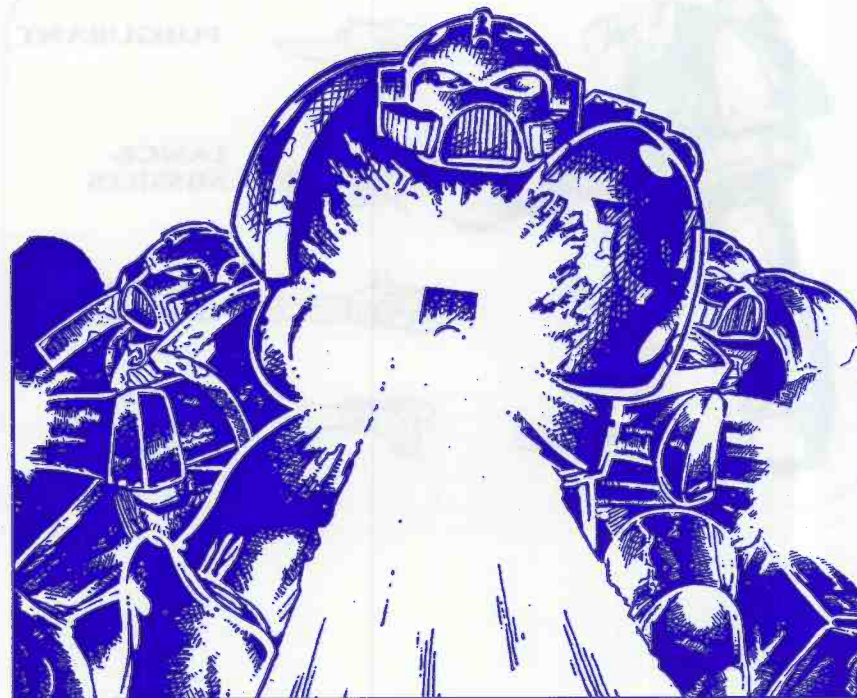


Les Marines de l'espace

"Legions Astartes" est le titre officiel de cette organisation guerrière que forment les Marines de l'espace dont les membres sont réputés être les combattants les plus puissants et les plus redoutés de tout l'empire.

De par leur nombre, les Marines de l'espace représentent une petite force, mais leurs aptitudes supra-humaines et la crainte qu'ils inspirent les rendent dix fois plus efficaces que leurs homologues des unités conventionnelles. Tout un chacun dans l'empire les respecte.

Les Marines de l'espace sont organisés en divisions indépendantes ayant chacune leur propre flotte. Une flotte fournit à la division: logement, salles d'entraînement, magasins d'outillage, armureries, silos à navettes et autres aménagements. Chaque flotte sillonne la galaxie à la poursuite des ennemis du genre humain. Les corps expéditionnaires en sortent pour effectuer missions ou campagnes spéciales, puis la rejoignent une fois leurs missions accomplies.



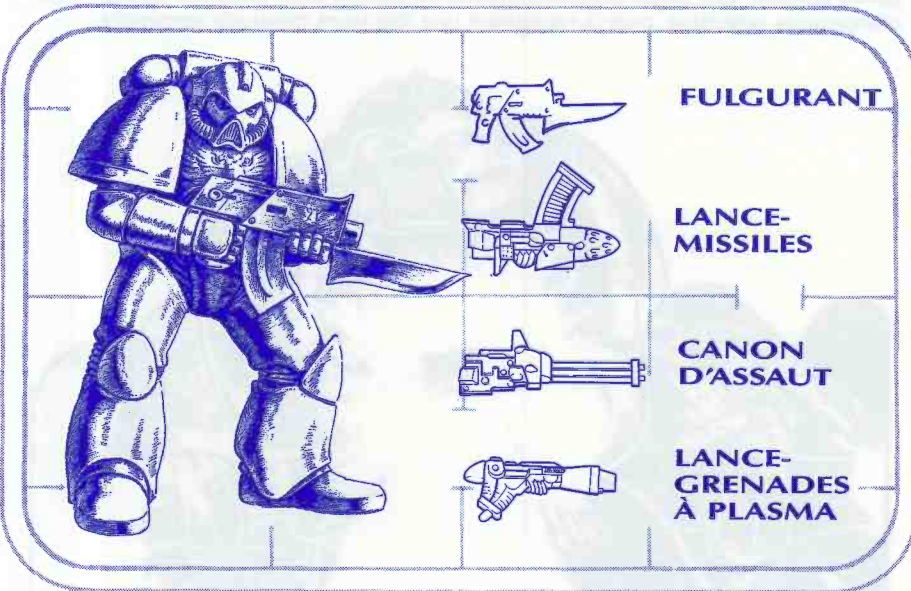


Équipement des Marines de l'espace

Les Marines de l'espace ont à leur disposition toute la gamme des armes et équipements de l'Empire. Leur puissante armure distinctive les protège dans tous les environnements et contre le tir direct de toutes les armes à feu à l'exception des plus puissantes d'entre elles.

