

— LIES JETZT DAS ERSTE KAPITEL —

WARHAMMER ADVENTURES™

GESCHICHTEN AUS DER FERNEN ZUKUNFT



ANGRIFF DER **NECRONS**

CAVAN SCOTT

MIT ILLUSTRATIONEN VON COLE MARCHETTI UND MAGNUS NORÉN

CONTENTS

Titelbild
Titelseite
Das Imperium der fernen Zukunft
 Kapitel eins
Warhammer Adventures
E-Book-Lizenzvertrag

WARHAMMER™
ADVENTURES
GESCHICHTEN AUS DER FERNEN ZUKUNFT

GESPALTENE GALAXIS

ANGRIFF DER

NECRONS

CAVAN SCOTT



DAS IMPERIUM DER FERNEN ZUKUNFT

Das Leben im 41. Jahrtausend ist hart. Auf Terra sitzt der Imperator auf seinem Goldenen Thron und herrscht über die Menschheit, die sich über die Galaxis ausgebreitet und Millionen Planeten besiedelt hat. Obwohl sie die Geheimnisse der Raumfahrt und der Robotik entschlüsselt haben, leben Milliarden Menschen in Angst. Das Universum ist ein gefährlicher Ort, der von fremdartigen Schrecken und dunklen Mächten bevölkert ist. Aber es ist auch ein Ort voller Wunder und Helden, die sich auf Abenteuer begeben, um dem Bösen die Stirn zu bieten.

KAPITEL EINS

Eindringlinge

Das Surren riss Zelia Lor aus dem Schlaf. Sie stöhnte. Wie spät war es? Ihre Koje knarrte, als sie sich umdrehte und die dicke Wolldecke nach oben zog. Das konnte doch unmöglich schon der Wecker sein? Das helle Surren schwirrte weiter durch ihre Kabine. Zelia zog sich die Decke über den Kopf, doch sie konnte das Geräusch immer noch hören. Sie warf die Decke zurück und spähte in die Dunkelheit.

Es war nicht der Wecker. Über ihr flitzte etwas in der Kabine umher.

»Hallo?«, rief Zelia mit vor Müdigkeit krächzender Stimme. Sie war gestern lange auf geblieben und hatte ihrer Mutter dabei geholfen, die Artefakte im Frachtraum des Schiffes zu katalogisieren.

Ein schrilles Zirpen und Pfeifen erklang irgendwo über ihr in der Dunkelheit. Zelia tastete nach dem Schalter für den Luminator neben ihrer Koje. Glühkugeln leuchteten flackernd auf und der winzige Eindringling kreischte überrascht auf, als das Licht auf ihn fiel.

Zelia runzelte die Stirn, als sie ihren schwirrenden Besucher entdeckte. Es war ein Servokobold, einer der kleinen geflügelten Roboter, die ihre Mutter an Bord des Planetenhüpfers *Skriptor* benutzte. Mekki, der Gehilfe ihrer Mutter, hatte sie gebaut. Sie besaßen winzige Bronzekörper mit dünnen Gliedern, die anstelle von Fingern und Zehen mit Sonden und Datensteckern versehen waren. Durch ihre großen Augenlinsen sah es so aus, als würde stets ein Ausdruck der Überraschung auf ihren länglichen Gesichtern liegen. Feine Flügel aus Drahtgeflecht surrten auf dem Rücken des Roboters und es war dieses Geräusch, das Zelia aus dem Schlaf gerissen hatte.

»Was hast du da oben zu suchen?«, fragte Zelia und rieb sich den Schlaf aus den Augen.

Der Servokobold plapperte aufgeregt vor sich hin. Er wirkte beunruhigt, aber Zelia wusste es besser. Wie alle Roboter, die ihre Mutter während der Expeditionen benutzte, waren Servokobolde nichts weiter als Maschinen. Elise Lor war eine Exploratorin, eine Gelehrte, die kreuz und quer durch das

Imperium reiste und nach den technischen Hinterlassenschaften längst vergangener Zeiten suchte. Sie träumte davon, bei ihren Ausgrabungen auf Artefakte aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie zu stoßen, jener Jahrtausende zurückliegenden Epoche, in der Maschinen noch selbstständig denken können. Diese Zeiten waren lange vorbei. Wie so viele Dinge im 41. Jahrtausend war künstliche Intelligenz eine Ketzerei, die der Ewige Imperator persönlich verboten hatte. Obwohl sich Mekkis Schöpfungen manchmal so verhielten, als wären sie lebendig, folgten sie nur ihrer Programmierung. Sie waren Werkzeuge, nicht mehr. Doch etwas musste den kleinen Automaten so erschreckt haben, dass er sich durch den Spalt unter ihrer Kabinentür gezwängt hatte. Zelia bekam eine Gänsehaut. Wovor wollte sich der Servokobold verstecken? Etwas stimmte nicht.

