

LA FLOTTA MIETITRICE:

VASCELLI NECRON

"MA NOI TEMIAMO DI SCOPRIRE... COSA GIACE AL SUO INTERNO..!"

I NECRON IN BATTLEFLEET GOTHIC

Per secoli gli Explorator dell'Imperium sono stati a conoscenza dell'antica civiltà dei Necrontyr, una razza che si estinse decine di milioni di anni fa. Attualmente rimane poco di ciò che doveva esser stato una volta un impero tecnologicamente avanzato che abbracciava la galassia. Ogni struttura di superficie che doveva essere esistita una volta è da lungo tempo scomparsa dai mondi dei Necrontyr. La loro esistenza è stata erosa dal tempo. Essi e le loro opere si sono sbriciolati in polvere con il passare degli eoni.

Sepolte nelle profondità delle sabbie sono parzialmente sopravvissute solamente le inesplicabili tombe-templi dei Necrontyr. Nessun complesso intatto è stato mai rinvenuto. Quelli che sono stati esplorati e di cui esistono dati, sono tutti in rovina e vuoti. Quale potesse esser stato il loro scopo o contenuto, o se sono stati saccheggiati e svuotati da altri nell'antichità, è impossibile da dire. La migliore analisi indica che i Necrontyr svanirono dalla galassia più di sessanta milioni di anni fa, quando la Terra era poco più di una giungla preistorica e l'evoluzione dell'Umanità sarebbe avvenuta milioni di anni dopo.

Come migliaia di altre civiltà morte e di razze dimenticate i Necrontyr attirano l'interesse di pochi al di fuori dei polverosi uffici degli Explorator Archaeos.

Fino ad ora...

Improvvisamente ed inaspettatamente, un incontro casuale ha portato i Necrontyr all'attenzione dei potenti. Predoni con rune necrontyr ed indecifrabili iscrizioni dallo stile dei Necrontyr sono stati osservati con una veloce scansione visuale. Si tratta una momentanea registrazione di un attacco, malgrado tutto è un anello in una catena di eventi che si estendono in tutta la galassia. È un collegamento ad altre razze, in altri siti di distruzione dove i predoni non lasciano alcuna traccia e dove le registrazioni su un intero pianeta vengono cancellate.

LA FLOTTA NECRON

Fino a qualche tempo fa quasi tutti i contatti con i Necron si sono limitati a battaglie combattute su pianeti contro piccole forze di terra necron. Di tanto in tanto sono stati stilati rapporti di strane navi spaziali incontrate ai margini di sistemi appena scoperti, che sembravano abbandonate all'inizio ma che si attivavano appena avvicinate. Il più delle volte tutto ciò che restava dei vascelli imperiali che avevano incontrato queste strane navi erano solo i relitti sparpagliati dei loro resti e gli unici indizi sulla natura del nemico consistevano in confusi ed angosciosi messaggi che parlavano di navi aliene che utilizzavano armi di una potenza distruttiva completamente terrificante. Ogni volta che tali eventi venivano investigati, nulla si trovava riguardo i perpetuatori e nessuna prova utile poteva esser raccolta indicante la loro natura o origine.

Tutto ciò cambiò nell'anno 666M40, quando si svolse il primo incidente registrato di una "razzia" necron nel sistema Yuctan nei pressi della Frangia Orientale. Sebbene scarsamente abitato, il sistema includeva un porto imperiale. In quel periodo il porto veniva usato da un piccolo squadrone imperiale comprendente l'incrociatore leggero di classe Dauntless Farsight ed una mezza dozzina di navi di scorta. Lo squadrone Farsight stava iniziando una ricognizione a lungo raggio e stava visitando Yuctan per rifornirsi e riarmarsi, quando ricevette un preoccupante messaggio da una colonia imperiale sul pianeta esterno Merida. Lo squadrone si mosse per intercettare e prese parte al primo incontro registrato tra navi da battaglia imperiali ed una flotta necron. Solo una delle navi imperiali sopravvisse per raccontare la storia (il cacciatorepediniere classe Cobra ON37452). I Necron non subirono perdite. Quando una flotta imperiale poté esser inviata nel sistema Yucatan i Necron erano spariti. E dei coloni umani nel sistema non se ne ebbe una singola traccia...