L'arme de prédilection du Marine de l'espace est le pistolet fulgurant ou le fulgurant, redoutables armes automatiques pouvant tirer des rafales d'obus explosifs de petits calibres. Le pistolet fulgurant, version plus petite et plus maniable que le fulgurant, est l'arme idéale pour le combat rapproché.

Les Marines de l'espace ont également le choix entre différentes armes lourdes pouvant servir lors des missions nécessitant une puissance de feu plus importante.



Mission huit



Mission principale

Mission 547/9-Secteur 880 – Repli

L'ennemi prépare une offensive de grande envergure. Repliez vos Marines vers les pinces d'arrimage. Retardez les Extraterrestres aussi longtemps que possible afin de protéger le repli de vos troupes.

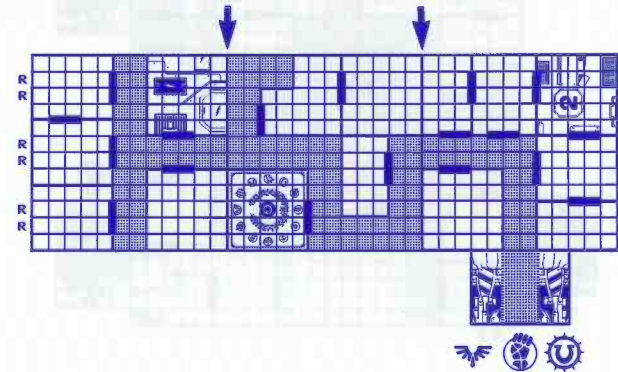
Le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui ramènera le maximum de Marines vers les pinces d'arrimage. Si deux joueurs sont à égalité, le jeton reviendra à celui qui aura marqué le plus de points.

Mission secondaire

Les munitions d'un lance-missiles se sont avérées instables. Le lance-missiles ne peut pas faire feu. Remplacez-le par des fulgurants. La mission secondaire est annulée.

Remarque: tous les marines se replient par la même pince d'arrimage. Au début de cette mission, les joueurs Marines placent chacun une figurine à tour de rôle, où bon leur semble, le plus loin possible de la pince d'arrimage et ce, jusqu'à ce qu'ils aient placé la totalité de leur escadron. Aucun jeton "blip" ne peut être placé sur ce premier plateau de jeu.

Seules deux sections de mur, avec quatre attaches de plateau, sont utilisées. Les murs seront placés de façon que leur extrémité la plus haute soit tournée vers les flèches.



Blips:

Tous les jetons "blip", à l'exception des Androïdes et du Dreadnought

Renforts:

Tous les jetons de renforts



Mission sept

Mission principale

Mission 547/8-Secteur 879 – Protection d'une aire de chargement

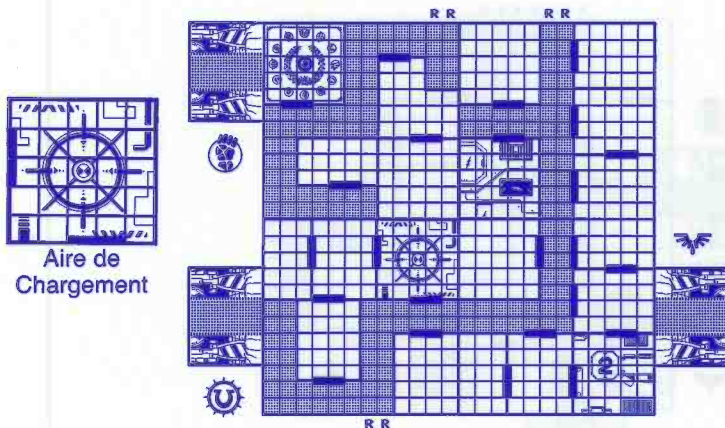
L'armement lourd doit être convoyé dans le périmètre d'action afin d'ouvrir une brèche dans la défense ennemie. Vous devez localiser une aire de chargement qui soit intacte afin d'y apporter l'armement.

