

Mission: „Die Gruftwelt erwacht“

Imothek Sturmherr, der dunkle, finstere und äußerst mächtige Herrscher über die Sauthek-Dynastie, sieht es nicht gerne, wenn unwürdiger Abschaum der Galaxis auf den Gruftwelten seiner Dynastie landet und im Wüstensand nach uralten Artefakten sucht. Zur Verteidigung seiner Gruftwelten hat Imothek deshalb ein Netzwerk aus uralten Megamonolithen reaktiviert, durch die zu jeder Zeit Krieger seiner Legionen auf die Gruftwelten teleportiert werden können. Wehe denjenigen, die sich in die Nähe dieser furchteinflößenden Megamonolithen begeben, denn sie sind dem Untergang geweiht ...

Missionsregeln:

- Aufstellung ist Hammerschlag (kurze Kante 24 Zoll)
- Es wird ein Necron-Monolith (Der Megamonolith) in der Mitte des Spieltisches platziert. Zusätzlich werden vier Marker in jedem Viertel des Spielfelds zentral platziert und durchnummeriert.
- Jetzt wird um die Seitenwahl gewürfelt, der Sieger wählt die Seite, der Verlierer stellt als erstes seine gesamte Armee auf und darf, sofern er nicht die Initiative gestohlen bekommt, anfangen.
- Es wird feste fünf Runden gespielt.

Mission-Sonderregeln: „Die Gruftwelt erwacht“

Imothek befiehlt seinen Legionen die Gruftwelt der Sauthek-Dynastie zu verteidigen.

- Vor Beginn jeder neuen Spielerrunde wird eine neue Necron-Einheit durch den Megamonolithen auf das Spielfeld teleportiert:
 - o Runde 1: 9x Scarab Swarms
 - o Runde 2: 6x Necron-Wraith
 - o Runde 3: 20x Necron Warriors
 - o Runde 4: 10x Necron Immortals (Tesla)
 - o Runde 5: 6x Necron-Destroyer
- Die Necron-Einheiten bewegen sich vom Monolithen 3W6 Zoll in Richtung eines zufällig ausgewählten Markers (Die Marker können hierzu von 1 bis 4 durchnummeriert werden. Es wird mit einem W6 gewürfelt, um den Marker zu bestimmen. Bei einer 5 oder 6 wird erneut gewürfelt).
- Die Necron-Einheiten eröffnen sofort das Feuer auf die nächste feindliche Einheit und greifen falls möglich die nächste feindliche Einheit im Nahkampf an (Die Necron-Einheiten werden von demjenigen Spieler gesteuert, der nicht von der jeweiligen Necron-Einheit attackiert wird).
- Zusätzlich schießt der Monolith auf die nächste feindliche Einheit mit sämtlichen zur Verfügung stehenden Waffen.

- Nachdem der Beschuss durch die Necron-Einheiten bzw. alle Nahkämpfe mit Necron-Einheiten vollständig abgehandelt wurden, beginnt der jeweilige Spielerzug.
- Während des gesamten Spiels dürfen Necron-Einheiten sowie der Monolith jederzeit beschossen oder im Nahkampf attackiert werden (Hinweis: Es kann durchaus vorkommen, dass eine Necron-Einheit zwei bis dreimal pro Spielerrunde kämpft, also vor Beginn der Spielerrunde, während des eigenen Spielerzugs und während des gegnerischen Spielerzugs nochmal).

Der Mega-Monolith hat das Profil eines normalen Necron-Monolithen aus dem Codex. Er stellt jedoch nur die Spitze einer tief in den Untergrund reichenden Necron-Pyramide dar und besitzt deshalb 100 Lebenspunkte und einen 5++ Rettungswurf im Fern- und Nahkampf. Wird der Mega-Monolith zerstört, so erleiden sämtliche Einheiten im Umkreis von 3W6 jeweils W6 tödliche Verwundungen, aber mindestens 3. Wird der Mega-Monolith vor der fünften Runde zerstört, werden keine neuen Necron-Einheiten mehr aufs Feld teleportiert.

Siegesbedingungen:

- Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler 3 Siegpunkte für jeden gehaltenen Marker.
- Jeder Spieler erhält 3 Siegpunkte für jede Necron-Einheit, die er vernichtet hat.
- Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jeweils 10 Lebenspunkte, die er dem Monolith abzieht.
- Der Spieler, der den Monolith zerstört erhält 5 Siegpunkte.

Anmerkung zur Mission:

Es ist klar, dass nicht jede Spielergruppe eine Necron-Armee im Schrank hat. Die Mission kann aber genauso mit anderen Fraktionen gespielt werden. Zum Beispiel kann der Necron-Monolith durch ein Tyranid-Hive ersetzt werden, der tödliche Tyraniden Bioorganismen ausbrütet, die den Feind verschlingen möchten. Alternativ kann der Monolith auch durch ein Warpportal der Aeldari ersetzt werden, das von den Aeldari aus dem Netz der Tausend Tore verteidigt wird. Prinzipiell ist für jede Fraktion ein derartiges Szenario denkbar.