

NECROMUNDAS LEGENDÄRE GANGS

Gang War enthält die vollständigen Regeln, um Gangs der Häuser Goliath und Escher zu gründen. In den kommenden Monaten werden in neuen Erweiterungen weitere Gangs aus den verschiedenen Clanhäusern zusammen mit neuen Modellen erscheinen.

In der Zwischenzeit wollen Spieler, die das Glück haben, noch die klassischen Modelle von Citadel in ihrer Sammlung zu besitzen, sie zweifellos so schnell wie möglich in der neuen Edition von Necromunda einsetzen. Es folgt also ein Satz Regeln, mit dem diese Klassiker sofort neben den neuen Gangs eingesetzt werden können. Jede dieser Hauslisten wird erheblich erweitert, sobald die neuen Miniaturen erhältlich sind.

GANGS DES HAUSES CAWDOR

Haus Cawdor ist die Festung des Kultes der Redemption, dessen Propheten allgemeine Zerstörung predigen. Als ärmstes Haus durchwühlen seine Gangs den Abfall der Makropole; ihre „heilige Ausrüstung“ besteht aus Schrott und abgenutzten Waffen. Sie sind die zahllosen Fußsoldaten der Redemption, Verbreiter des Glaubens in der Unterwelt und Sucher von Reliquien. Jeder Ganger stirbt freudig für seinen Glauben.

GANG-ZUSAMMENSETZUNG

Eine Cawdor-Gang muss den folgenden Regeln folgen, wenn sie gegründet wird und neue Kämpfer erhält:

- Es muss einen Anführer geben (wenn der Anführer getötet wird, siehe Seite 24 von *Gang War*).
- Eine Gang kann nicht mehr als zwei Champions enthalten, plus einen für je 10 Rufpunkte, die die Gang hat – beispielsweise könnte eine Gang mit einem Ruf von 24 bis zu vier Champions enthalten.
- Die Anzahl der Ganger in der Gang muss gleich hoch oder höher sein als die Summe anderer Kämpfer (Anführer, Kids und Champions), wobei Mitläufer (die in späteren Erweiterungen beschrieben werden) nicht zählen.
- Ein Kämpfer kann mit maximal drei Waffen ausgerüstet werden. Waffen mit dem Merkmal Unhandlich gelten als zwei Waffen – diese sind in der Ausrüstungsliste mit einem Stern (*) markiert.

	Geschick	Muskeln	Nahkampf	Gerissenheit	Wildheit	Führung	Fernkampf	Gelehrtheit
Anführer	-	Primär	Primär	-	Sekundär	Primär	-	Sekundär
Champion	Sekundär	Primär	Primär	-	Sekundär	Sekundär	-	-
Kid	Sekundär	-	Sekundär	-	Primär	-	-	-
Spezialist	Sekundär	Sekundär	Primär	-	Primär	-	-	-

KÄMPFER

Eine neue Cawdor-Gang besteht aus den folgenden Kämpfern:

ANFÜHRER 115 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	5+

KIDS..... JE 20 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	9+

AUSRÜSTUNG

Ein Cawdor-Anführer ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

AUSRÜSTUNG

Ein Cawdor-Kid beginnt ohne Ausrüstung. Es kann mit Pistolen und Nahkampfaffen ausgestattet werden, aber keine Waffe erhalten, die mehr als 20 Credits kostet.

STARTFERTIGKEIT

Cawdor-Anführer beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.

GANGER JE 45 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

CHAMPIONS JE 95 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	7+	6+

AUSRÜSTUNG

Ein Cawdor-Ganger ist mit Armaplastrüstung ausgerüstet. Er kann mit Gewehren, Nahkampfaffen, Granaten, Pistolen und Ausrüstung ausgestattet werden. Wenn die Gang gegründet wird, darf ein einzelner Ganger mit einer Spezialwaffe ausgestattet werden; während einer Kampagne dürfen zusätzliche Ganger ebenfalls Spezialwaffen erhalten.

AUSRÜSTUNG

Ein Cawdor-Champion ist mit Armaplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

STARTFERTIGKEIT

Cawdor-Champions beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.



