

# DIE ERNTEFLOTTEN

NECRONSCHIFFE



„WAS SICH IM INNEREN VERBIRGT, WAGEN WIR NICHT ZU FRAGEN.“

# NECRONS BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Seit Jahrhunderten ist den Exploratoren des Imperiums die uralte Zivilisation der Necrontyr bekannt – ein Volk, welches vor Jahrmillionen ausstarb. Wenig weiß man über das einstmalige Galaxis umspannende Imperium und dessen fortschrittliche Technologie, denn die Bauten der Necrontyr sind von ihren Welten verschwunden, ihre Existenz unter dem Sand der Zeit begraben. Die Necrontyr und ihre Errungenschaften, so sagt man, seien im Laufe von Äonen fast vollständig zu Staub zerfallen.

Nur tief unter der Oberfläche sind einige der mysteriösen Necrontyr-Tempel vom Zahn der Zeit verschont geblieben. Bisher wurde allerdings kein einziger intakter Komplex entdeckt. Jene, die erkundet wurden, waren leer und verlassen. Was ihr Zweck oder ihr Inhalt gewesen sein mag, und ob sie von Grabräubern geplündert oder von einer anderen Zivilisation ausgelöscht wurden, vermag niemand zu sagen. Analysen haben ergeben, dass sich der Untergang der Necrontyr-Zivilisation vor circa sechzig Millionen Jahren ereignete, zu einer Zeit also, da die Erde noch ein prähistorischer Dschungel war und die Geburt der Menschheit in ferner Zukunft lag.

Wie die meisten ausgestorbenen Zivilisationen, so sind auch die Necrontyr den imperialen Bürgern unbekannt, und nur in den Labors des Explorator Archaeos kennt man mehr als nur den Namen des ausgestorbenen Volks.

Bis jetzt.

Jetzt haben unerwartete Zufallsbegegnungen die Aufmerksamkeit der Großen und Mächtigen auf die Necrontyr gelenkt. Bei einem Routinescan wurden mit Necrontyr-Runen bedeckte Angreifer gesichtet. Es ist nur eine kurze Aufnahme eines Angriffs, und dennoch ist diese Aufzeichnung ein wichtiges Verbindungsstück zu anderen unerklärlichen Ereignissen, die in letzter Zeit vermehrt gemeldet wurden: Es ist ein Verbindungsstück zu weiteren Überfällen, zu weiteren Orten der Zerstörung, wo von den Angreifern jede Spur fehlt und alle Aufzeichnungen gelöscht wurden.

## DIE ERNTEFLOTTEN

Bis vor kurzem beschränkte sich der Kontakt mit Necrons auf kleine Scharmützel in Sonnensystemen am Rand der Galaxis. Hin und wieder gab es Berichte über fremdartige Raumschiffe, denen man in Grenzgebieten zu unerforschten Sektoren begegnet war. Diese Konstrukte waren in der Regel leblos, bar jeder Energiesignaturen, erwachten jedoch zu Leben, sobald sich das Erkundungsschiff auf eine bestimmte Distanz näherte. Meistens blieb nach solch einer Begegnung nur das Wrack des imperialen Schiffs übrig, und die einzigen Hinweise auf die Angreifer waren verstümmelte Notrufe, in denen von grauenhaften Außerirdischen mit tödlichen Waffen berichtet wurde. Und selbst wenn man weitere Nachforschungen anstellte, blieben Beweise und Indizien zu Herkunft und Natur der Aliens verborgen.

All dies änderte sich im Jahr 666.M40, als die erste bestätigte „Ernte“ der Necrons im Yuctan-System stattfand, am Rand des Östlichen Spiralarms. Obwohl nur dünn besiedelt, verfügte das System über einen Flottenstützpunkt. Zur Zeit des Überfalls war auf der Basis eine kleine Schwadron imperialer Schiffe stationiert, bestehend aus dem leichten Armatus-Kreuzer Weitsicht und einem halben Dutzend Eskortschiffe. Die Schwadron kehrte gerade von einem längeren Patrouillenflug zurück und steuerte Yuctan an, um Treibstoff aufzunehmen, als sie ein Notruf der imperialen Kolonie Merida erreichte. Die Flotte ging unverzüglich auf Abfangkurs, und so kam es zur ersten überlieferten Konfrontation zwischen Schiffen der Imperialen Raumflotte und den Necrons. Nur eines der imperialen Schiffe überlebte das Gefecht (der Kobrazerstörer ON37452), um von dem Zwischenfall zu berichten. Die Necrons erlitten keine Verluste. Als eine größere Flotte im Yuctan-System eintraf, fehlte von den Necrons jede Spur. Genau wie von den Siedlern des Systems...