Zelia schwang ihre Beine aus der Koje und zuckte zusammen, als ihre nackten Füße den kalten Metallboden berührten. Die Decks der *Skriptor* sollten beheizt sein, aber wie die meisten Systeme auf dem klapprigen Raumschiff funktionierte die Heizung seit Monaten nicht richtig. Der Planetenhüpfer war alt – sehr alt – und seine Systeme fielen häufig schneller aus, als Mekki sie reparieren konnte. Aber trotz aller Störungen war die *Skriptor* seit Zelias Geburt ihr Zuhause. Jedes Knarren des Rumpfes, jedes Piepsen des zentralen Cogitators war ihr vertraut. Das leise Brummen des Antriebs wiegte sie jeden Abend in den Schlaf. Hier fühlte sie sich geborgen, besonders während der langen Reisen von einer Ausgrabung zur nächsten. Wenn sie ihrer Mutter dabei half, in der gesamten Galaxis abgestürzte Raumschiffe zu erforschen oder uralte Maschinen auf fremden Welten auszugraben, ging es häufig drunter und drüber, aber Zelia wünschte sich kein anderes Leben.

Doch jetzt fühlte sie sich auf der *Skriptor* ganz und gar nicht geborgen. Zelia hatte ein ungutes Gefühl, doch keine Ahnung, warum. Sie schlüpfte in ihre Jacke und hängte sich das Bandelier über die Schulter, bevor sie das Vox auf ihrem Ärmel berührte. Mit einem kurzen Piepton öffnete das Gerät einen Kanal zur Brücke.

»Mama? Hörst du mich?«

Sie erhielt keine Antwort, weder von Elise noch von Lexmechanicus Erasmus, dem Kollegen ihrer Mutter. Er war ebenfalls Archäologe und ein Experte für alte und nichtmenschliche Sprachen. Bei Mekki brauchte sie es gar nicht erst zu versuchen. Der junge Assistent ihrer Mutter war ein Genie im Umgang mit technischen Geräten, aber er redete kaum mit Zelia, obwohl sie etwa im gleichen Alter waren. Sie war zwölf und damit ein Jahr älter als Mekki, trotzdem kannten sie einander kaum. Er umgab sich lieber mit seinen Maschinen, was Zelia nicht störte. Wenn sie ehrlich war, fühlte sie sich in der Nähe des marsianischen Jungen mit der blassen Haut und den kalten grauen Augen immer ein wenig unwohl. Er war immer so ernst.

Allerdings würde er etwas mit dem aufgeregten Servokobold anzufangen wissen.

Der Roboter umschwirrte ihren Kopf, als sie die Kabinentür öffnete. Sie versuchte ihn zu verscheuchen, aber er blieb in ihrer Nähe. Zischende Elektrokerzen säumten die knarrenden Wände des Korridors, doch abgesehen davon war alles still.

Die Tür zur Kabine ihrer Mutter stand offen und Zelia sah, dass sie sich nicht in ihrem Quartier befand. Für eine Frau, die ihr Leben mit dem Katalogisieren von Artefakten verbrachte, war Elise Lor überaus unordentlich. Kuriositäten, die sie auf ihren Reisen entdeckt hatte, füllten jeden Winkel, während sich auf allen verfügbaren Oberflächen Bücher und verbeulte Datentafeln türmten. Elises Bibliothek war über das gesamte Schiff verstreut und hohe Bücherstapel säumten die engen

Gänge. Wie ihre Mutter so überhaupt etwas wiederfinden konnte, war ihr ein Rätsel, und trotzdem schien sie jedes Mal den richtigen Text zur Hand zu haben, wenn sie ihn benötigte.