GANGS DES HAUSES VAN SAAR

Die Van Saar sind von altem und verfluchtem Maschinenwissen besessen und das herausragendste Haus, was fortschrittliche Technik angeht. Van-Saar-Ganger profitieren von den besten Waffen und Schutzanzügen, die der Clan bieten kann, während ihre Anführer kalten, logischen Kampfdoktrinen folgen, die ihnen eingebläut wurden. Sie verlassen sich erst auf ihre Ausrüstung und dann auf ihr Bauchgefühl. Nur wenige Außenstehende ahnen, dass die Quelle der Technikschatze des Hauses sein Volk langsam tötet.

GANG-ZUSAMMENSETZUNG

Eine Van-Saar-Gang muss den folgenden Regeln folgen, wenn sie gegründet wird und neue Kämpfer erhält:

- Es muss einen Anführer geben (wenn der Anführer getötet wird, siehe Seite 24 von *Gang War*).
- Eine Gang kann nicht mehr als zwei Champions enthalten, plus einen für je 10 Rufpunkte, die die Gang hat – beispielsweise könnte eine Gang mit einem Ruf von 24 bis zu vier Champions enthalten.
- Die Anzahl der Ganger in der Gang muss gleich hoch oder höher sein als die Summe anderer Kämpfer (Anführer, Kids und Champions), wobei Mitläufer (die in späteren Erweiterungen beschrieben werden) nicht zählen.
- Ein Kämpfer kann mit maximal drei Waffen ausgerüstet werden. Waffen mit dem Merkmal Unhandlich gelten als zwei Waffen – diese sind in der Ausrüstungsliste mit einem Stern (*) markiert.

	Geschick	Muskeln	Nahkampf	Gerissenheit	Wildheit	Führung	Fernkampf	Gelehrtheit
Anführer	Sekundär	-	-	Sekundär	-	Primär	Primär	Primär
Champion	-	-	Sekundär	Sekundär	-	Sekundär	Primär	Primär
Kid	Primär	-	-	-	-	-	Sekundär	Sekundär
Spezialist	-	-	Sekundär	Sekundär	-	-	Primär	Primär

KÄMPFER

Eine neue Van-Saar-Gang besteht aus den folgenden Kämpfern:

ANFÜHRER 110 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	4+	2+	3	3	2	4+	2	6+	5+	6+	5+

AUSRÜSTUNG

Ein Van-Saar-Anführer ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

STARTFERTIGKEIT

Van-Saar-Anführer beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.

CHAMPIONS JE 105 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	3+	3+	3	3	2	4+	2	6+	5+	7+	5+

AUSRÜSTUNG

Ein Van-Saar-Champion ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

STARTFERTIGKEIT

Van-Saar-Champions beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.

KIDS..... JE 25 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	6+

AUSRÜSTUNG

Ein Van-Saar-Kid beginnt ohne Ausrüstung. Es kann mit Pistolen und Nahkampfwaffen ausgestattet werden, aber keine Waffe erhalten, die mehr als 20 Credits kostet.

GANGER JE 55 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	5+

AUSRÜSTUNG

Ein Van-Saar-Ganger ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er kann mit Gewehren, Nahkampfwaffen, Granaten, Pistolen und Ausrüstung ausgestattet werden. Wenn die Gang gegründet wird, darf ein einzelner Ganger mit einer Spezialwaffe ausgestattet werden; während einer Kampagne dürfen zusätzliche Ganger ebenfalls Spezialwaffen erhalten.



GANGS DES HAUSES DELAQUE

Haus Delaquer sind die Meisterspione und Attentäter von Necromunda. Seine Agenten haben die meisten Bereiche der Makropolgesellschaft infiltriert. Delaquer-Ganger sind für Heimlichkeit und Gerissenheit bekannt und geschickt darin, Hinterhalte zu legen und aus den Schatten zu attackieren. Gute Delaquer-Anführer suchen immer nach vorteilhaftem Gelände und Möglichkeiten, die Schwächen ihrer Feinde auszunutzen. Sie kämpfen nur fair, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.