Seitdem wurden siebenundzwanzig weitere Zusammenstöße zwischen Necrons und den Schiffen der Imperialen Flotte bestätigt. Zudem gibt es einige glaubhafte Berichte über Gefechte zwischen Necrons und Eldar-, Ork- und sogar Chaosflotten.

Alles weist darauf hin, dass die Necrons unvorstellbar alt sind – so alt, dass sich selbst die ältesten lebenden Völker nicht mehr an sie erinnern können. Ihre Technologie, obwohl eigentümlich, ist die der anderen Völker, inklusive der Eldar, überlegen. Bis jetzt konnten die Necrons nur besiegt werden, wenn sie von einer deutlichen Überzahl an Schiffen gestellt wurden, während bei ausgeglichenen Kräfteverhältnissen stets die Necrons die Oberhand behielten. Zum Glück für das Imperium waren alle bisher gesichteten Necronflotten relativ klein. Was passiert, wenn die Necrons eine große Flotte versammeln, bleibt offen.

Noch Besorgnis erregender ist die Tatsache, dass Necronüberfälle überall in der Galaxis ohne ein erkennbares Muster stattfinden, was es unmöglich macht, ihren nächsten Zug vorherzusehen. Schlimmer noch, die Häufigkeit der Zwischenfälle hat zugenommen – warum, weiß man ebenfalls nicht. Man weiß nur, dass ein Ziel der Necronüberfälle die Gefangennahme imperialer Bürger ist. Welche Absichten die Necrons mit den Männern, Frauen und Kindern verfolgen, bleibt ein dunkles Geheimnis. Sie verschwinden einfach, ohne je wieder gesehen zu werden.

„Als wir die Grabung fortsetzten, konnten wir seine Gestalt erkennen. Es war ein Schiff, zweifelsohne, allerdings unter mehreren Hundert Fuß Gestein begraben. Hier muss es schon seit Millionen von Jahren liegen. Es scheint dennoch weder beschädigt noch verlassen zu sein. Alles sieht intakt und funktionstüchtig aus, und viele Runen, Energieleitungen sowie Konsolen deuten darauf hin, dass noch Raum für etwas anderes ist, das hier überleben kann. Nur was, das wagt hier niemand zu fragen.“

# SONDERREGELN DER NECRONS

## NECRONWAFFEN

Necronschiffe verfügen über viele einmalige Waffensysteme, die den anderen Flotten gänzlich unbekannt sind. Im Folgenden findest du die Regeln für Necronwaffen

### Grabkammer

Nur in den größten Konstrukten eingebettet verleiht die Grabkammer dem Schiff einen Moralwert von 10. Zudem kann die Gruft ein feindliches Schiff in maximal 20 cm Entfernung attackieren. Der Gegner muss einen Test auf den Moralwert des betroffenen Schiffs ablegen, um den Effekt der psychischen Schockwelle zu ermitteln, die von dem Necronschiff entsendet wird. Die Besatzung wird von Horrorvisionen heimgesucht, so dass die Gefahr besteht, dass die Crew im Wahn ihr eigenes Schiff beschädigt.

Das von der Grabkammer anvisierte Schiff legt also einen Moralwerttest ab. Gelingt dieser, behalten die Offiziere die Nerven und sorgen rasch wieder für Ordnung unter der teils panischen Besatzung. Spieltechnisch bleibt das Schiff unbeeinträchtigt. Misslingt der Test, wird der Moralwert des Schiffs permanent um 1 reduziert, um den Verlust an Moral und Vertrauen darzustellen. Zusätzlich darf das Schiff bis zum Ende seines folgenden Spielzugs keine Sonderbefehle geben, einschließlich Kollisionsalarm. Flugkörper in 20 cm Umkreis um das Necronschiff

(außer unbemannte Torpedos) werden bei einer 4+ zerstört (keine Rettungswürfe erlaubt). Die Grabkammer darf nur verwendet werden, wenn das Necronschiff keinen Sonderbefehl gegeben hat und nicht beschädigt ist.

### Partikelbögen

Gespeicherte Solarenergie wird entfesselt, und Abertausend lebende Energieranken tasten feindliche Ziele nach Schwachstellen ab. Partikelbögen funktionieren wie Waffenbatterien, mit zwei Unterschieden: Erstens erleiden sie keine Spaltenverschiebung nach rechts, wenn das Ziel über Holofelder oder Schattenfelder verfügt. Zweitens werden alle Ziele als „näher sich“ behandelt (außer Verteidiger, die Verteidiger bleiben).

