

MISSION: QUI NO TÉ CAP, TE CAMES



Una nova lleva d'exterminadors acaba de sortir de l'acadèmica i està preparada per participar en el **Rei del Hulk 2024!**

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 2024 els envien al Hulk: ***Qui no té cap, té comes****

*Aquest escenari és classificatori per determinar quins són els dos jugadors que passaran a la ronda final i es jugaran la corona del 2024 en el conegut escenari del **Rei del Hulk!**

OBJECTIUS

l'Objectiu de l'escenari *All-in* és una cursa entre les esquadres cadets acompanyats d'entranyables genestealers per aconseguir injectar un virus informàtic per sabotejar els sistemes de la nau que està en mans del Culte.

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.

Cada esquadra triarà la zona d'embarcament en estricte ordre de sorteig aleatori o qualsevol altre sistema que s'inventi l'organització el dia del Hulk.

REGLES ESPECIALS

Durada:

La partida té una durada 12 torns

Habitants del Hulk

Quatre *blips* per torn entren al Hulk per cada costat del quadrat i de manera aleatòria s'assigna la zona d'accés (A-B-C). Cada blip són 1d3 genestealers. En cas de 6 natural és 1 híbrid. A partir del 5è torn entren 8 blips per torn.

Quan una esquadra arriba al primer anell els blips poden sortir de manera aleatòria per qualsevol dels accessos (A-B-C-D-E-F)

A l'inici de la partida hi ha 4 blips que entren pels accessos D (un per cada accés)

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. Els *genestealers* poden i han d'obrir portes en els seu camí cap als *Terminators*;

Regles especials escenari:

- 1. El Virus:** Cada membre de l'esquadra porta un USB amb el virus informàtic. Per inocular-lo cal gastar 1CP dins del PC central de la nau
- 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 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 del lloc on surten els blips a un costat s'apliquen a tots els costats 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^e torn segons el següent:

- Cada *stealer* mort = 1p
- Cada híbrid mort = 3p
- Per inoculació del virus (només 1 esquadra) = 10p
- Per cada cadet aprop de l'ordinador central i, encara que estigui mort al final del 12è torn, puntuació de la següent manera:

A una casella de l'ordinador central: 10p per cadet

A dues caselles de l'ordinador central: 8p per cadet

A tres caselles de l'ordinador central: 6p per cadet

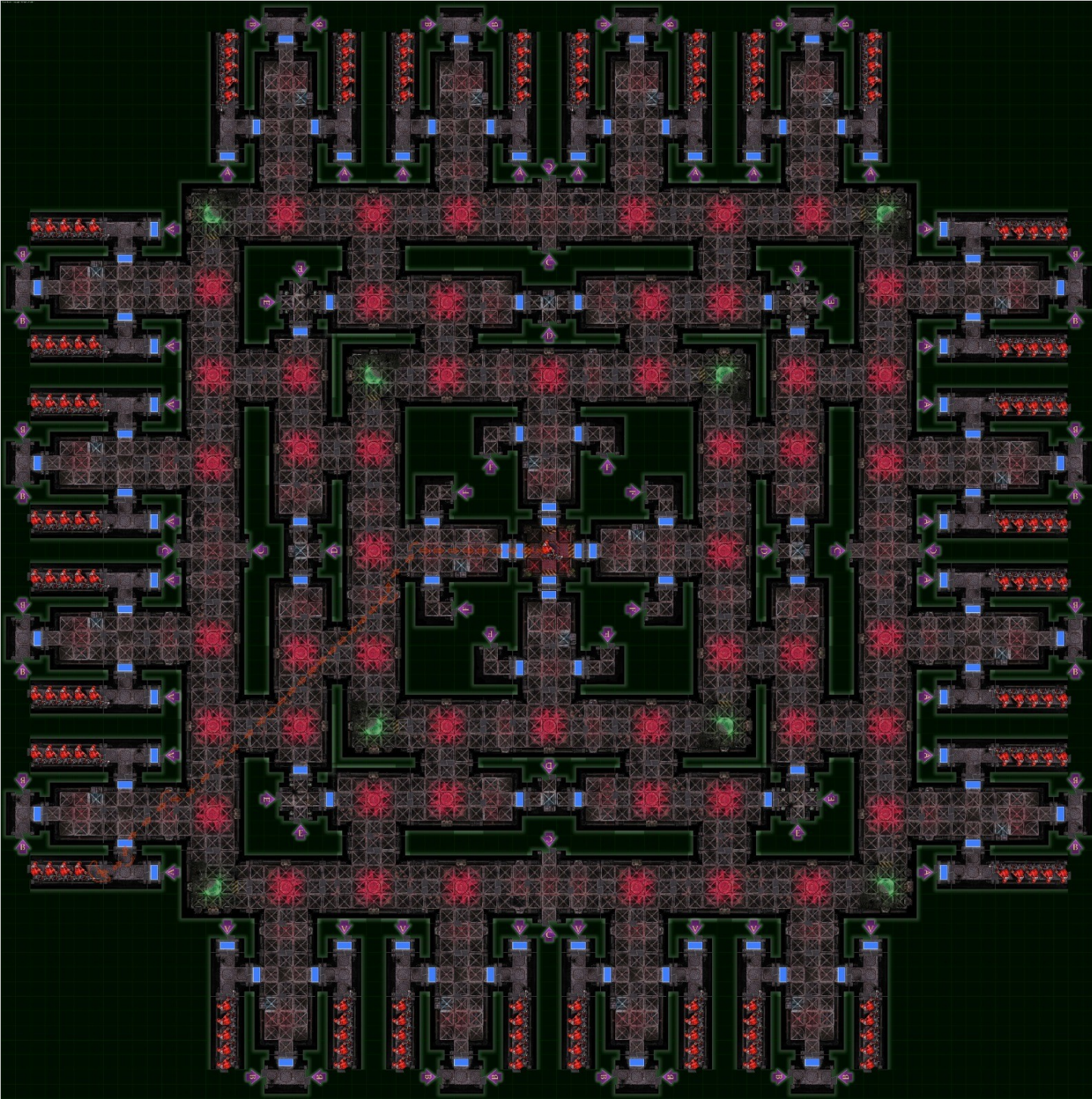
A quatre caselles de l'ordinador central: 4p per cadet

A cinc caselles de l'ordinador central: 2p per cadet

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

- Marine/s més propers a l'ordinador central
- 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 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