Aber wo steckte sie nur? Zelia schlich durch den Korridor und warf einen Blick in Erasmus' Kabine, aber auch der ältere Gelehrte war nirgendwo zu sehen. Er war weder in seinem Quartier noch in der Messe, wo sich die Besatzung der *Skriptor* zum Essen versammelte. Zelia warf einen Blick auf das Chrono ihres Voxgerätes. Es war noch früh am Morgen, gerade kurz nach Sonnenaufgang. Ob ihre Mutter und Erasmus schon zur Ausgrabungsstelle aufgebrochen waren?

Ein lautes Geräusch im hinteren Teil des Schiffes ließ Zelia zusammensucken. Ein tiefes Dröhnen hallte durch den Planetenhüpfen. Etwas Schweres musste im Laderaum zu Boden gefallen sein, wo Elise ihre wertvollsten Entdeckungen verstaute. Sie befanden sich jetzt seit drei Monaten auf diesem Planeten, einer abgelegenen Makropolwelt namens Targian, und der Laderaum war bis zum Rand mit alten Gerätschaften gefüllt. Natürlich hätte es Mekki sein können, der die Fundstücke des gestrigen Tages prüfte, aber irgendwie wusste sie, dass es nicht so war. Mekki war vieles, aber ganz bestimmt nicht ungeschickt. Er würde niemals etwas fallen lassen, wenn es sich vermeiden ließ. Während der Servokobold sie weiter umschwirrte, griff Zelia nach der schweren Suppenkelle, mit der Elise am Abend zuvor den Groxeintopf in ihre Schüsseln gefüllt hatte. Kaum eine geeignete Waffe, aber vorerst würde sie genügen müssen.

Zelia näherte sich vorsichtig dem Laderaum, während sie inständig hoffte, hinter der schweren Tür auf Mekki zu stoßen. Sie blieb stehen und lauschte. Hinter dem dicken Metall hörte sie hastige Schritte und Leder, das über Bodenplatten schrammte, dann wurde es still. Zelia versuchte, das immer hektischer werdende Surren des Servokobolds zu ignorieren, und ging auf die Tür zu, die sich schnaufend vor ihr öffnete.

»Hallo? Mekki, bist du hier drin?«

Sie erhielt keine Antwort. Im Laderaum war es still und das Licht war wie immer gedämpft, um die wertvolleren Artefakte zu schonen. Sie schritt langsam zwischen den hohen Regalen durch den Laderaum.

Vor ihr bewegte sich etwas. Sie packte die Suppenkelle fester.

»Mekki? Im Ernst, das ist nicht lustig.«

Hinter ihr knirschte ein Stiefel. Zelia wirbelte herum und hob die Kelle.

»Du solltest vorsichtig damit sein«, erklang eine schroffe Stimme. »Du könntest jemanden verletzen!«

Zelia schrie auf, als kräftige Finger ihr Handgelenk packten und zudrückten. Die Suppenkelle fiel klappernd zu Boden.

»Schon besser.«

Ein muskulöser Fremder in einer dreckigen Weste mit grellbunten Aufnähern ragte vor ihr auf. Ein leuchtend grüner Haarstreifen zierte seinen Schädel, auf dem die Tätowierung einer roten Raubkatze prangte, die über sein linkes Ohr sprang. Das Tier war ein Runak – ein einheimischer Aasfresser mit gezackten Schuppen statt Fell. Zelia hatte diese Tiere lediglich aus der Ferne über die Ebenen streifen sehen, konnte sich jedoch gut vorstellen, dass sie besser rochen als dieser Bandit, der sie in ihrem eigenen Zuhause bedrohte.

»Lass mich los«, schrie Zelia und versuchte sich loszureißen.

»Ich denke überhaupt nicht daran, Suppentrine«, erwiderte der tätowierte Raufbold grinsend, bevor er einen Blick über seine Schulter warf. »Ihr könnt rauskommen. Es ist nur eine kleine Göre.«

Göre? Der Raufbold konnte nicht mehr als ein oder zwei Jahre älter sein als sie selbst. Aber er war stark. Es gelang ihr nicht, sich aus seinem Griff zu befreien. Weitere Fremde traten aus den Schatten – zwei Jungs und ein Mädchen mit lilafarbener Stachelfrisur und einem leuchtenden Augenimplantat. Sie alle trugen ähnliche Aufnäher auf ihren Jacken und gehörten offensichtlich derselben Bande an.

»Was wollt ihr?«, schrie Zelia und die Lippen des Raufbolds verzogen sich zu einem Lächeln, das seine schiefen, fleckigen Zähne erkennen ließ.

