

# MISSION: DARRERES PARAULES



Una nova lleva d'exterminadors acaba de sortir de l'acadèmica i està preparada per participar en el **Rei del Hulk 2023!**

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 2023 els envien al Hulk: ***Darreres Paraules***\*

\*Aquest escenari és classificatori per determinar quins són els dos jugadors que passaran a la ronda final i es jugaran la corona del 2023 en el conegut escenari del **Rei del Hulk!**

## OBJECTIUS

L'Objectiu de l'escenari *Darreres Paraules* és el d'aconseguir extreure el disc dur amb els logs de la nau mentre les esquadres s'obren pas a través de simpàtics genestealers.

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 7 torns

### Habitants del Hulk

Dos *blips* per torn entren al Hulk de manera aleatoria (1d4 per assignar la zona d'accés). Cada blip són 1d3 genestealers. En cas de 6 natural és 1 híbrid. A partir del 5è torn entren 3 blips per torn.

A l'inici de la partida hi ha 1 blip que entra per l'accés 4 (sud).

### Temps:

Cada esquadra disposa de 2 minuts per completar el torn

Si el sargent mor, el temps es redueix a 1:30 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. Es genestealers poden i han d'obrir portes en els seu camí cap als Terminators;

### **Regles especials escenari:**

- 1. El HDD:** El disc dur és pesat (model antic) que recull totes les funcions i accions fetes en una nau. Un marine que porti el HDD el deixarà caure a terra automàticament si entra en combat cos a cos. Agafar el HDD requereix 1AP
- 2.** El HDD es pot passar a un company adjacent al cost d'1AP. Si es treu un 1 cau al terra.
- 3.** Cada cop que cau al terra es llança 1d6. Si el resultat és un 1 queda el HDD rep un cop. Si rep 2 cops queda destruït.
- 4.** 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 2 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 hulks per igual
- 3.** Els genestealers són autoplay segons les regles habituals
- 4.** Hi ha una tirada d'iniciativa cada torn per veure en quin ordre juguen les esquadres. Cada esquadra també fa la seva pròpia tirada de command points (CP)



## 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 10<sup>è</sup> torn segons el següent:

- Cada *stealer* mort = 1p
- Cada híbrid mort = 3p
- Per extracció completa del HDD = 10p
- Per cada cadet aprop de la zona d'extracció i, encara que estigui mort al final del 7è torn, puntuació de la següent manera:

A una casella de l'extracció: 2p per cadet

A dues caselles de l'extracció: 4p per cadet

A tres caselles de l'extracció: 6p per cadet

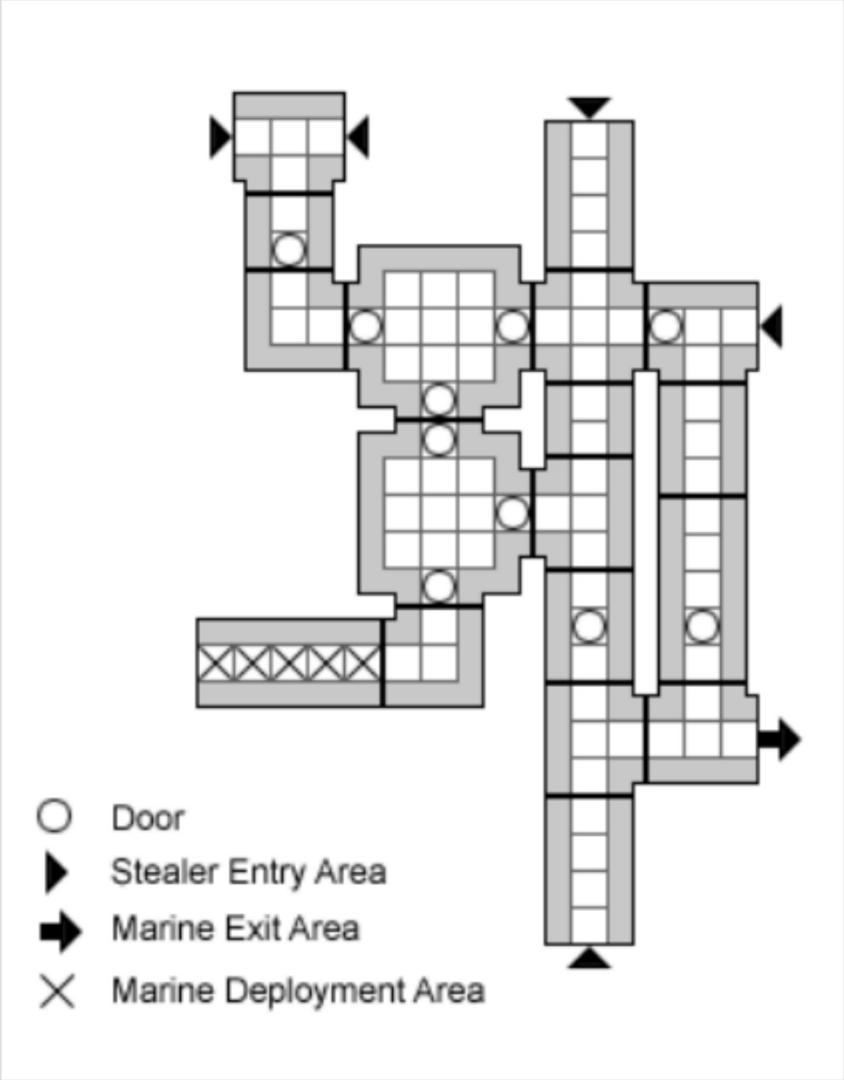
A quatre caselles de l'extracció: 8p per cadet

A cinc caselles de l'extracció: 10p per cadet

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

- Marine/s més propers a la zona d'extracció
- 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 condicionment 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 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 aconseguix 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**