Da allora ci sono stati altri 27 incontri registrati tra le navi della Marina Imperiale e le flotte dei Necron. Abbiamo anche fantasiosi rapporti di battaglie spaziali tra Necron ed Eldar, Orki e perfino flotte spaziali del Caos. Tutte le prove indicano i Necron come esseri antichi oltre la memoria di qualsiasi cosa vivente e la loro tecnologia, sebbene particolare, è superiore a tutte le altre razze, Eldar inclusi. In ogni incontro fino ad ora i Necron sono stati sconfitti solamente grazie alla superiorità numerica della flotta nemica, ed ogni volta che i rapporti di forza erano alla pari i Necron hanno sempre prevalso. Fortunatamente per l'Imperium tutte le flotte necron incontrate ino ad ora erano di piccole dimensioni, e resta un'incognita cosa potrebbe accadere se i Necron dovessero attaccare in forze.

Perfino più preoccupante, gli incontri che si sono svolti con i Necron sono avvenuti dappertutto nella galassia, senza che trapelasse alcun disegno di quando o dove i Necron attaccheranno la prossima volta. In più la frequenza di questi incontri sembra incrementare, sebbene come o perché ciò stia accadendo è sconosciuto. Tutto quello che si sa per certo è che l'obiettivo di queste razze sembra essere la cattura di cittadini imperiali. Ma per quale orribile scopo resta sconosciuto. Essi semplicemente spariscono...

"Mentre scavavamo la sua forma fu evidente. Era una nave, senza dubbio era una nave, anche se sepolta sotto decine di metri di roccia. Deve essere giaciuta lì da milioni di anni, ma perfino dopo tutto questo tempo non sembrava né distrutta né abbandonata. Appariva intatta e funzionante, molte rune, giunture e pannelli suggerivano che avrebbe potuto esserci spazio all'interno per far sopravvivere qualcosa. Ma noi temiamo di scoprire... cosa giace all'interno..."

REGOLE SPECIALI DEI NECRON

ARSENALE NECRON

I vascelli necron adoperano sistemi di armamento unici, sconosciuti alle altre flotte. Questi seguono le regole descritte sotto.

Sepolcro

Utilizzato solamente dai più grandi vascelli necron in una flotta, una nave che porta un Sepolcro automaticamente acquisisce Disciplina di 10. Il Sepolcro è usato per attaccare una nave nemica che si trovi entro un raggio di 20cm. Quando viene utilizzato il Sepolcro effettua un test di Disciplina per il vascello nemico bersaglio: un'ondata di palpabile forza psichica viene generata dalla nave necron. L'equipaggio è paralizzato da visioni di orrore, e se non si mantiene la disciplina l'equipaggio impazzito probabilmente danneggerà la propria nave a causa del suo incontrollato comportamento violento. Una nave attaccata dal Sepolcro deve effettuare un test di Disciplina. Se lo passa, il capitano spacca qualche testa e ripristina l'ordine. Se lo fallisce, allora la Disciplina della nave è permanentemente diminuita di 1, ciò rappresenta la perdita di morale e di fiducia. Inoltre alla nave non può essere dato ulteriori ordini speciali fino alla fine del suo prossimo turno. Questo include Prepararsi all'Impatto. Ogni pezzo d'artiglieria entro 20 cm dal Sepolcro (esclusi i siluri non d'abbordaggio) viene distrutto con un 4+. Una nave necron può scatenare il suo Sepolcro solo quando non sta effettuando un qualsiasi ordine speciale o non è danneggiata.

Arco Folgorante

L'energia solare immagazzinata viene rilasciata sotto forma di una foresta di rami d'energia vivente che avvolge i bersagli alla ricerca dei punti deboli. Gli archi folgoranti funzionano come batterie di artiglieria con due differenze. Per prima cosa, non subiscono il normale spostamento della colonna verso destra quando attaccano un vascello dotato di campi olografici e campi ombra (il fulmine non ha bisogno di "vedere"), inoltre tutti i bersagli sono considerati in avvicinamento.