Le jeton de mission principale sera accordé au premier joueur Marine qui aura fait entrer sa figurine dans la salle où se trouve l'aire de chargement. Après avoir découvert l'aire de chargement, il peut faire revenir ses hommes vers les pinces d'arrimage.

Mission secondaire

La présence d'un Dreadnought peut remettre en question le succès de la mission de protection de l'aire de chargement. Localisez-le et détruisez-le.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le joueur Marine qui aura détruit le Dreadnought.



Blips:
Renforts:

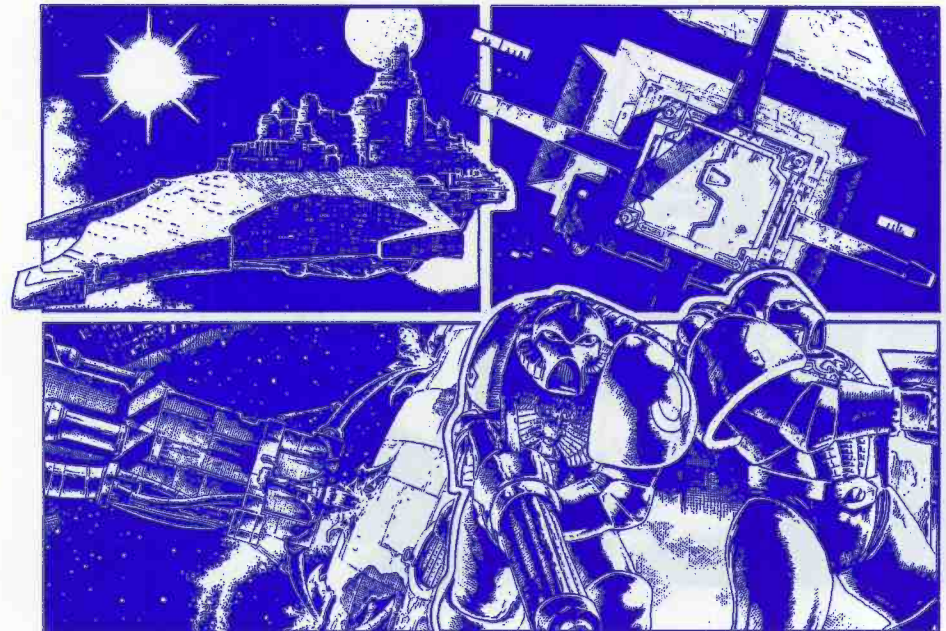
Tous les jetons "blip"
Un joueur Marine: tous les jetons de renforts verts
Deux ou trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts verts et bleus



Offensive contre un Space Hulks

Une offensive se déroule normalement de la façon suivante:

- 1) Le vaisseau mère lance un ou deux vaisseaux d'assaut vers le bâtiment extraterrestre. Quand ceux-ci sont à ses côtés, plusieurs pinces d'arrimage agrippent le vaisseau extraterrestre dont ils déchirent le blindage. L'assaut proprement dit peut alors débuter.
- 2) Des sondes capables de pénétrer le vaisseau ennemi jaillissent des pinces d'arrimage. Chacune d'elles abrite un passage dans lequel les Marines de l'espace se ruent à l'assaut. Une fois le vaisseau extraterrestre percé par les sondes, puis rendu hermétique à l'air, les portes blindées sont ouvertes et les Marines de l'espace envahissent le vaisseau ennemi.
- 3) L'escadron de Marines de l'espace doit vite se déplacer pour remplir sa mission. Une fois celle-ci accomplie, les Marines de l'espace se replient vers les pinces d'arrimage. Quand ils sont tous de retour sur le vaisseau d'assaut, les pinces d'arrimage libèrent le vaisseau extraterrestre et le vaisseau d'assaut revient vers le vaisseau mère.



Le jeu des campagnes

La façon la plus intéressante de jouer à "Space Crusade" est de faire des séries de parties, c-à-d. des campagnes. Une campagne assure la continuité entre toutes les parties jouées. Le but d'une campagne est d'être le premier joueur à atteindre le plus haut grade, soit Capitaine Senioris pour les joueurs Marines et Seigneur du Chaos pour le joueur Extraterrestre.

