

ДИСПОЗИЦИЯ

2x2

- 0: /unofficial/DarkISI/Trainingsgelaende 1
- 1: /unofficial/DarkISI/Trainingsgelaende 2
- 2: /unofficial/DarkISI/Trainingsgelaende 3
- 3: /unofficial/DarkISI/Trainingsgelaende 4

Лимит времени – 15 раундов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

* Без повторов

Один и тот же мех или боевую машину запрещается использовать более одного раза.
Разные модификации шасси и разные конфигурации омниса считаются разными юнитами.
Повторы пехоты, бронепехоты и протомехов допускаются.

АТАКУЮЩИЕ

9000 BV

6 юнитов, не менее 3 мехов, все 3/4 (BV базовое)

Зона высадки – апу (юниты выставляются в пределах 3 гексов от западного или восточного края карты).

ЗАДАЧИ АТАКУЮЩИХ

- +2VP за каждый юнит конвоя, уничтоженный или обездвиженный до конца 15 раунда.
- +2VP за каждый мех защищающихся, уничтоженный или выведенный из строя до конца 15 раунда.
- +1VP за каждый мех атакующих, покинувший поле боя (через любой край карты) до конца 15 раунда.

ЗАЩИЩАЮЩИЕСЯ

9000 BV

6 юнитов, не менее 3 мехов, все 3/4 (BV базовое)

Зона высадки – S.

Конвой:

Конвой с точки зрения сценария является отдельной стороной с самостоятельной инициативой (под управлением игрока за защищающихся; запускается ещё один клиент).

Юниты конвоя не могут проводить таран (но могут, например, блокировать гексы).

II-50 Jifty Transportable Field Repair Unit (4/5)

II-50 Jifty Transportable Field Repair Unit (4/5)

II-50 Jifty Transportable Field Repair Unit (4/5)

Flatbed Truck (armor) (4/5)

Flatbed Truck (armor) (4/5)

Flatbed Truck (armor) (4/5)

ЗАДАЧИ ЗАЩИЩАЮЩИХСЯ

+3VP за каждый юнит конвоя, отступивший через сторону N до конца 15 раунда.

+1VP за каждый мех атакующих, уничтоженный или выведенный из строя до конца 15 раунда.

+1VP за каждый мех защищающихся, боеспособный после конца 15 раунда.