Gli archi folgoranti con archi di fuoco multipli possono dividere la loro totale Potenza di Fuoco. Un arco folgorante può essere diviso entro il suo arco di fuoco in qualunque modo il giocatore desideri. Quindi per una nave tombale, la sua Forza di Fuoco è 20 e può essere suddivisa in 5 punti frontalmente, 12 a sinistra e 3 a destra. Nel turno successivo potrebbe sparare solamente a destra con una Potenza di Fuoco di 20.

Generatore Pulsar

Il generatore pulsar genera un impulso di energia con effetto entro un raggio di 20cm, che non influenza altre navi necron. Per ogni generatore pulsar tira per colpire ogni nave o supporto entro la gittata. I campi olografici non offrono alcuna difesa. Una pulsar non può essere generata quando la nave è sotto un qualsiasi ordine speciale o è danneggiata, visto che è richiesto un controllo molto preciso.

Frusta a Particelle Gauss

Questa è l'arma a distanza preferita dai necron. Un raggio è proiettato lungo un campo magnetico attraverso un corto (alla sorgente) arco, sufficiente per spezzare il raggio come una frusta. Quando un bersaglio viene colpito il raggio è energizzato focalizzando il potere similmente a quanto accade con le batterie di archi fulminanti, ma su un'area di bersaglio molto più piccola. La frusta a particelle è considerata come una batteria laser a parte il fatto che ogni 6 oltrepassa gli scudi e colpisce direttamente la nave bersaglio tali colpi non si possono salvare con gli campo olografico.

Portale

I portali sono molto più precisi dei teletrasporti convenzionali e sono in grado di inondare le navi nemiche con un numero inesorabile di Guerrieri Necron e di sciami di Scarabei. Ogni portale conferisce un attacco mordi e fuggi al vascello necron. Questi hanno una gittata di 10cm e, come al solito, possono essere condotti solo contro navi con scudi abbassati. La restrizione usuale per la quale gli attacchi con il teletrasporto possono essere effettuati contro navi con meno Punti Struttura rimasti è messa da parte, con l'eccezione che i vascelli necron di classe Raider che non trasportano abbastanza Guerrieri per abbordare qualsiasi cosa con più di 6 Punti Struttura rimanenti.

TABELLA DEI DANNI CRITICI NECRON

2D6	Danno Supl.	Risultato
2	+0	Flusso di Potenza Distrutto: Non può sparare l'arco folgorante o la frusta gauss nell'arco di sinistra.
3	+0	Flusso di Potenza Distrutto: Non può sparare l'arco folgorante o la frusta gauss nell'arco di dritta.
4	+0	Flusso di Potenza Distrutto: L'arco folgorante non può sparare
5	+0	Flusso di Potenza Distrutto: Non può sparare l'arco folgorante o la frusta a particelle gauss.
6	+0	Guida danneggiata: Non può cambiare direzione finché non viene riparata. Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -1.
7	+0	Propulsione danneggiata: Ridurre il movimento di -5 cm finché non viene riparata. Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -1.
8	+0	Propulsione Inerziale danneggiata: Non si può usare l'ordine speciale <i>Avanti Tutta</i> finché non viene riparata. Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -1
9	+0	Sepolcro Danneggiato (se presente, altrimenti ritirare): La nave perde l'abilità di usare il Sepolcro finché non viene riparato. Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -2.
10	+0	Plancia Danneggiata: Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -3.
11	+1D3	Sovraccarico: Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -2.
12	+1D6	Esplosione del nucleo d'energia: Ridurre permanentemente la Disciplina della nave di -1.

DANNI CRITICI NECRON

La natura unica dei vascelli necron, combinata con il loro metodo di fattura incredibilmente avanzato, significa che essi reagiscono al danno in maniera piuttosto differente rispetto agli altri vascelli. I Necron usano una speciale tabella dei danni critici, mostrata sopra.

In avvicinamento all'anomalia spaziale XK99-0002. Distanza 10000... 9000... 8000... Aspettate... questo è strano, le trivelle stanno iniziando a percepire fluttuazioni di energia (il soggetto respira affannosamente) Per l'Imperatore è impossibile, questi valori sono fuori scala... **ANNULLARE!** usciamo da qua, or..."

- Messaggio finale del vascello di ricerche Occhio di Dio.