Au début de la première partie d'une campagne, chacun choisit son rôle normalement, mais doit ensuite s'y tenir durant toutes les autres parties jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné la campagne.

Il n'est pas nécessaire de jouer toutes les parties d'une campagne d'affilée. Vous pouvez les étaler sur plusieurs jours, voire plusieurs semaines. A la fin de chaque partie, les joueurs doivent se reporter au Tableau d'Efficacité au Combat (ou TEC en abrégé), lequel indique à chacun s'il a été promu ou s'il s'est distingué par son score. Les TEC figurent au dos du Livre des missions.



Mission six

Mission principale

Mission 547/7-Secteur 734 – Marines du Chaos

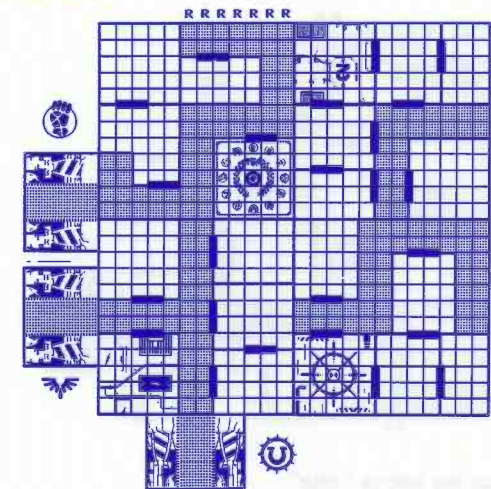
Deux escadrons de Marines du Chaos ont attaqué ce secteur. Ils doivent être supprimés.

Une fois que tous les Marines du Chaos ont été détruits, le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui en aura détruit le plus. Si deux joueurs sont à égalité, le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus grand nombre de points.

Mission secondaire

Un Commandant du Chaos va tenter d'appeler des renforts. Éliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le joueur qui aura détruit le Commandant du Chaos.



Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"

Un joueur Marine: tous les jetons de renforts bleus
Deux ou trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts bleus et gris, à l'exception du Dreadnought

Mission cinq

Mission principale

Mission 547/6-Secteur 734 – Eputation

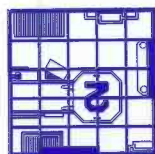
Le secteur 734 a été annexé. Cependant une petite bande d'Orks et de Gretchins l'ont quitté. Localisez-les et détruisez-les. Ils sont peut-être accompagnés par des Marines du Chaos.

Une fois que tous les jetons "blip" et jetons de renforts Orks et Gretchins ont été récupérés, le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui aura détruit le plus grand nombre d'Orks et de Gretchins. Si deux joueurs sont à égalité, la victoire reviendra à celui qui totalise le plus grand nombre de points.

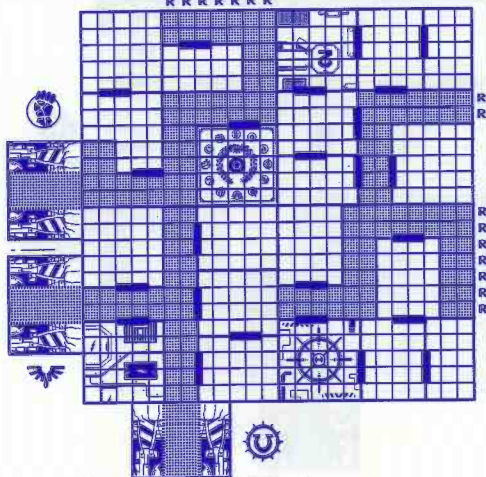
Mission secondaire

Des Extraterrestres sont en train de construire un appareil de téléportage afin d'amener davantage de forces dans cette partie du périmètre. Cet appareil se trouve dans la salle des machines. Repérez-le et détruisez-le.

Le jeton de mission secondaire sera accordé au premier joueur Marine qui aura introduit un de ses hommes dans la salle des machines et y aura détruit le téléporteur avec son arme à feu, en obtenant un ou plus.



Salle des Machines



Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"
Un joueur Marine: tous les jetons de renforts verts
Deux ou trois joueurs Marines: tous les jetons de renforts verts et bleus

Le joueur Marine

Vous êtes Sergent d'une division de Marines. Si vous jouez bien, vous aurez peut-être la chance d'atteindre le grade glorieux de Capitaine Senioris et de remporter une campagne. Si vous faites une bonne partie, on vous accordera également des badges de distinction. Les cinq différents grades des Marines sont indiqués ci-dessous.