Partikelbögen mit mehreren Feuerbereichen können ihre Feuerkraft beliebig zwischen den verschiedenen Bereichen aufteilen. Ein Gruftschiff mit Feuerkraft 20 kann mit Feuerkraft 5 nach vorn, mit 12 nach links und mit 3 nach rechts feuern. Den nächsten Spielzug könnte es seine gesamte Feuerkraft rechts entladen usw.

### Pulsgenerator

Der Pulsgenerator produziert eine Energiewelle, die im Radius von 20 cm alle feindlichen Schiffe und Flugkörper trifft. Pro Pulsgenerator führst du einen Trefferwurf gegen jedes Schiff und jede Flugkörpermarke in Reichweite durch. Holofelder

bieten keinen Schutz. Der Impuls kann nur generiert werden, wenn das Schiff keinen Sonderbefehl erhalten hat und über die Hälfte seiner anfänglichen Schadenskapazität verfügt.

### Gauss Partikelemitter

Hierbei handelt es sich um die bevorzugte Distanzwaffe der Necron-Eskortschiffe. Ein Partikelstrahl wird entlang eines bogenförmigen Magnetfelds projiziert, und mit Hilfe dieses Magnetfelds wird der Partikelstrahl wie eine Peitsche geschwungen. Trifft der Strahl sein Ziel, entlädt sich die gesamte Energie des Strahls augenblicklich auf das Ziel. Der Partikelemitter wird wie eine Lanze behandelt. Zusätzlich ignoriert jeder Trefferwurf von 6 Schilde, Holofelder und sonstige Schutzmechanismen.

### Portale

Portale sind präziser als konventionelle Teleporter und können feindliche Schiffe mit einem unablässigen Strom aus Necronkriegern und Skarabäen überfluten. Pro Portal erhält das Necronschiff eine zusätzliche Teleportattacke mit einer Reichweite von 10 cm. Wie üblich können nur Schiffe geentert werden, deren Schilde außer Kraft gesetzt wurden. Die Einschränkung, dass das feindliche Schiff keine höhere Schadenskapazität haben darf, entfällt. Necron-Eskortschiffe dürfen allerdings nur solche Schiffe entern, deren verbliebene Schadenskapazität 6 oder weniger beträgt.

**KRITISCHE TREFFERTABELLE FÜR NECRONSCIFFE**

2W6- Zusätzl.

| Wurf | Schaden | Auswirkung  |
|------|---------|---|
| 2    | +0      | <b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter dürfen nicht nach Backbord abgefeuert werden.  |
| 3    | +0      | <b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter dürfen nicht nach Steuerbord abgefeuert werden.  |
| 4    | +0      | <b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen fallen aus.   |
| 5    | +0      | <b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter fallen aus.  |
| 6    | +0      | <b>Antrieb beschädigt.</b> Darf nicht drehen bis repariert. Der Moralwert sinkt permanent um 1.   |
| 7    | +0      | <b>Antrieb beschädigt.</b> Reduziere die Bewegung um 5 cm, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 1.   |
| 8    | +0      | <b>Pulsantrieb beschädigt.</b> Das Schiff darf nicht <i>volle Kraft voraus</i> befehlen, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 1.               |
| 9    | +0      | <b>Grabkammer beschädigt (wenn nicht vorhanden, erneut würfeln).</b> Sie darf nicht eingesetzt werden, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 2. |
| 10   | +0      | <b>Kommandozentrum beschädigt.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 3.  |
| 11   | +W3     | <b>Energieleck.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 2.   |
| 12   | +W6     | <b>Reaktorkern getroffen.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 2.   |

**KRITISCHE TREFFER**

Die fremdartige Konstruktion und Funktionsweise der Necronschiffe bedeutet auch, dass sie ganz anders als imperiale Schiffe auf Schaden reagieren. Aus diesem Grund verwenden alle Necronschiffe eine gesonderte Tabelle für kritische Treffer, die oben abgebildet ist.

