

MISSION: HIGHWAY TO HELL



La darrera fornada d'exterminadors està preparada per sortir de l'acadèmica però abans s'hauran de jugar el títol del **Rei del Hulk 2020!**

La TIA (*Temerary Irregulars Academy*) llança els seus cadets a «necessàries» missions (de les quals gairebé no sobreviu mai ningú) abans de llicenciar-los i l'esquadra afortunada gaudirà de l'honor de ser el Rei del Hulk pel període d'un any. A la fornada del 2020 els envien al Hulk: ***Highway to hell****

*Aquest escenari és classificatori per determinar quins són els dos jugadors que passaran a la ronda final i es jugaran la corona del 2020 en el conegut escenari del **Rei del Hulk!**

OBJECTIUS

L'Objectiu de l'escenari *Highway to hell* és aconseguir destruir el reactor principal de la nau (estança central de la nau) i anihilar el màxim nombre de xenofomes possibles.

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

- Cada jugador utilitzarà un dels 4 punts d'accés a la nau

REGLES ESPECIALS

Durada:

La partida té una durada màxima de 7 torns

Habitants del Hulk

Un *blip* per esquadra participant entra cada torn per les zones assignades. A partir del torn 3r entren 2 blips per torn. A partir del torn 5è entren 3 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 (15' si es juga sense iniciatives en forma de torn conjunt. **Veure secció: Moviment de cadets**).

Si el sargent mor, el temps es redueix a 3 minuts per torn (12' si moren tots els sargents en torn conjunt).

Limitacions llença-flames

El llença-flames disposa de 5 càrregues.

Àrees d'entrada de *Genestealers*

Un marine pot bloquejar (per 1 torn) 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.

Moviment dels cadets:

Tots els cadets juguen en un mateix torn de joc. Això pot tenir dues variants. Per defecte s'utilitzarà la primera:

1. Els cadets juguen de manera col·laborativa com si fossin tots una sola esquadra i entre tots decideixen les accions.

Si en algun moment de la partida (per interessos personals?) algú no està d'acord **es passa a la modalitat 2:**

2. Es llencen iniciatives a l'inici del torn i cada cadet completarà el seu torn abans de donar pas al següent. Un cop activades totes les esquadres s'iniciarà el torn *Genestealer*.

Important: En aquest escenari les esquadres no es poden matar entre elles. Són immunes al foc cadet (bolter, foc, etc.)

COMPTABILITZAR PUNTS

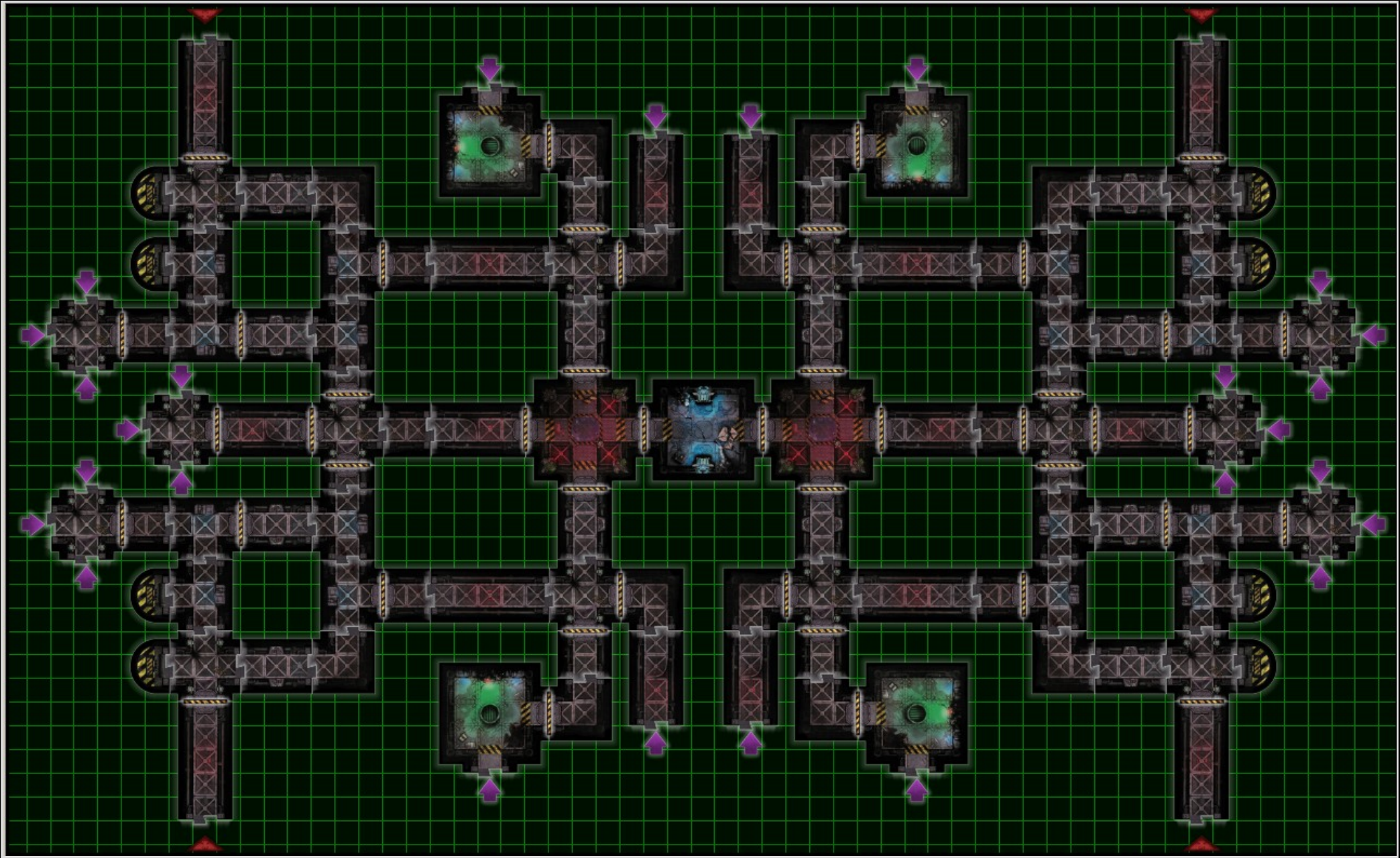
Es classificaran per la final els 2 jugadors que hagin obtingut més punts un cop tots els cadets han mort o en arribar el torn 7^e segons el següent:

- Cada *stealer* mort = 1p
- Cada híbrid mort = 3p
- Reactor destruït = 15p

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

- Més torns sobreviscuts
- Marine/s més propers al reactor
- 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)

VICTORIA

SPACE HULK
IRREGULARS PLAN B



26/06/2020

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 (3 a partir del 3r torn). 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 *hybrid* 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)

VICTORIA

SPACE HULK
IRREGULARS PLAN B



26/06/2020

MAPA