Lors d'une partie s'inscrivant dans une campagne, le nombre de cartes "Equipement" et "Ordre" qu'un joueur Marine peut choisir dépend de son grade et du nombre de badges qu'il a reçu. Un joueur a toujours quatre cartes "Equipement" et une carte "Ordre". Pour chaque badge de distinction reçu, le joueur a le droit de prendre une carte "Equipement" supplémentaire. Pour chaque promotion accordée, le joueur a le droit de prendre une carte "Ordre" supplémentaire. Un joueur ne doit jamais se trouver en possession de plus de 8 cartes "Equipement" et de 4 cartes "Ordre".

Tableau des grades d'un Marine de l'espace






Missions réussies	Grade	Cartes "Ordre" supplémentaires
0	 Sergent	Une
1	 Lieutenant Primus	Deux
2	 Lieutenant Senioris	Trois
3	 Capitaine Primus	Quatre
4	 Capitaine Senioris	Remporte la campagne

Tableau des badges de distinction

Badge de distinction	Cartes "Equipement"
Aucun	Quatre
Une	Cinq
Deux	Six
Trois	Sept
Quatre ou plus	Huit



Le joueur Extraterrestre

Vous êtes un disciple du Chaos. Vous êtes à la tête d'une bande de guerriers du Chaos à bord d'un Space Hulk. Au fur et à mesure que vous montez en grade, votre bande grandit en nombre, et vous pouvez mieux contrôler le déroulement du jeu. Si vous atteignez le grade de Seigneur du Chaos, vous remportez la campagne.

En montant en grade, le joueur Extraterrestre acquiert la possibilité de détenir une ou plusieurs cartes Evènement qu'il peut jouer au lieu d'en tirer une du paquet au début de chacun de ses tours. Avant chaque mission, le joueur Extraterrestre mélange les cartes "Evènement" puis se distribue le nombre de cartes auquel il a droit en fonction du tableau des grades extraterrestres ci-dessous. En outre pour chaque distinction du Chaos accordée, le joueur Extraterrestre peut ajouter un jeton de renforts à ceux qu'il a le droit d'utiliser pour une mission. Ce jeton supplémentaire doit être choisi au hasard parmi ceux qui ne figurent pas sur la liste de la mission devant être jouée. Si la mission exige l'utilisation de tous les jetons de renforts, le joueur Extraterrestre ne recevra aucun jeton supplémentaire.

Tableau des grades extraterrestres

Missions réussies	Grade	Cartes "Evènement" acquises
0	Marine du Chaos	Aucune
1	Guerrier du Chaos	Une
2	Champion du Chaos	Deux
3	Commandant du Chaos	Trois
4	Seigneur du Chaos	Remporte la campagne

Tableau des distinctions du Chaos

Distinctions du Chaos	Jetons de renforts supplémentaires
Aucune	Aucun
Une	Une
Deux	Deux
Trois	Trois
Quatre ou plus	Quatre



Mission quatre

Mission principale

Mission 547/5-Secteur 112 – Diversion

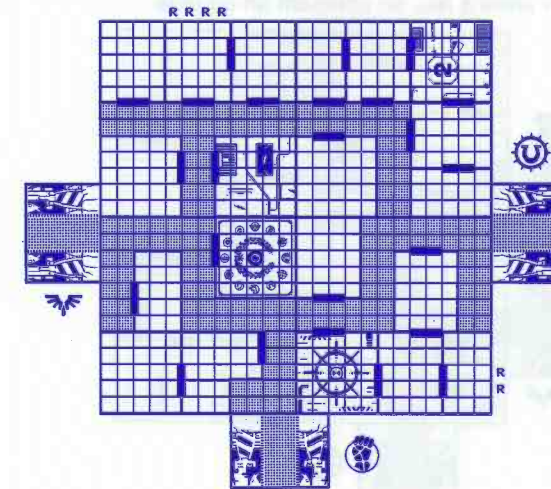
Le secteur 734 doit être purgé des Extraterrestres. Un assaut principal doit avoir lieu dans ce secteur. Une attaque de diversion prendra place dans le secteur 112. Les pertes doivent être minimales. Votre escadron sera requis pour appuyer l'assaut principal après la diversion.