„Nähern uns unidentifizierbarer Raumanomalie NEXK99-002. Entfernung 10.000... 9.000... 8.000... Moment... seltsam... Auguren zeigen Energiefluktuationen -Pilot holt tief Luft- beim Imperator... das kann nicht sein, die Signale liegen außerhalb unseres Messbereichs. MISSION ABRECHEN! Holt uns hier...“

- Letzte Nachricht der Auge Gottes, Aufklärungsflicger

**REAKTIVE AUSSENHÜLLEN**

Necronschiffe bestehen aus einer empfindungsfähigen Metallegierung. Um dies darzustellen, sind alle Necronschiffe mit reaktiver Außenhülle immun gegen Schaden sowie Moralwert- und Bewegungsmodifikationen verursacht durch Sonnenstürme, Strahlung, Gaswolken und Beschussmarken. Sämtliche Necronschiffe besitzen eine Panzerung von 6, um die Schwierigkeit, sie zu treffen, darzustellen. Zusätzlich erhalten sie einen Rettungswurf gegen jeden Treffer. Dieser beträgt 6+ für Eskortschiffe, 5+ für die Scythe- und Shroud-Klasse sowie 4+ für Gruftschiffe. Wenn Necronschiffe Kollisionsalarm geben verbessert sich dieser Wurf auf 2+, aber die Tarn Eigenschaften der Hülle gehen verloren, weswegen Necronschiffe auf Kollisionsalarm nur noch Panzerung 4 besitzen. Und schließlich gelingt die Reparatur von kritischen Schäden bereits bei 4+.

**PULSANTRIEB**

Necronschiffe können dank ihres Pulsantriebs interstellare Distanzen überbrücken, ohne in den Warp eintauchen zu müssen. Der Pulsantrieb wird gezündet, sobald volle Kraft voraus gegeben wird; anstatt die üblichen Regeln zu befolgen, bewegt sich das Schiff zusätzlich W6 x 10 cm und kann pro volle 20 cm Bewegung eine Drehung durchführen.

**TAKTISCHER RÜCKZUG**

Necrons ziehen sich eher zurück als bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Sie tun dies, indem sie sich dematerialisieren und aus dem Realraum verschwinden. Am Ende seiner Bewegungsphase darf sich jedes Necronschiff dematerialisieren und zieht sich damit automatisch zurück, ohne irgendwelche Tests ablegen zu müssen.

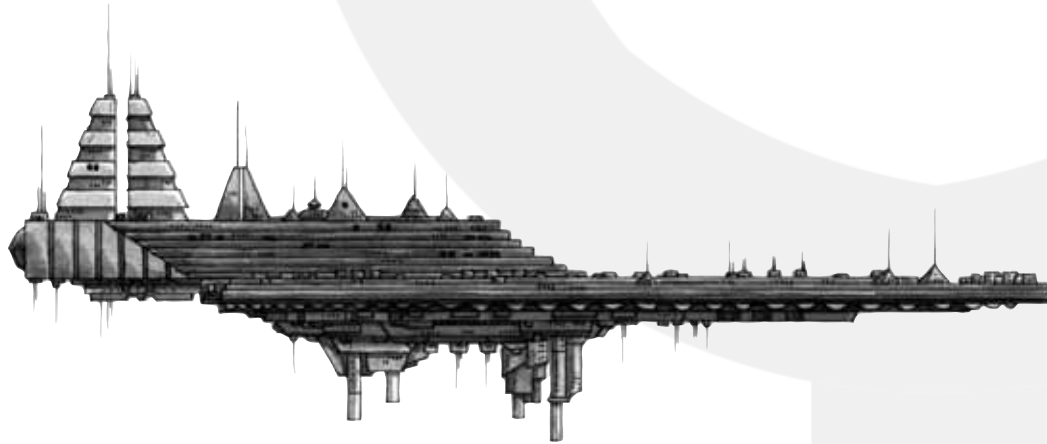
Am Spielende werden die Siegespunkte für Necronschiffe normal berechnet und wie folgt modifiziert:

- Jedes Großkampfschiff, das völlig unbeschadet zurückgezogen wurde, zählt als zu 10% vernichtet.
- Jedes zurückgezogene Großkampfschiff, das Schaden genommen hat, aber noch über die Hälfte seiner Anfangskapazität besitzt, zählt als zu 25% vernichtet.
- Jedes beschädigte Großkampfschiff zählt als zu 50% vernichtet.
- Jedes zerstörte Großkampfschiff, das nicht als treibendes Wrack zurück bleibt, zählt als zu 200% vernichtet (bringt also das Doppelte an Siegespunkten).
- Jedes zerstörte Großkampfschiff, das als treibendes Wrack zurück bleibt, zählt als zu 300% vernichtet (bringt also das Dreifache an Siegespunkten).

**REPARATURKOSTEN**

Aufgrund ihrer fortschrittlichen und schwer reproduzierbaren Technologie müssen Necronschiffe das Doppelte der üblichen Reparaturpunkte ausgeben, um während einer Kampagne ihre Schiffe zu reparieren.

