

# 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).

### 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

## UICTORIA

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