Une fois que tous les jetons "blip" et jetons de renforts auront été récupérés, le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine ayant subi le moins de pertes. Si deux joueurs ont perdu le même nombre de Marines, la mission sera gagnée par celui qui aura marqué le plus grand nombre de points.

Mission secondaire

Diversion accomplie – Tous les marines doivent rembarquer par les pinces d'arrimage.

Le jeton de mission secondaire sera gagné par le joueur Marine qui parviendra à ramener tous ses hommes sur les pinces d'arrimage. Accordez le jeton de mission principale au joueur ayant subi le minimum de pertes.



Blips:
Renforts:

Tous les jetons "blip"
Tous les jetons de renforts verts



Mission trois



Mission principale

Mission 457/4-Secteur 105 — Interception

Des forces Extraterrestres évoluant à travers le secteur 105 ont été détectées. Interceptez-les et détruisez-les avant qu'elles parviennent à renforcer leur périmètre de défense.

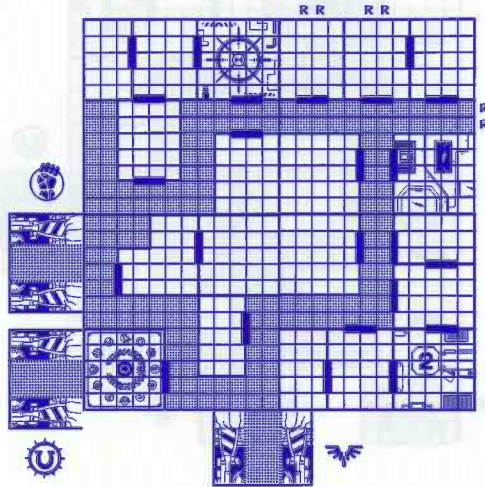
Une fois que tous les jetons "blip" et jetons de renforts auront été récupérés, le jeton de mission principale sera attribué au joueur Marine totalisant, en fin de partie, le plus grand nombre de points face aux Extraterrestres.

Mission secondaire

L'ennemi a envoyé en mission un Dreadnought. Il faut l'éliminer.

Vous pouvez prendre les jetons de renfort du Dreadnought et les ajouter à vos propres effectifs de réserve.

Le jeton de Mission secondaire sera accordé au joueur Marine qui aura détruit le Dreadnought.



Blips:
Renforts:

Tous à l'exception du Dreadnought
Tous les jetons de renforts verts



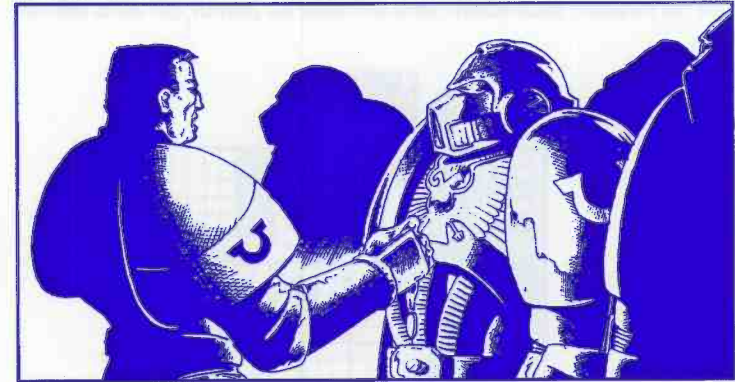
Monter en grade et gagner des décorations

Le joueur qui, à la fin de chaque mission, totalise le plus grand nombre de points, gagne la partie. Il est promu d'un grade. Tous les autres joueurs consultent le Tableau d'Efficacité au Combat pour voir si le total de points qu'ils ont réalisé pour cette mission leur donne droit à une distinction.

Si l'un des joueurs atteint le grade le plus élevé, il remporte la campagne. Dans le cas contraire, une autre mission devra être jouée.

Un joueur peut échanger quatre badges de distinction ou quatre distinctions du Chaos contre une promotion. Les distinctions sont perdues, mais le joueur monte d'un grade. Les joueurs ne peuvent pas détenir plus de quatre badges de distinction ou distinctions du Chaos. Badges et distinctions ne peuvent pas servir à atteindre le grade de Capitaine Senioris ou Seigneur du Chaos, lesquels ne s'atteignent qu'en gagnant une partie.