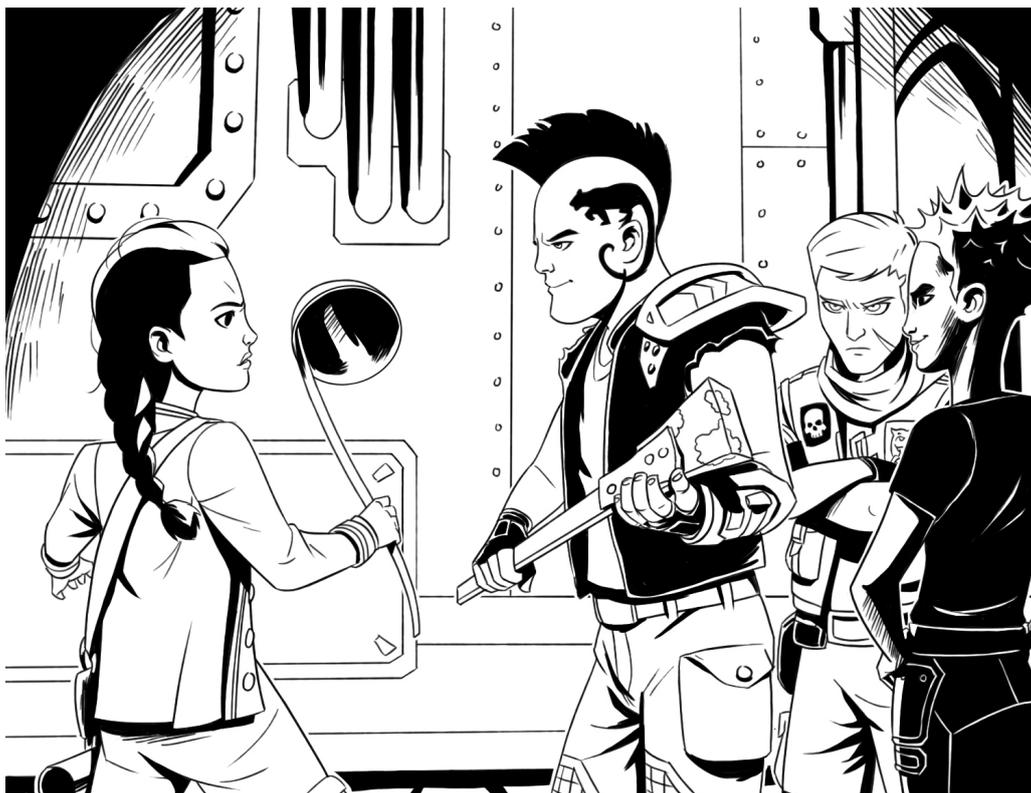
»Das ist eine gute Frage.« Der Raufbold blickte sich um und musterte mit seinen schmalen, gemeinen Augen die rostigen Relikte in den Regalen. »Wir dachten, dieser Ort wäre voller Schätze. Ist es nicht so, Talen?«

Der Bandit hinter ihm nickte. Er war nicht so groß wie der Raufbold, hätte sich aber wohl dennoch in einem Kampf behaupten können. Er hatte kurze blonde Haare und eine kleine Narbe spaltete eine seiner dichten Augenbrauen. Obwohl er keine Waffe in den behandschuhten Händen hielt, bemerkte Zelia den kurzläufigen Strahler, der neben einem Lederbeutel an seinem Gürtel hing.

»Das hast du uns zumindest erzählt, Rizz. Doch wenn du mich fragst, ist das hier nur ein Haufen Schrott.«

»Ein Haufen Schrott, ja«, wiederholte Rizz und zog Zelia dichter zu sich heran. »Wo ist das wertvolle Zeug? Wo habt ihr es versteckt?«

»Das ist alles, was wir haben«, erwiderte Zelia mit einem Blick auf die klobige Waffe in Rizz' anderer Hand. Der Bandit hatte sich aus einer Stahlstange und einem rostigen Stück Metall eine Keule gebaut.



»Gefällt dir mein Rübenputzer?«, fragte Rizz und hob die provisorische Waffe. »Ich nenne ihn Spalter. Willst du wissen, warum?«

»Ich kann es mir denken«, erwiderte Zelia.