METALLO VIVENTE

Le navi necron sono fatte di un eccezionale metallo senziente. Per rappresentare questo fattore tutte le navi necron con scafi reattivi sono immuni ai Danni e ai modificatori di Disciplina e di Movimento causati da eruzioni solari, radiazioni, nubi gassose e segnalini d'impatto. Tutte le navi necron hanno un armatura di 6, che rappresenta la difficoltà di bersagliarle, ed inoltre ricevono uno tiro salvezza speciale contro ogni colpo per rappresentare le qualità di adattamento dello scafo. Questo è un tiro salvezza di 6+ per le navi scorta (Raider), 5+ per le Shroud e le Scythe, 4+ per i Vascelli Tombali. Se un vascello necron passa l'ordine "Prepararsi all'Impatto", il suo tiro salvezza è modificato al 2+ ma le sue proprietà di invisibilità sono istantaneamente compromesse e il suo valore armatura ridotta a 4. Infine tutte le Riparazione dei Danni

Critici necron vengono effettuate con un 4+ visto che il metallo senziente tenta di ripararsi da solo.

PROPULSORI INERZIALI

I propulsori necron sono in grado di effettuare viaggi interstellari senza la necessità di entrare nel Warp. Il propulsore è attivato ogni volta che viene usato l'ordine Avanti Tutta; invece di seguire le normali regole per questo ordine la nave guadagna D6 x 10cm di movimento addizionale e può virare una volta per ogni 20cm di movimento.

DISINGAGGIO

I necron preferiranno sempre disingaggiarsi piuttosto che combattere fino alla fine. Fanno ciò "dissolvendosi", il vascello in questione si smaterializza ed abbandona lo spazio normale. Alla fine della sua fase di Movimento ogni nave necron può effettuare automaticamente un disingaggio dissolvendosi.

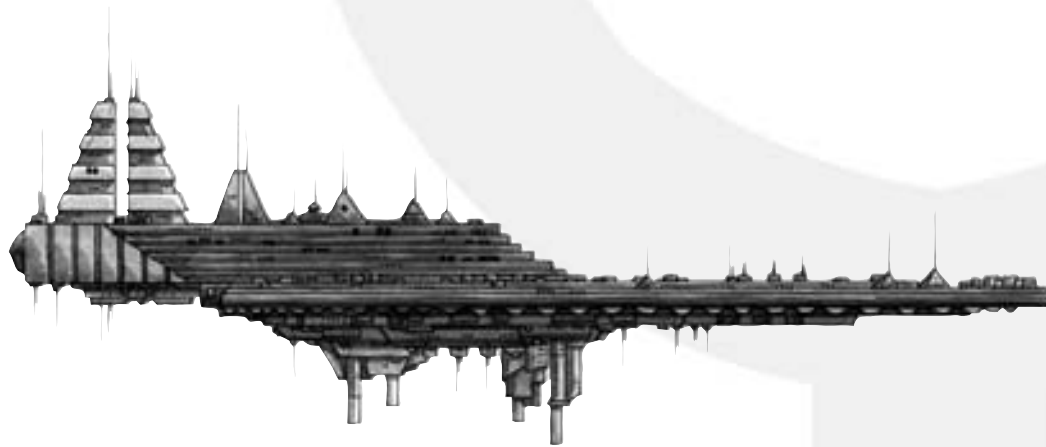
Alla fine della partita, includendo i normali punti Vittoria, conta le perdite necron usando i modificatori seguenti:

- Ogni nave di linea che si disingaggia senza alcun danno conta come distrutta al 10%.
- Ogni nave di linea che si disingaggia con un qualsiasi danno o ogni Raider che si disingaggia contano come distrutti al 25%.
- Ogni nave di linea in avaria conta come distrutta al 50%.
- Ogni nave di linea distrutta ma non lasciata come un relitto alla deriva conta come distrutta al 200%.
- Ogni nave di linea distrutta e lasciata come un relitto alla deriva conta come distrutta al 300%.

