

Миссия «Приманка»

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

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО.

Планета Цербер. Мобильный Штаб ВС Протектората. Западный сектор.

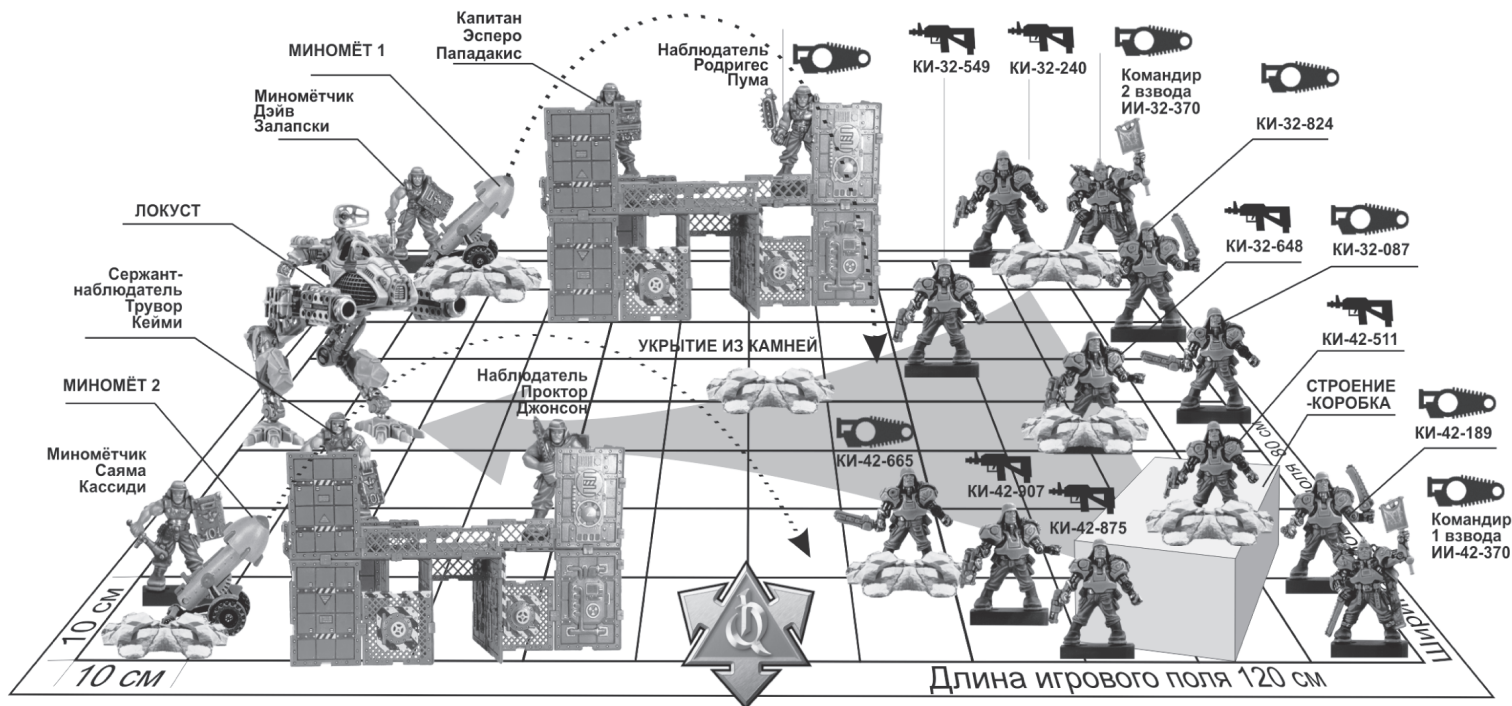
Командиру кибер-подразделения М-542-77, кибер-лейтенанту ИИ-42-370:

Приказываю захватить и обеспечить безопасную доставку в расположение наших войск единицу бронетехники противника - Локуст, оснащенный новейшей системой помехопостановки.

Штаб-Полковник П. Торн

- Сэр! Докладывает кибер-лейтенант ИИ-42-370, командир кибер-подразделения М-542-77 Регулярных Вооруженных Сил Протектората.

Сэр, мы обездвигили Локуст, выведя из строя его пилота. Однако захватить машину пока не удастся - квадрат простреливается двумя минометами противника, а в окружающих постройках закрепились имперские клоны и корректируют минометный огонь. Медлить нельзя - клоны вот-вот получают подкрепление, и тогда операция будет провалена. Не хотел бы, чтобы оба моих подразделения снова стали пушечным кибер-мясом, но, боюсь, другого пути нет. Сэр, передаю командование операцией вас лично! Думаю, что следует как можно быстрее уничтожить всех корректировщиков вражеского огня...



Внимание: Миссия «ПРИМАНКА» играется по «быстрым» правилам. Базовые правила, армлисты отрядов и техлисты техники в этой игре вам не понадобятся!

Для игры вам понадобится ровная поверхность размером 120x80 см (сторона одного квадрата на схеме равна 10 см). Прежде чем начать игру, соберите «постройки» из строительных деталей в соответствии со схемой кибер-лейтенанта ИИ-42-370. «Укрытия из камней» можно сделать из гравия, кубиков или другого подручного материала. После подготовки «района действий» расставьте свои отряды как показано на схеме. Считается, что минометы расположены за надежными укрытиями, и Киберам Протектората по ним стрелять нельзя.

Миссия продолжается 8 ходов. Первый ход делает Протекторат. За ход игрок поочередно совершает все возможные действия всеми своими боевыми единицами, затем ход переходит противнику.

Условия победы:

Протекторат побеждает, если за 8 ходов киберы смогут захватить имперский Локуст и вывести его из зоны боевых действий.

Победа достаётся Империи, если за 8 ходов киберы не смогут вывести Локуст из зоны боевых действий. Допускается уничтожение захваченного киберами Локуста огнем минометов.

Во всех других случаях засчитывается ничья.