»Weil ich mit ihm Schädel spalte«, verkündete Rizz dennoch, als wäre sie der Schwachkopf und nicht er. »Ist es nicht so, Talen?«

Der blonde Junge warf einen besorgten Blick auf die Tür des Laderaums. »Wir sollten verschwinden, Rizz. Hier gibt es nichts zu holen.«

Rizz funkelte den jüngeren Banditen finster an. »He! Ich gebe hier die Befehle, nicht du.«

»Dann gib uns den Befehl, von hier zu verschwinden. Die ganze Sache ist Zeitverschwendung.«

Rizz fuhr herum, wobei er Zelia beinahe von den Füßen riss.

»Halt besser die Klappe oder du machst Bekanntschaft mit Spalter«, knurrte er und hob drohend seine Keule.

Zelia nutzte die Gelegenheit und versetzte Rizz einen kräftigen Tritt gegen das Schienbein.

»Au!«, schrie der große Bandit und riss Zelia herum, sodass sie gegen das nächste Regal prallte. Zahnräder und Sprungfedern fielen um sie herum zu Boden. Zelia griff nach einem Metallrohr, das auf dem Boden lag, aber Rizz schlug es ihr mit seiner Waffe aus der Hand, woraufhin es quer durch den Laderaum rollte.

»Netter Versuch«, sagte Rizz höhnisch über ihr. »Ich frage dich jetzt ein letztes Mal. Wo ist das wertvolle Zeug? Wo versteckt ihr es?«

»Ich habe es dir gesagt«, rief sie zurück und rieb sich die schmerzenden Finger. »Das hier ist alles.«

»Du lügst«, brüllte Rizz und hob den Rübenputzer über seinen Kopf. »Und Spalter hasst Lügner genau so sehr wie ich.«

Er stieß einen wilden Schrei aus und die Keule fuhr herab.

Das Abenteuer geht im April 2019 weiter.

Für weitere Infos über Warhammer Adventures registriere dich [hier](#).

WARHAMMER ADVENTURES

Englische Erstausgabe 2018 in Großbritannien herausgegeben.

Diese Ausgabe 2018 herausgegeben von
Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham NG7 2WS UK.

Originaltitel: *Attack of the Necron*.

Deutsche Übersetzung: Stefan Behrenbruch.

Produziert von Games Workshop in Nottingham.

Umschlagbild: Cole Marchetti.

Interne illustration by Magnus Norén.

Angriff der Necrons © Copyright Games Workshop Limited 2018. Angriff der Necrons, GW, Games Workshop, Warhammer Adventures, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40.000, das ›Aquila‹-Logo des doppelköpfigen Adlers Warhammer Age of Sigmar, Stormcast Eternals und alle damit verbundenen Logos, Illustrationen, Abbildungen, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristisches Aussehen sind entweder ® oder TM, und/oder © Games Workshop Limited, registriert in Großbritannien und anderen Ländern weltweit. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers reproduziert, digital gespeichert oder in irgendeiner Art und Weise, elektronisch, mechanisch, als Fotokopie, Aufnahme oder anders übertragen werden.

Dies ist eine fiktive Erzählung. Alle Charaktere und Ereignisse in diesem Buch sind fiktiv und jegliche Ähnlichkeit zu real existierenden Personen oder Begebenheiten ist nicht beabsichtigt.

Besuche Warhammer Adventures im Internet auf
warhammeradventures.com

Finde mehr über Games Workshop und die Welt von Warhammer 40.000 heraus auf
games-workshop.com

E-Book-Lizenzvertrag

Der vorliegende Lizenzvertrag wird geschlossen zwischen:

Games Workshop Limited t/a Black Library, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Vereinigtes Königreich („Black Library“), und

(2) dem Käufer eines E-Book-Produkts über die Black-Library-Website („Käufer“)

(gemeinsam im Folgenden: „die Parteien“).