PUNTI DI RIPARAZIONE NECRON

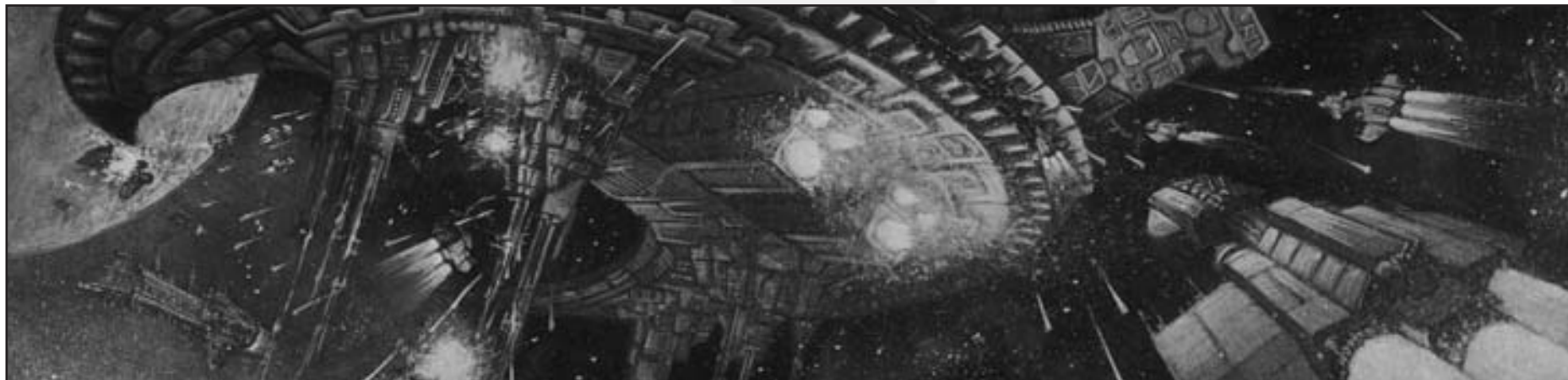
A causa dell'avanzata natura della tecnologia necron tutte le navi necron devono spendere il doppio dei normali punti per riparare i colpi e per acquistare nuove navi quando si gioca una campagna.

VASCELLO TOMBALE CLASSE CAIRN 500 pt

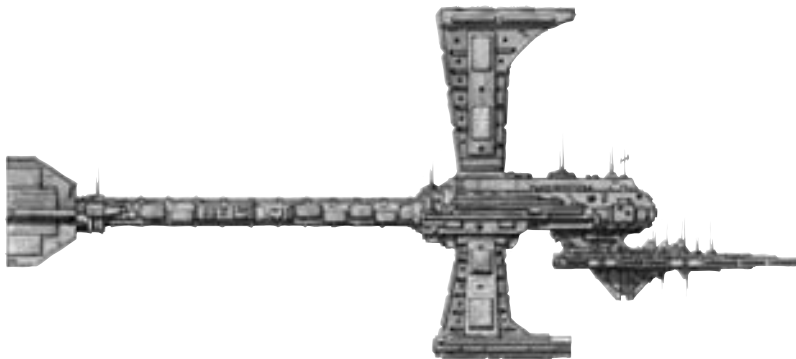


Le navi tombali sono i vascelli Necron più grandi mai incontrati dall'Imperium. Le Navi Tombali sono grandi e terrificanti veicoli spaziali pesantemente armati perfettamente in grado di sconfiggere qualsiasi nave da battaglia imperiale attualmente in servizio. Fortunatamente per i nemici dei Necron le Navi Tombali sono ben lungi dall'essere sempre presenti nelle flotte predatrici Necron, e fino ad ora sono state incontrate solo in sette occasioni. In ogni caso le navi tombali facevano parte di una grande forza, e fino ad ora non è stata incontrata alcuna nave tombale che non fosse scortata da almeno almeno tre navi mietitrici di classe Scythe descritte in seguito. Tutte le Navi Tombali incontrate fino ad ora sono state dello stesso tipo, per lo meno per quanto può essere accertato dai rapporti delle navi imperiali che le hanno ingaggiate. Se esistono o no differenti o più grandi classi di navi tombali resta un mistero, sebbene un rapporto di uno scontro tra una flotta di Orki e di Necron fa menzione di una nave talmente grande da far sembrare piccolo uno space hulk degli Orki. Ad oggi non sappiamo se sia solo una tipica esagerazione orkesca.