# NECRON GRUFTSCHIFF [Cairn] . . . . . 500 Punkte

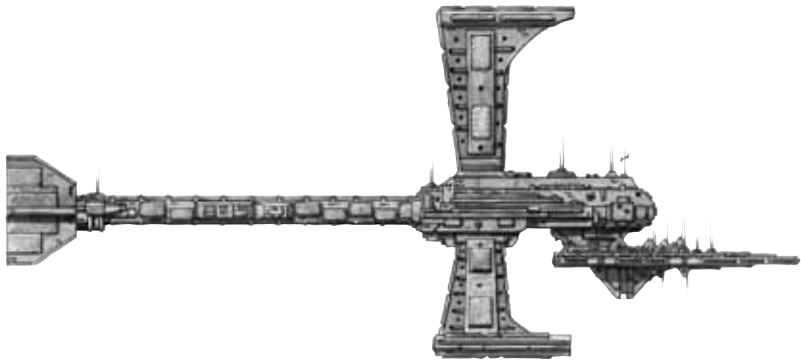


Gruftschiffe der Cairn-Klasse sind die größten Necronschiffe, die dem Imperium bis dato begegnet sind. Gruftschiffe sind große, bis an die Zähne bewaffnete Raumschiffe, von denen ein Einzelnes ohne Weiteres jedes Imperiale Schlachtschiff bezwingen könnte. Zum Glück für die Feinde der Necrons enthält längst nicht jede Ernteflotte auch ein Gruftschiff, und bisher wurden nur sieben Sichtungen gemeldet. Bei jeder dieser Begegnungen war das Gruftschiff Teil einer größeren Armada, von mindestens 3 Ernteschiffe der Scythe-Klasse eskortiert. Außerdem verfügen die bisher gesichteten Gruftschiffe über ein nahezu identisches Design, zumindest laut imperialen Berichten. Die Orks hingegen behaupten, auf ein Necronschiff gestoßen zu sein, dessen Größe ein Space Hulk in den Schatten stellte. Ob dies wahr ist oder eine orktypische Übertreibung, konnte bisher nicht überprüft werden.

| TYP/SK                | GESCHW. | DREHUNGEN       | SCHILDE           | PANZERUNG          | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|---------|-----------------|-------------------|--------------------|-------------|
| Schlachtschiff/12     | 20 cm   | 45°             | (4+ RW)           | 6+                 | 4           |
| BEWAFFNUNG            |         | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH            |             |
| Partikelbogen         |         | 30 cm           | 20                | Links/Front/Rechts |             |
| Pulsgenerator         |         | 20 cm           | (1 pro Gegner)    | 360°               |             |
| Gauss Partikelemitter |         | 45 cm           | 6                 | Links/Front/Rechts |             |
| Portal                |         | 10 cm           | 3                 | 360°               |             |



# NECRON ERNTESCHIFF [Scythe] ..... 275 Punkte



| TYP/SK                | GESCHW.         | DREH.          | SCHILDE            | PANZERUNG | ABW.-TÜRME |
|-----------------------|-----------------|----------------|--------------------|-----------|------------|
| Kreuzer/8             | 30 cm           | 45°            | (5+ RW)            | 6+        | 3          |
| BEWAFFNUNG            | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/ST. | BEREICH            |           |            |
| Partikelbogen         | 30 cm           | 8              | Links/Rechts       |           |            |
| Gauss Partikelemitter | 45 cm           | 4              | Links/Front/Rechts |           |            |
| Pulsgenerator         | 20 cm           | (1 pro Gegner) | 360°               |           |            |
| Portal                | 10 cm           | 2              | Links/Front/Rechts |           |            |

Ernteschiffe der Scythe-Klasse sind viel häufiger anzutreffen als Gruftschiffe und waren in jeder bisher gesichteten Necronflotte enthalten. Alle scheinen derselben Schiffsklasse anzugehören. Der einzige Unterschied besteht in einer gruftartigen Kammer, die bei manchen Schiffen vorhanden ist, bei anderen dagegen nicht (der äußeren Erscheinung nach sind sie jedoch nicht zu unterscheiden, und die Grabkammer scheint auch eine andere Funktion zu erfüllen, als die der Gruftschiffe). Ob dies generell der Fall ist, kann nicht mit Sicherheit gesagt werden, aber es wäre durchaus plausibel, betrachtet man das einheitliche Design innerhalb der unterschiedlichen Necron-Schiffsklassen. Obwohl die Scythe-Ernteschiffe im Vergleich mit imperialen Schiffen leicht gebaut sind, täuscht der Eindruck – Scythes sind unglaublich zäh und schwer zu zerstören. Bis jetzt gab es nur drei Gefechte, in denen imperiale Schiffe ein Ernteschiff zerstören konnten, und in allen drei Fällen bedurfte es der Feuerkraft mehrere Großkampfschiffe. Die widerstandsfähige Konstruktion der Ernteschiffe, kombiniert mit ihren fortschrittlichen Necron-Waffensystemen, macht sie zu einem ebenbürtigen Gegner für jedes imperiale Großkampfschiff.

