

# MISSION: EL REI DEL HULK RELOADED



L'esquadra de marines està condemnada, no hi ha possibilitat de sortir del coi de nau i per això tens un sol objectiu: Erradicar el màxim nombre de Stealers abans de caure...

Aquest escenari és classificatori per determinar quins són els dos jugadors que passaran a la ronda final i es jugaran la corona del 2019 en el conegut escenari del **Rei del Hulk!**

## OBJECTIUS

Del **Hulk Exterminate** d'IRR no es pot sortir viu i a l'única cosa que pots aspirar es a netejar-lo al màxim possible de xenos bioformics

L'esquadra que accedeix al Hulk ha d'aconseguir eliminar el màxim possible de *stealers* abans de ser anihilada. Les dues esquadres amb més puntuació es classificaran per l'escenari final

## FORCES

Cada esquadra està composta per 5 miniatures que representaran, a efectes de joc:

- 1 Sargent (terminator) equipat amb un *storm bolter* i espasa d'energia
- 3 Marines (terminators) equipats amb *storm bolter* i puny d'energia
- 1 Marine (terminator) equipat amb un llença-flames i puny d'energia

## DESPLEGAMENT

- El jugador marine comença dispersat en l'escenari.
- Màxim un marine per zona de desplegament (2 marines no poden començar en la mateixa àrea de desplegament ).
- Alternant i començant pel jugador marine es col·loquen els 5 marines: Primer col·loca un marine el jugador marine i després col·loca un marine el jugador *Genestealer* (encarat cap a on vulgui i en qualsevol de les zones de desplegament disponibles)

## REGLES ESPECIALS

### Durada:

La partida te una durada màxima de 15 torns

### Habitants del Hulk

Dos *blips* entren cada torn per les zones assignades. A partir del torn 5è entren 3 *blips* per torn. A partir del torn 10è entren 4 *blips* per torn. Si el nombre que apareix sota d'un *blip* és 3 *stealers*, un d'ells és un *hybrid* amb *bolter*

### Temps:

Cada esquadra disposa de 4 minuts per completar el torn. Si el sargent mor, el temps es redueix a 3 minuts per torn.

### Limitacions llença-flames

El llença-flames disposa de 5 càrregues.

### Àrees d'entrada de *Genestealers*

Un marine pot bloquejar una entrada de *Genestealers* si es troba a 6 o menys quadrats de distància

### Moviment *Genesteales*

Els *stealers* es mouen sempre en direcció al marine més proper. Sempre surten ocults (forma *blip*) i sempre intentaran «descobrir-se» abans que un marine els veig i els pugui col·locar en una posició desfavorable.