TIPO/PS	VELOCITA'	VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Nave da Batt./12	20cm	45°	(Salvezza 4+)	6+	4
ARMAMENTO		PORTATA/VEL.	FORZA		ARCO DI FUOCO
Arco Folgorante		30 cm	20		Sx/Fronte/Dx
Generatore pulsar		20 cm	(1 per nemico)		Tutto Intorno
Frusta a particelle gauss		45 cm	6		Sx/Fronte/Dx
Portale		10cm	3		Tutto Intorno



VASCELLO MIETITTORE CLASSE SCYTHE 275pt



Le navi mietitrici sembrano essere molto più comuni delle navi tombali e sono state parte di ogni flotta necron fin'ora incontrata. Fino ad adesso tutte le navi mietitrici viste sembrano appartenere alla stessa classe, l'unica differenza è l'inclusione di una specie di camera di sepoltura su alcune delle navi (malgrado ciò non cambi il loro aspetto esterno, né sembri funzionare allo stesso modo di quelli osservati nelle navi tombali). Se ciò sia universalmente vero è ignoto, ma potrebbe essere così considerando l'aspetto uniforme ed il modello dei guerrieri necron incontrati fino ad oggi. Malgrado le navi mietitrici sembrino costruite in maniera più leggera se comparate alle solide strutture usate dall'Imperium, queste sembianze sono altamente ingannevoli, ed hanno dimostrato di essere incredibilmente resistenti e difficili da distruggere. Al giorno d'oggi esistono solo tre casi di navi imperiali che sono state in grado di disabilitare un vascello mietitore ed in ognuno dei tre casi fu necessaria la potenza di fuoco di numerose navi di linea per realizzare l'impresa. Le Scythe sono una sfida per le più grandi navi imperiali.

INCONTRI CONOSCIUTI

666.M41 Yuctan: *Squadrone Farsight distrutto, navi Scythe implicate.*

962.M41 Incidente Bora Culpa: *Avvistate intorno a Bora Culpa, popolazione scomparsa dopo la ricognizione di Space Marine dei Lupi Siderali.*

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/8	30 cm	45°	(Salvezza 5+)	6+	3
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	FORZA	A. DI FUOCO		
Arco Fogorante	30 cm	8	Sx/Dx		
Frusta a particelle gauss	45 cm	4	Sx/Fronte/Dx		
Generatore pulsar	20 cm	(1 per nave nemica)	Tutto Intorno		
Portale	10 cm	2	Sx/Fronte/Dx		

La Farsight viro' bruscamente dal nemico, tutte le batterie d'artiglieria di sinistra brillarono. Lo Squadrone Omni le si aggrego', riversando il proprio fuoco appena il resto del fronte ingaggio' il nemico.

Tale tattica si rivelo' inefficace. Stauffen non pote' notare alcun danno rilevante alla nave-madre nemica

Apparvero altri due vascelli nemici, ognuno con una serie di dischi crescenti sagomati pulsanti di una strana luce che si stagiava nell'oscurita' dello spazio. Si avvicinarono cosi' velocemente che quasi non ebbe il tempo di reagire.

Il fuoco dei cacciatorpediniere non sorti' effetti, sembrava che l'eneogia venisse dissipata all'impatto.

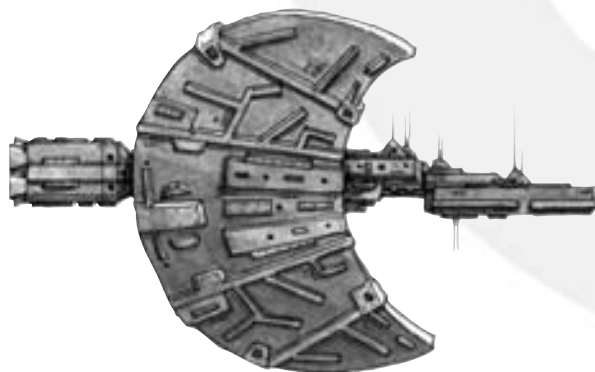
Mentre il cacciatorpediniere virava, un arco di fulmine partito dal veloce vascello disabilito' un vascello nelle retrovie. Tutte le comunicazioni verso il ponte di comando delle navi di scorta colpite erano inoperative.