Entre chaque partie, tout blessé éliminé du jeu reprend sa place de façon que l'éventail de figurines soit complet au début d'une nouvelle partie. La seule exception à cette règle concerne le Commandant de Marines. Si celui-ci a été éliminé, le joueur doit commencer la nouvelle partie avec un sergent et tout badge de distinction reçu est perdu. Quel que soit son grade, un Commandant de Marines commence chaque nouvelle mission avec six points de vie.



Entre les missions

Vous devez, entre chaque mission, noter le grade atteint ainsi que le nombre de badges de distinction ou distinctions du Chaos en votre possession. Les joueurs Marines peuvent le faire sur leur détecteur, lesquels ont chacun trois espaces pouvant servir à insérer la carte "insigne de grade" et les jetons "badge de distinction".

Remarque: certains des jetons "badge de distinction" représentent deux ou plusieurs badges de distinction.

Le joueur Extraterrestre doit noter son grade et ses distinctions du Chaos sur le plateau de plastique qui se trouve à l'intérieur du coffret. Un espace y est prévu pour les jetons "insigne de grade" et "distinction du Chaos".



Mission un

Mission principale

Mission 547/2-Secteur 57 — Rechercher et anéantir

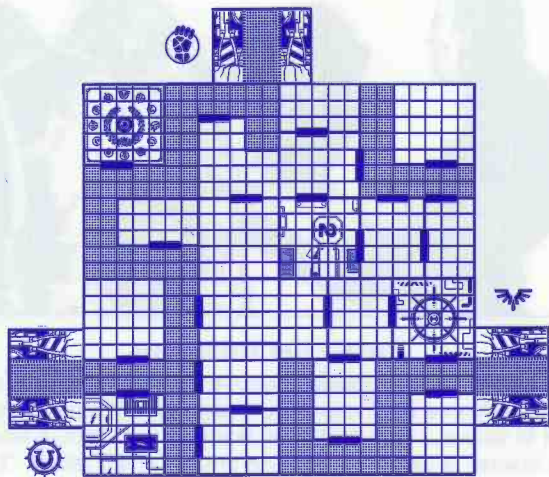
Escadron Beta, Compagnie Alpha, a été exterminée par un Dreadnought à bord du vaisseau extraterrestre 547, nom de code Abomination, pendant qu'elle essayait de "nettoyer" le secteur. Vous devez rechercher le Dreadnought et le détruire.

Le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui aura détruit le Dreadnought.

Mission secondaire

L'ennemi a déployé un Androïde de reconnaissance. Localisez-le et éliminez-le.

Le jeton de mission secondaire sera accordé au joueur qui aura détruit l'Androïde.



Blips: Tous les jetons "blip" excepté les trois Androïdes
Renforts: Aucun



Mission deux

Mission principale

Mission 547/3-Secteur 58 — Elimination

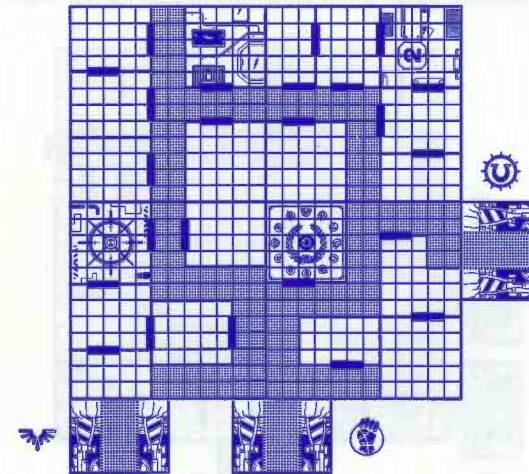
Le secteur 57 a été "nettoyé"; poursuivez l'action dans le secteur 58. Les forces Extraterrestres présentes y sont connues pour être menées par un Commandant Marines du Chaos. Localisez ce Commandant renégat et éliminez-le. Tous les autres Extraterrestres doivent être engagés dans le combat et éliminés.

Le jeton de mission principale sera accordé au joueur Marine qui aura éliminé le Commandant du Chaos.

Mission secondaire

Nos services ont détecté la présence sur place d'un Marine du Chaos porteur d'armes lourdes. Localisez-le et détruisez-le.

Le jeton de mission secondaire sera accordé au joueur Marine qui aura éliminé le Marine du Chaos porteur d'une arme lourde.



Blips: Tous
Renforts: Aucun