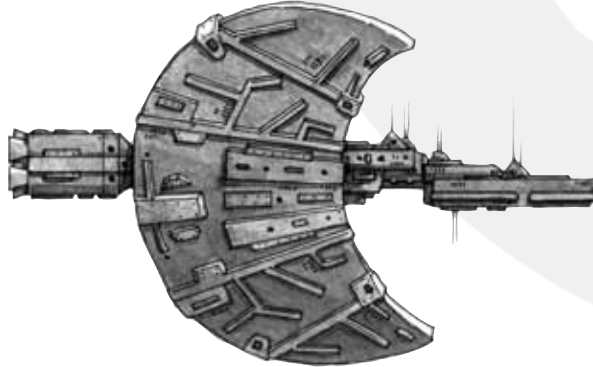
### BESTÄTIGTE SICHTUNGEN

- 666.M41 Yuctan: Schwadron Weitsicht zerstört; mehrere Scythe-Ernteschiffe beteiligt.
- 962.M41 Bora-Culpa-Zwischenfall: Gesichtet bei Bora Culpa. Die zur Aufklärung entsandten Space Wolves fanden die einst dicht besiedelte Welt menschenleer vor.

Wenige Tausend Kilometer vor dem Gegner entfernt schwenkte die Weitsicht plötzlich scharf nach rechts und feuerte mit ihren Backbordbatterien auf das nahende Schiff. Schwadron Omni folgte ihrem Beispiel, und massiertes Geschützfeuer hämmerte auf den feindlichen Bug ein. Selbst diese Taktik zeigt keine Wirkung. Stauffen sah keine Anzeichen irgendwelcher Schäden am feindlichen Mutterschiff. Zwei weitere Schiffe tauchten auf, sichelförmige, flache Konstrukte, die in der Finsternis des Alls matt schimmerten. Sie näherten sich blitzschnell und ließen dem Kapitän kaum Zeit zum Reagieren. Wieder zeigte das Feuer der imperialen Zerstörer keine Wirkung – die Plasmaladungen schienen sich beim Aufschlag auf die Hüllenpanzerung in Nichts aufzulösen. Während die Zerstörer erneut wendeten, lösten sich mehrere Blitzwellen vom Necronschiff und setzten das hinterste Schiff der imperialen Linie außer Gefecht. Die Kommunikation zum getroffenen Schiff brach abrupt ab. „Zu spät, um sie noch zu retten“, dachte Stauffen bei sich. Wenn sie den Tag überleben wollten, dann war die Flucht ihre einzige Chance. Er befahl den Zerstörern

den taktischen Rückzug und übermittelte verschlüsselt den Yuctan-Flottenstützpunkt als Rendezvouspunkt. Dann beorderte er die Weitsicht zwischen seine Zerstörer und das Mutterschiff der Außerirdischen, das bereits zur Verfolgung der imperialen Eskortschiffe ansetzte. Die Zerstörer schlossen ihr Wendemanöver ab und flohen mit voller Kraft voraus aus dem Hinterhalt, wobei sie sich aufteilten, um ihre Fluchtchancen zu verbessern. Inzwischen wartete die Weitsicht darauf, dass das Mutterschiff in die Reichweite ihrer Geschütze kommen würde. Das Mutterschiff näherte sich mit unwirklich anmutender Geschwindigkeit. Ein peitschenartiger Energieblitz schoss aus dem Bug und umwickelte die Hülle der Weitsicht, hielt sie gefangen. Auf Stauffens Brücke rang die Besatzung um die Kontrolle über das Schiff – vergebens. System um System fiel aus, die Kontrollpanneln explodierten und schleuderten Crewmitglieder über die Kommandobrücke. Sämtliche Ziellsysteme waren ausgefallen. Die Weitsicht war wehrlos wie ein hoightanisches Sumpfschwein. Stauffen übergab die Seelen seiner Besatzung dem Imperator, und dann befahl er die Plasmareaktoren zu überladen.