Troppo tardi per salvarla, penso' Stauffen, se c'era un posto dove scappare dovevano farlo in fretta. Ordino' ai cacciatorpediniere di tornare alla stazione Yuctan e interpose la Farsight tra i cacciatorpediniere e la nave-madre che stava accelerando oltre quest'ultimi.

I cacciatorpediniere terminarono il cambio di rotta, evitando largamente l'imboscata, manovrarono in modo da evitare lo scontro. Nel frattempo la Farsight preparo' tutti i ponti da combattimento per forteggiare la nave-madre nemica

Essa si avvicino con incredibile velocita'. Una frusta di fulmini eruppe dalla prua, avviluppando lo scafo della Farsight bloccandola tra le sue spire. La plancia di Stauffen lotto' per riprendere il controllo invano, i sistemi iniziarono a crollare. I pannelli di controllo esplosero sbalzando i corpi per tutto il ponte di comando. Tutti i sistemi di puntamento si spensero. La Farsight era in avaria e alla deriva. Stauffen affido' la sua anima e quella dell'equipaggio all'Imperatore e ordino' il sovraccarico dei reattori plasma.

INCROCIATORE LEGGERO CLASSE SHROUD 155pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Incrociatore/4	30 cm	45°	(Salvezza 5+)	6+	1
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	FORZA	A. DI FUOCO		
Arco Folgorante	30 cm	10	Sx/Fronte/Dx		

Regole Speciali: Lo Shroud è un vascello furtivo. Il suo scafo è un ulteriore raffinamento del normale progetto necron, più difficile da scoprire. Fintanto che non è in avaria uno Shroud non attiverà mai mine orbitali o non garantirà al nemico bonus ai loro test di Disciplina se sta eseguendo ordini speciali. I sensori dello Shroud sono in grado di fornire informazioni al resto della flotta. Se una flotta Necron ha uno Shroud non in avaria sul campo di battaglia, l'intera flotta guadagnerà un +1 supplementare per i suoi test di Disciplina quando un vascello nemico sta effettuando ordini speciali.

La Classe Shroud fu documentata per la prima volta nel 992.M41 durante uno scontro con la Flotta da Battaglia Pacificus. Nei sei anni immediatamente successivi, vascelli di questa configurazione furono osservati in tre occasioni ed ogni volta si disingaggiarono prima che i vascelli imperiali potessero portarli sotto il loro fuoco. Si credette che o la classe o l'equipaggio venne messo alla prova in qualche modo. Ogni preparazione finì nel 998.M41 quando cinque Shroud lanciarono un attacco suicida sull'istallazione di Marte degli Adeptus Mechanicus. Dalla mossa su Marte, gli Shroud sono stati identificati in sei occasioni che agivano come occhi ed orecchie a lungo raggio di una flotta di Necron. Essi eccellono nel loro lavoro perché nessuna nave imperiale con qualche probabilità di raggiungerli può sconfiggerne uno, sempre che riesca a raggiungerlo. Essi rappresentano un grave pericolo per le installazioni della Marina Imperiale. Se possono penetrare le difese di Marte con tale facilità, allora nessuna base si può considerare al sicuro.

INCONTRI CONOSCIUTI

992.M41 Vari: Contatti multipli con le flotte di pattuglia Pacificus.

996.M41 Incidente Bora Culpa: Osservati senza ingaggio.

998.M41 Marte: Bersagli distrutti ma scafi non recuperati.

PREDATORE CLASSE CLASSE JACKAL 50pt



TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE	
Scorta/1	40 cm	90°	(Salvezza 6+)	6+	1
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	FORZA	A. DI FUOCO		
Arco Folgorante	30 cm	4	Fronte		
Portale	10 cm	1	Tutto Intorno		

Le flotte necron fin'ora hanno sempre incluso un numero di navi più piccole pressappoco equivalenti ai vascelli di scorta imperiali. Malgrado ci siano stati due casi in cui questa nave abbia operato da sola, sembra essere un'eccezione più che una regola, e pare che siano di solito controllate molto strettamente dalle navi tombali o della Harvester della flotta. Il Jackal è quello leggermente più grande tra i due tipi di navi di scorta incontrate fino ad ora, ed è stato presente in ogni flotta necron ingaggiata fino ad ora dalle forze imperiali.