Dies sind die Allgemeinen Lizenzbedingungen, die beim Kauf eines E-Books („E-Book“) von Black Library gelten. Die Parteien erklären sich damit einverstanden, dass der Käufer nach Entrichtung des Kaufpreises von Black Library die Lizenz zur Nutzung des E-Books unter folgenden Bedingungen erwirbt:

* 1. Black Library gewährt dem Käufer eine persönliche, nicht-exklusive, nicht-übertragbare, gebührenfreie Lizenz zur Nutzung des E-Books in folgender Weise:

o 1.1 Speichern des E-Books auf verschiedenen elektronischen Geräten und/oder Speichermedien (einschließlich z. B. PCs, E-Book-Lesegeräten, Mobiltelefonen, tragbare externe Festplatten, USB-Sticks, CDs oder DVDs), die sich im persönlichen Besitz des Käufers befinden;

o 1.2 Lesen des E-Books mit Hilfe eines geeigneten elektronischen Geräts und/oder Speichermediums und

* 2. Zur Vermeidung jeglicher Missverständnisse: Der Käufer darf das E-Book AUSSCHLIESSLICH in der oben unter Abschnitt 1 beschriebenen Weise nutzen. Er darf das E-Book NICHT in irgendeiner anderen Art und Weise nutzen oder speichern. Sollte er dies dennoch tun, hat Black Library das Recht, diesen Lizenzvertrag zu beenden.

* 3. Zusätzlich zu der allgemeinen Einschränkung in Abschnitt 2 hat Black Library das Recht, diesen Lizenzvertrag zu beenden, falls der Käufer das E-Book bzw. Teile davon in einer nicht ausdrücklich in diesem Lizenzvertrag beschriebenen Art und Weise benutzt oder speichert. Dazu zählen z. B. die folgenden Gegebenheiten:

o 3.1 Der Käufer stellt das E-Book einer Firma, einer Privatperson oder einer anderen rechtlichen Person zur Verfügung, die keine Lizenz zur Nutzung oder Speicherung des E-Books besitzt;

o 3.2 Der Käufer stellt das E-Book auf „BitTorrent“-Internetseiten zur Verfügung oder ist in anderer Weise im „Seeding“ oder „Sharing“ des E-Books mit einer Firma, einer Privatperson oder einer anderen rechtlichen Person involviert, die keine Lizenz zur Nutzung oder Speicherung des E-Books besitzt;

o 3.3 Der Käufer druckt und verteilt Ausdrücke des E-Books an eine Firma, Privatperson oder andere rechtliche Person, die keine Lizenz zur Nutzung oder Speicherung des E-Books besitzt;

o 3.4 Der Käufer versucht, Kopierschutztechnologien, mit denen das E-Book gegebenenfalls vor Raubkopien geschützt ist, zu manipulieren, zu umgehen, zu bearbeiten, zu entfernen oder anderweitig abzuändern.

* 4. Mit dem Kauf eines E-Books erklärt sich der Käufer im Sinne der Verbraucherschutzverordnungen für Versandkäufe aus dem Jahre 2000 einverstanden, dass Black Library die Auslieferung (des E-Books an den Käufer) vor Ablauf der eigentlichen Stornierungsfrist veranlasst und dass beim Kauf eines E-Books die Stornierungsrechte des Käufers unmittelbar bei Erhalt des E-Books ablaufen.

* 5. Der Käufer erkennt an, dass alle Urheberrechte, Warenzeichen und sonstigen geistigen Eigentumsrechte am E-Book im alleinigen Besitz von Black Library verbleiben.

* 6. Bei Beendigung des Lizenzvertrags aus gleich welchem Grund muss der Käufer unverzüglich und endgültig alle Kopien des E-Books von seinen Computern und Speichermedien entfernen und jegliche Kopien des E-Books in Papierform, die durch den Ausdruck des E-Books entstanden sind, vernichten.

* 7. Black Library hat das Recht, diese Allgemeinen Lizenzbedingungen jederzeit zu ändern, worüber der Käufer schriftlich informiert wird.

* 8. Die vorliegenden Allgemeinen Lizenzbedingungen unterliegen dem britischen Recht. Für jegliche Rechtsstreitigkeiten sind ausschließlich die Gerichte in England und Wales zuständig.

* 9. Sollten Teile des vorliegenden Lizenzvertrags unrechtmäßig sein oder durch eine Gesetzesänderung unrechtmäßig werden, so werden die entsprechenden Teile gelöscht und durch neue Formulierungen ersetzt, die der ursprünglichen Bedeutung am nächsten kommen und rechtmäßig sind.

* 10. Sollte Black Library irgendwelche Rechte im Rahmen dieses Lizenzvertrages aus welchen Gründen auch immer nicht wahrnehmen, so ergibt sich daraus kein Verzicht auf seine Rechte. Insbesondere behält sich Black Library das Recht vor, den vorliegenden Lizenzvertrag jederzeit zu beenden, falls der Käufer gegen die Klausel 2 oder 3 verstößt.