# LEICHTER NECRONKREUZER [Shroud] . . . . . 155 Punkte



Die Shroud-Klasse wurde das erste Mal 992.M41 gesichtet, als eine Patrouille der Raumflotte Pacificus auf sie stieß. In den sechs darauf folgenden Jahren begegnete man drei weitere Male diesem Schiffstyp, und jedes Mal wich er einem Kampf aus. Man geht davon aus, dass entweder die Besatzung oder das Schiff selbst getestet wurde. Sollte dies tatsächlich der Grund für das zurückhaltende Verhalten gewesen sein, so war die Testphase dieser Necronschiffe spätestens 998.M41 zu Ende, denn damals begingen fünf Shrouds eine Suizidattacke gegen Einrichtungen des Adeptus Mechanicus auf dem Mars. Seit dem Mars-Schachzug waren Shrouds sechsmal als Kundschafter einer Necronflotte beobachtet wurden. Sie erfüllen diese Aufgabe exzellent, denn kein imperiales Schiff, das eine Chance gegen diese Schiff hätte, kann es einholen. Und die Schiffe, die es einholen könnten, haben keine Chance gegen es. Shrouds sind daher eine besonders große Gefahr für Außenstützpunkte der Imperialen Flotte. Wenn sie die Marsverteidigung durchbrechen konnten, dann gibt es keine Basis, die als sicher gelten werden kann.

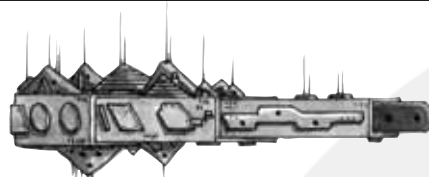
### BESTÄTIGTE SICHTUNGEN

- 992.M41 Mehrere Begegnungen mit Pacificus-Patrouillen
- 996.M41 Der Bora Culpa Zwischenfall: Nur Beobachtung
- 998.M41 Mars: Ziele zerstört, konnten aber nicht geborgen werden

| TYP/SK        | GESCHW. | DREH.           | SCHILDE        | PANZERUNG          | ABW.-TÜRME |
|---------------|---------|-----------------|----------------|--------------------|------------|
| Kreuzer/4     | 30 cm   | 45°             | (5+ RW)        | 6+                 | 1          |
| BEWAFFNUNG    |         | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/ST. | BEREICH            |            |
| Partikelbogen |         | 30 cm           | 10             | Front/Links/Rechts |            |

Sonderregeln: Shrouds sind besonders gut getarnte Schiffe und äußerst schwer aufzuspüren. Solange ein Shroud nicht beschädigt wurde, löst es keine Jagdminen aus und verleiht dem Gegner keinen Bonus auf seine Kommandotests, gibt es Sonderbefehle. Die Sensoren der Shrouds können zudem alle relevanten Information rasch an den Rest der Flotte weiterleiten. Solange sich mindestens ein unbeschädigtes Schiff der Shroud-Klasse auf dem Spielfeld befindet, erhält die gesamte Necronflotte +1 auf Kommandotests, wenn ein feindliches Schiff einen Sonderbefehl erhält.

# NECRON RAUBSCHIFF [Jackal] . . . . . 50 Punkte



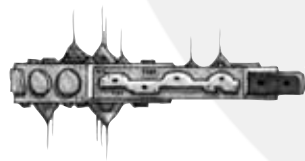
Necronflotten enthalten stets mehrere kleine Schiffe, vergleichbar mit imperialen Eskortschiffen. Obwohl zwei Fälle gemeldet wurden, in denen diese Eskortschiffe auf sich allein gestellt operierten, scheint dies eher die Ausnahme zu sein. Normalerweise scheinen sie direkt an den Willen der Gruft- und Ernteschiffe gebunden zu sein. Die Raubschiffe der Jackal-Klasse sind der größere der beiden bekannten Schiffstypen, und waren in jeder bisher gesichteten Necronflotte enthalten.

### BESTÄTIGTE SICHTUNGEN

- 796.M41 Adinbur Prime: Überfall auf die Patrouille Tiryns, Raumflotte Artemis verstärkte diese jedoch mit Erfolg
- 998.M41 Mars: Schiffe dienten als Ablenkung am Rande des Sonnensystems - der Hauptangriff erfolgte im Zentrum

| TYP/SK        | GESCHW. | DREH.           | SCHILDE        | PANZERUNG | ABW.-TÜRME |
|---------------|---------|-----------------|----------------|-----------|------------|
| Eskort/1      | 40 cm   | 90°             | (6+ RW)        | 6+        | 1          |
| BEWAFFNUNG    |         | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/ST. | BEREICH   |            |
| Partikelbogen |         | 30 cm           | 4              | Front     |            |
| Portal        |         | 10 cm           | 1              | 360°      |            |