INCONTRI CONOSCIUTI

796.M41 Adinbur Primo: Imboscata al gruppo di pattugliamento Tiryns, la Flotta da Battaglia Artemis venne in rinforzo in maniera profittevole

998.M41 Marte: I vascelli fornirono bersagli diversivi ai confini del Sistema Solare - assicurando la riuscita dell'attacco.

PREDATORE CLASSE DIRGE 40 pt



Il predatore di classe Dirge è il più piccolo tra le due navi di dimensione "scorta" dei necron, e sembra essere in qualche modo più raro. Se sia una regola universale o semplicemente un caso è ignoto.

Si crede che i predatori di classe Dirge, sebbene mai formalmente identificati, siano stati avvistati numerose volte da Esploratori Imperiali, perfino prima dell'incidente di Yuctan e del primo "mietitura" conosciuta dei Necron. Nel 692.M41 uno strato impenetrabile di metallo non indentificato venne trovato parecchie centinaia di metri sotto la superficie di Angelis, in seguito si rivelò essere una qualche forma di nave spaziale aliena quando il vascello si alzò interamente da sotto la sabbia e sparì senza lasciare traccia. Alla luce degli eventi futuri, sembrerebbe probabile che la "Nave di Angelis" fosse proprio un predatore classe Dirge.

TIPO/PS	VELOCITA' VIRATA	SCUDI	CORAZZA	TORRETTE
Scorta/1	50cm	90°	(salvezza 6+)	6+
1				
ARMAMENTO	PORTATA/VEL.	FORZA	A. DI FUOCO	
Arco Folgorante	30cm	3	Fronte	

LISTA DELLA FLOTTA MIETITRICE NECRON

LA MENTE DELLA MACCHINA

Le flotte dei Necron, proprio come i loro eserciti, sono composte da una orribile schiera di macchine non senzienti intente solo a soddisfare gli antichi piani di conquista del loro maestro C'tan. Per questo le flotte necron non hanno un Vice-ammiraglio nel senso tradizionale, il che influenza la loro flotta nei modi seguenti:

Disciplina

La Disciplina è determinata normalmente per le flotte necron, a parte la nave che trasporta un Sepolcro (sotto) acquisisce automaticamente una Disciplina di 10.

Rilanci

Una flotta di Necron può comperare rilanci, ma vengono acquistati dalla flotta interamente, più che essere considerati rilanci dell'ammiraglio. La flotta inizia automaticamente con un rilancio e può acquistarne ulteriori al costo indicato:

- Un rilancio supplementare 25 punti
- Due rilanci supplementare 75 punti

NAVI DI LINEA

Vascello Tombale

La vostra flotta può includere un vascello tombale per ogni vascello mietitore classe Scythe.

Vascello Tombale classe Cairn 500 punti

0-1 Sepolcro

Una nave tombale può essere equipaggiata con con un Sepolcro. Nota che non esiste alcuna necessità per una flotta necron di includere un Sepolcro ed è di solito abbastanza normale per essa esser formata da Scythe e da Jackal.

Sepolcro 50 punti

Incrociatori

La tua flotta può includere fino a sei navi mietitrici di classe Scythe e fino a tre incrociatori leggeri di classe Shroud.

0-6 Vascelli Mietitori classe Scythe 275 punti

0-3 Incrociatori Leggeri classe Shroud . . . 155 punti

NAVI DI SCORTA

Predatori

La tua flotta può includere fino a dodici predatori di classe Jackal e fino a dodici predatori di classe Dirge.

0-12 Predatori classe Jackal 50 punti

0-12 Predatori classe Dirge 40 punti

"Il ragazzo era stato fortunato, o così pensammo. Era fuggito dal recinto di trattenimento degli alieni, dove molti dei coloni furono meno fortunati e vennero portati a bordo dei vascelli alieni verso un fato sconosciuto. Ci pote' dire poco, era silenzioso e scosso da cio' che aveva visto e divenne presto incosciente. Gli Apotecari lo assisterono come poterono, ma solo quando morì e dopo che iniziò l'autopsia la natura della sua malattia divenne chiara. Tutte e trenta le ghiandole necessarie del ragazzo erano state espianate dal suo corpo ancora vivente con una precisione che non avremmo potuto credere possibile per tali mostruosità aliene."