

Миссия «Освобождение»

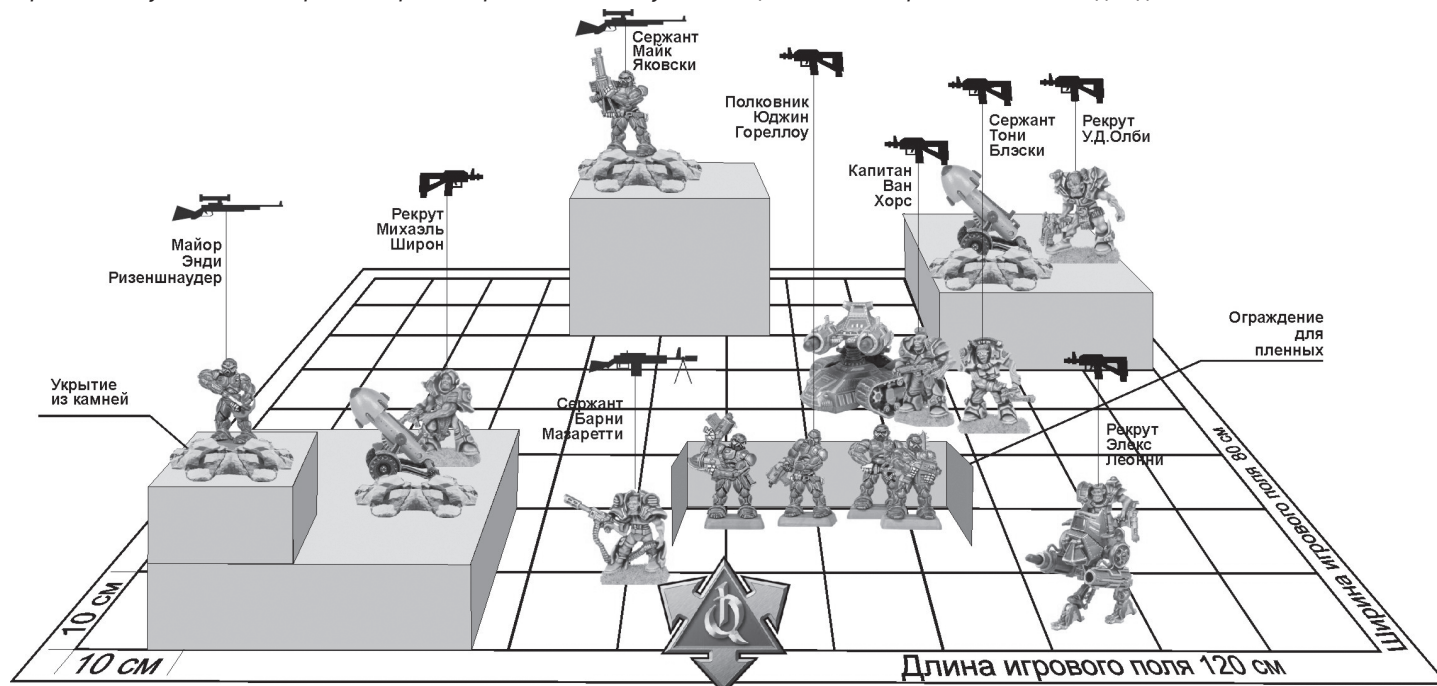
Боевые действия между войсками Империи «Полярис» и Торгового Протектората перекинулись на окраины исследованного космоса. Одним из центров столкновений стала малонаселенная планета Цербер в секторе малых Тильмид. Кто сможет установить контроль над планетой? Войска высажены. Сражение за Цербер начинается. Определитесь, кто вы – имперский десантник или волонтер Протектората и - в бой!

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО. Планета Цербер. Мобильный Штаб ВС Протектората. Западный сектор. Командиру штурмового спецназа, майору Э.Ризеншнаудеру: Приказываю вам со своей группой «СЛОН-11» встретить инструктора-куратора Западного Сектора полковника Ю.Горреллоу и обеспечить его безопасную доставку в штаб. Штаб-Полковник П.Торн

24 часа спустя...

- Говорит Энди Ризеншнаудер, Майор Штурмового спецназа Вооруженных сил Протектората. Сэр, прошлой ночью наша группа сопровождения попала в засаду. Имперцы напали внезапно. Пока мы разобрались в обстановке, полковник Горреллоу и половина моих людей лежали на земле, обездвиженные каким-то препаратом. Я думаю, это их новый парализатор – тот самый прибор, о котором докладывала разведка. Если бы не он, им бы никогда нас не одолеть! Бой был жестоким, но силы были неравны. В результате, из всей группы остались я и сержант Яковски. Сейчас имперские десантники стоят лагерем на перевале Андоррианского хребта и ждут эвакуации. Полковника и часть моих парней держат в плену.

Мы планируем атаковать имперцев с наступлением темноты и освободить наших людей. Я уверен, мы сможем: наши бронекостюмы не пропускают инфракрасного излучения, а мой арбалет стреляет практически бесшумно. Спецназ своих не бросает! Только бы дождаться темноты...



Миссия «Освобождение» играется по «быстрым» правилам (см. ниже). Базовые правила и Армлисты здесь не понадобятся.

Для игры вам понадобится ровная поверхность размером 120x80 см (сторона одного квадрата на схеме равна 10 см). Перед началом игры, подготовьте «рельеф» в соответствии со схемой. В качестве гор можно использовать стопки книг и т.п. Старайтесь разницу между «уровнями» гор сделать равной высоте фигурок. Укрытия можно сделать из гравия, кубиков или любого другого подручного материала. «Пленных» поместите в небольшую картонную или пластиковую коробку. После подготовки рельефа расставьте свои отряды как показано на схеме. Игра длится 8 ходов. Начинает Протекторат.

Задача Империи: Удерживать захваченного полковника в плену в течение 8 ходов, до прибытия эвакуационного отряда.

Задача Протектората: Освободить полковника и остальных пленных в течение 8 ходов.

Внимание! Полковник Юджин Горреллоу должен оставаться живым. Игрок, чей солдат случайно «уничтожит» полковника, будет сразу считаться проигравшим.