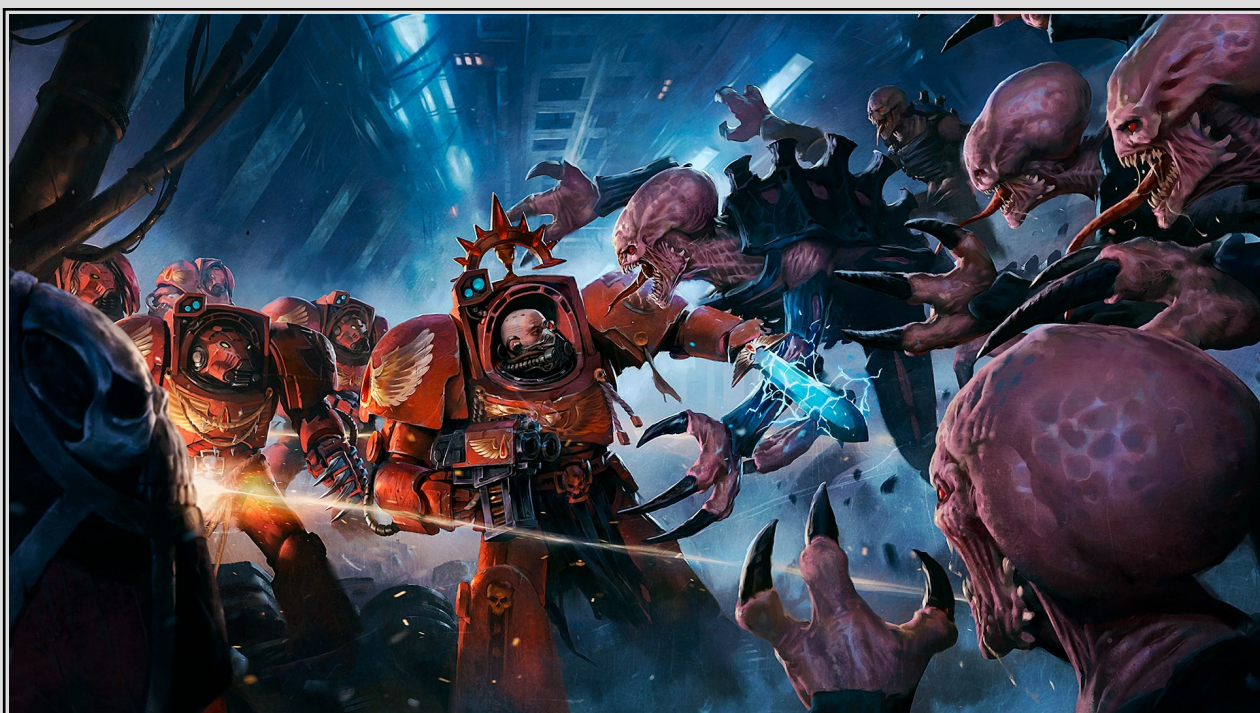


# MISSION: CAMEL RACE



Una nova lleva d'exterminadors acaba de sortir de l'acadèmica i està preparada per participar en el **Rei del Hulk 2021!**

La TIA (*Temerary Irregulars Academy*) llança els seus cadets a «necessàries» missions (de les quals gairebé no sobreviu mai ningú) abans de llicenciar-los. L'esquadra més afortunada gaudirà de l'honor de ser el Rei del Hulk pel període d'un any. A la fornada del 2021 els envien al Hulk: ***Camel Race\****

\*Aquest escenari és classificatori per determinar quins són els dos jugadors que passaran a la ronda final i es jugaran la corona del 2021 en el conegut escenari del **Rei del Hulk!**

## OBJECTIUS

l'Objectiu de l'escenari *Camel Race* és el d'aconseguir sortir del hulk per la zona d'embarcament de sortida (estança al final del passadís) i/o 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

- Els jugadors despleguen a les zones d'embarcament d'entrada del hulk

## REGLES ESPECIALS

### Durada:

La partida té una durada 13 torns

### Habitants del Hulk

Dos *blips* per torn entren per cada passadís de manera aleatoria (1d6 per assignar la zona d'accés). Cada blip són 1d3 *genestealers*. En cas de 6 natural és 1 híbrid. A partir del 7è torn entren 3 blips per torn.

A l'inici de la partida hi ha 2 blips a la zona d'embarcament

### Temps:

Cada esquadra disposa de 1 minut per completar el torn

Si el sargent mor, el temps es redueix a 45 segons per torn

### 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 3 o menys quadrats de distància

### **Moviment Genesteales**

Els *stealers* es mouen en direcció al marine més proper i sempre s'activa primer el genestealer més proper. El genestealers sempre surten descoberts tret dels que surten per la 6a porta i els que estan a la zona d'embarcament. Ni els genestealers ni els blips poden obrir portes en aquest escenari

### **Regles especials escenari:**

1. Hi ha un número n de passadissos unidireccionals segons el nombre d'esquadres que entrin al hulk. Els passadissos no estan comunicats entre ells i l'única sortida és per la zona d'embarcament del final.
2. Els bolters tenen una abast de 15 caselles. El llençaflames de 12 caselles. El llençaflames pot autodestruir-se.