# NECRON ANGRIFSSCHIFF [Dirge] ..... 40 Punkte



| TYP/SK        | GESCHW.         | DREH.          | SCHILDE | PANZERUNG | ABW.-TURME |
|---------------|-----------------|----------------|---------|-----------|------------|
| Eskort/1      | 50 cm           | 90°            | (6+ RW) | 6+        | 1          |
| BEWAFFNUNG    | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/ST. | BEREICH |           |            |
| Partikelbogen | 30 cm           | 3              | Front   |           |            |

Die Dirge-Klasse ist ein Eskortschiff ähnlich der Jackal-Klasse, nur wenig kleiner und seltener im Einsatz. Ob das reiner Zufall oder generell der Fall ist, kann in Anbetracht der wenigen Begegnungen noch nicht gesagt werden.

Dirge-Angriffsschiffe wurden wahrscheinlich lange vor dem Yuctan-Zwischenfall gesichtet, nur wussten die Exploratoren damals noch nicht, was sie vor sich hatten. Im Jahre 692.M41 beispielsweise stieß man mehrere hundert Meter unter der Oberfläche von Angelis auf eine undurchdringbare Metalllegierung. Später stellte man fest, dass sie zu einem Alienschiff gehörte, das, kaum freigelegt, startete und spurlos im All verschwand. Im Licht späterer Ereignisse betrachtet geht man heute davon aus, dass das geheimnisvolle „Angelis-Schiff“ in der Tat ein Angriffsschiff der Dirge-Klasse war.

## NECRON ERNTEFLOTTENLISTE

### MASCHINENSEELEN

Necronflotten bestehen genau wie Necronarmeen aus einer Furcht erregenden Ansammlung fremdartiger Maschinen, die einzig dem Willen ihrer Meister, den C'tan, dienen. Aus diesem Grund verfügen Necronflotten nicht über einen Flottenkommandant im konventionellen Sinn. Stattdessen kommen folgende Regeln zu Anwendung:

#### Moralwert

Der Moralwert wird normal ausgewürfelt. Schiffe mit einer Gruft erhalten Moralwert 10.

#### Wiederholungswürfe

Eine Necronflotte darf Wiederholungswürfe kaufen. Diese gelten für die Flotte als Ganzes und sind nicht an ein Schiff bzw. Kommandanten gebunden. Standardmäßig besitzt jede Necronflotte bereits einen kostenlosen Wiederholungswurf. Zusätzliche Wiederholungswürfe können für die unten angegebenen Punkte gekauft werden.

- +1 Wiederholungswurf ..... 25 Punkte
- +2 Wiederholungswürfe ..... 75 Punkte

### GROSSKAMPFSCHIFFE

#### Gruftschiffe

Deine Flotte darf für jedes Ernteschiff der Scythe-Klasse ein Gruftschiff enthalten..

Gruftschiff der Cairn-Klasse ..... 500 Punkte

#### 0-1 Grabkammer

Ein einzelnes Gruftschiff darf eine Grabkammer enthalten. Weder Grabkammer noch Gruftschiff sind obligatorisch für eine Necronflotte. Die meisten Necronflotten bestehen aus Ernteschiffen, unterstützt von Schakal-Raubschiffen.

Grabkammer ..... 50 Punkte

#### Kreuzer

Deine Flotte darf maximal sechs Ernteschiffe der Scythe-Klasse und maximal drei leichte Shroud-Kreuzer enthalten.

0-6 Ernteschiffe [Scythe] ..... 275 Punkte

0-3 Leichte Kreuzer [Shroud] ..... 155 Punkte

### ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf bis zu zwölf Jackal-Raubschiffe und bis zu zwölf Dirge-Angriffsschiffe enthalten.

0-12 Raubschiffe [Jackal] ..... 50 Punkte

0-12 Angriffsschiffe [Dirge] ..... 40 Punkte

„Der Junge hatte Glück, zumindest glaubten wir das. Er war den Aliens noch vor der Deportation entkommen, anders als die meisten Siedler, die sie auf ihre Schiffe und dann weiß-wohin gebracht hatten. Er sprach nur wenige abgehackte Worte zu uns, bevor er bewusstlos wurde. Die Apothecarii pflegten ihn so gut sie konnten, aber erst nach seinem Tod erfuhren sie durch eine Autopsie die Ursache seines Leidens: Ganze dreißig Prozent seiner lebenswichtigen Drüsen waren entfernt worden, mit einer Präzision, die wir den Ungeheuern niemals zugestanden hätten.“