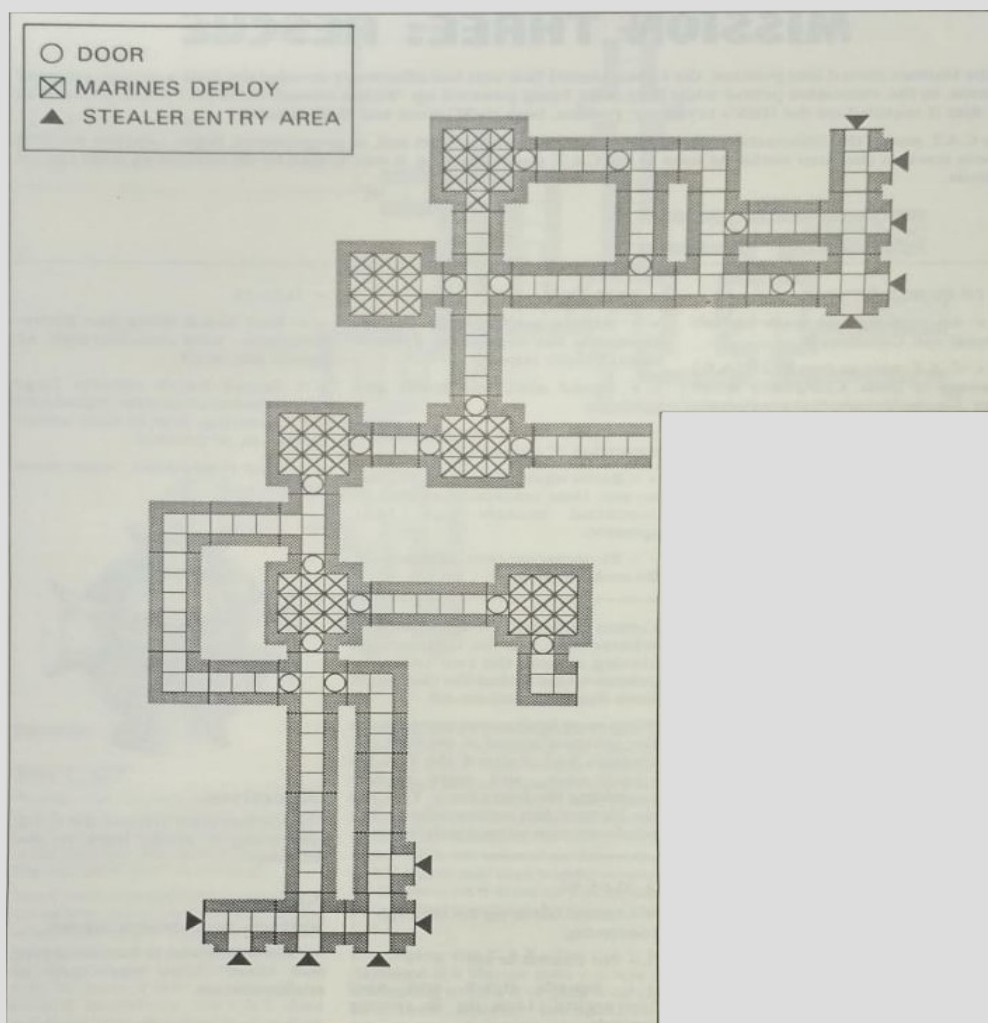
## COMPTABILITZAR PUNTS

Es classificaran per la final els 2 jugadors marines que hagin matat més *Genestealers* abans de ser aniquilats o en arribar el torn 15è

**En cas d'empat s'aplicaran els següents elements per desempatar, per ordre:**

- Més torns sobreviscuts
- Marine/s més propers a un niu de *Genestealers* (punts d'accés de *Genestealers*). Un punt per marine i niu.
- Llançament 1d6 i resultat més alt

## MAPA



ANNEX:  
PARTIDA FINAL ENTRE  
ELS DOS MILLORS:

**EL REI DEL HULK  
D'IRR DE PLAN B**

# MISSION: EL REI DEL HULK



Durant les darreres operacions de condicionament del Hulk d'IRR de Plan B tots els radars de proximitat es començaren a activar...  
*blip, blip, blip.*

Els capitans es van posar en alerta, van seleccionar els seus millors soldats i, equipats amb les millors gales, es disposaren a desinfectar el Hulk. *Blip, blip, blip...*

Per completar amb èxit la desinfecció calia però fer una còpia de seguretat de tota la informació continguda a la BBDD d'IRR. Seguidament es podien tancar compartiments i procedir amb l'extermini.

Només una esquadra podrà ostentar el títol del **Rei del Hulk!**

## OBJECTIUS

Al **Hulk** d'IRR només hi ha espai per dues esquadres alhora i només una pot aconseguir completar la missió.

Cada esquadra ha d'aconseguir arribar a la sala central i descarregar les dades de la BBDD del Hulk d'IRR. Amb les dades descarregades ha de sortir del Hulk per l'àrea assignada.

## FORCES

Cada esquadra està composta per 5 miniatures que representaran, a efectes de joc:

- 1 Sargent equipat amb un storm bolter i espasa d'energia
- 3 Marines (terminators) equipats amb storm bolter i puny d'energia
- 1 Marine equipat amb un llença-flames i puny d'energia

## DESPLEGAMENT

Cada esquadra desplega a l'àrea assignada (part superior esquerra i part inferior dreta del Hulk)

## REGLES ESPECIALS

### **Durada:**

La partida dura fins que una de les dues esquadres queda aniquilada o bé una aconsegueix sortir amb les dades de la BBDD per la zona assignada

### **Habitants del Hulk**

Dos *blips* entren cada 2 torns per les zones assignades. No es revelarà el seu nombre fins que entrin en línia de visió i sempre es desplaçaran i atacaran al soldat més proper (en cas de mateixa distància llançar 1d6 per assignar cap a qui es dirigeix). Si el nombre de blips és 3, un d'ells és un híbrid amb bolter

### **Temps torns:**

Cada esquadra disposa de 4 minuts per completar el torn. Si el sergent mor, el temps es redueix a 3 minuts.

### **Bonificacions:**

Si una esquadra aconsegueix sortir del Hulk amb les dades de la BBDD disposarà de 1 minut addicional per torn a la següent partida

### **Limitacions llença-flames**

El llença-flames disposa de 5 càrregues.

### **Atac entre esquadres:**

- Es poden gastar CP en el torn de l'altre esquadra
- 3+ per matar d'un dispar de llença-flames (en comptes de 2+)
- La regla *OverWatch* només s'activa en el torn de l'altre esquadra
- A cos a cos només pot matar el que ataca
- La resta de regles apliquen les mateixes que amb el combat contra Genestealers

## VICTORIA

Per guanyar, una esquadra ha de complir un dels següents requisits:

- Aniquilar l'altre esquadra
- Sobreviure fins que mor l'altre esquadra
- Aconseguir fer la còpia de seguretat de la BBDD i sortir del Hulk (La esquadra desplegada a la part superior esquerra surt per l'àrea de la part superior dreta. La esquadra desplegada a la part inferior dreta surt per l'àrea de la part inferior esquerra)

MAPA