### **Exemple seqüència del torn:**

1. Cada cadet té 1 minut per moure la seva esquadra
2. Un cop totes les esquadres s'han bellugat és el torn genestealer. És juga tipus «mirall». El resultat dels blips que surten cada torn així pel lloc on surten s'aplica a tots els passadissos per igual
3. Els genestealers són autoplay segons les regles habituals

## 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 al 13<sup>è</sup> torn segons el següent:

- Cada *stealer* mort = 1p
- Cada híbrid mort = 3p
- Per cada cadet a la zona d'embarcament de sortida = 10p
- Per cada cadet que supera una zona d'accés de genestealers (n'hi ha 6) i, encara que estigui mort al final del 13<sup>è</sup> torn, puntuació de la següent manera:

Porta 1: 1p per cadet

Porta 2: 4p per cadet

Porta 3: 6p per cadet

Porta 4: 8p per cadet

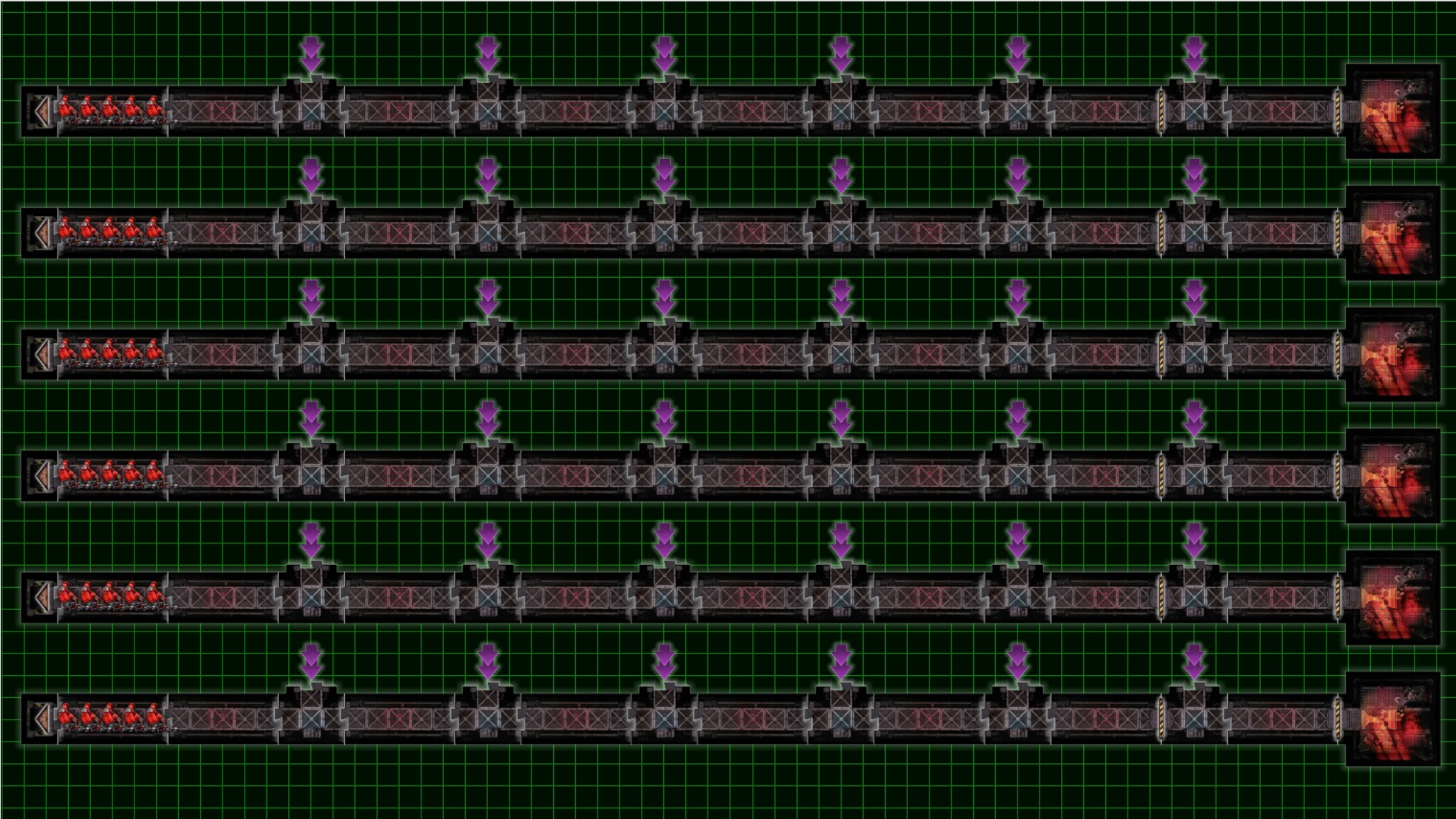
Porta 5: 10p per cadet

Porta 6: 12p per cadet

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

- Marine/s més propers a la sortida
- Més torns sobreviscuts
- Més marines sobreviscuts
- 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 (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 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