GANG-ZUSAMMENSETZUNG

Eine Delaquer-Gang muss den folgenden Regeln folgen, wenn sie gegründet wird und neue Kämpfer erhält:

- Es muss einen Anführer geben (wenn der Anführer getötet wird, siehe Seite 24 von *Gang War*).
- Eine Gang kann nicht mehr als zwei Champions enthalten, plus einen für je 10 Rufpunkte, die die Gang hat – beispielsweise könnte eine Gang mit einem Ruf von 24 bis zu vier Champions enthalten.
- Die Anzahl der Ganger in der Gang muss gleich hoch oder höher sein als die Summe anderer Kämpfer (Anführer, Kids und Champions), wobei Mitläufer (die in späteren Erweiterungen beschrieben werden) nicht zählen.
- Ein Kämpfer kann mit maximal drei Waffen ausgerüstet werden. Waffen mit dem Merkmal Unhandlich gelten als zwei Waffen – diese sind in der Ausrüstungsliste mit einem Stern (*) markiert.

	Geschick	Muskeln	Nahkampf	Gerissenheit	Wildheit	Führung	Fernkampf	Gelehrtheit
Anführer	Primär	-	-	Primär	-	Primär	Sekundär	Sekundär
Champion	Sekundär	-	-	Primär	-	Sekundär	Primär	Sekundär
Kid	Sekundär	-	-	Primär	-	-	Sekundär	-
Spezialist	Sekundär	-	Sekundär	Primär	-	-	Primär	-

KÄMPFER

Eine neue Delaquer-Gang besteht aus den folgenden Kämpfern:

ANFÜHRER 105 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	2	6+	6+	5+	6+

KIDS JE 20 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	9+	8+	8+	8+

AUSRÜSTUNG

Ein Delaquer-Anführer ist mit Armplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

STARTFERTIGKEIT

Delaquer-Anführer beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.

CHAMPIONS JE 95 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	3+	3+	3	3	2	4+	2	7+	6+	6+	6+

AUSRÜSTUNG

Ein Delaquer-Champion ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er unterliegt keinen Ausrüstungsbeschränkungen.

STARTFERTIGKEIT

Delaquer-Champions beginnen mit einer Fertigkeit aus ihren Primär-Fertigkeitenkategorien.

AUSRÜSTUNG

Ein Delaquer-Kid beginnt ohne Ausrüstung. Es kann mit Pistolen und Nahkampfaffen ausgestattet werden, aber keine Waffe erhalten, die mehr als 20 Credits kostet.

GANGER JE 55 CREDITS

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	K	WIL	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	6+	7+

AUSRÜSTUNG

Ein Delaquer-Ganger ist mit Ceraplastrüstung ausgerüstet. Er kann mit Gewehren, Nahkampfaffen, Granaten, Pistolen und Ausrüstung ausgestattet werden. Wenn die Gang gegründet wird, darf ein einzelner Ganger mit einer Spezialwaffe ausgestattet werden; während einer Kampagne dürfen zusätzliche Ganger ebenfalls Spezialaffen erhalten.



AUSRÜSTUNGSLISTE

Viele der klassischen Necromunda-Ganger von Citadel Miniatures tragen schwere und protzige Feuerwaffen. Momentan sind in der neuen Edition nur wenige schwere Waffen verfügbar. Dies ist Absicht und weitere schwere Waffen werden in zukünftigen Erweiterungen vorgestellt werden. Diese Waffen sind für Gangs, die noch grün hinter den Ohren sind und keinen Ruf haben, nicht verfügbar!

Die folgende Liste wurde zusammengestellt, damit Spieler Gangs dieser Häuser auf einem Niveau mit den Escher- und Goliath-Gangs erstellen können. Mit der Zeit werden alle Gangs auch schwerere Waffen zu ihrer Verfügung erhalten.

Wir empfehlen, dass Spieler mit klassischen Gangs etwas erfindungsreich sind, was diese Waffentypen angeht. Ein Orlock mit einem Raketenwerfer könnte in dieser Liste mit einem Granatwerfer bewaffnet sein, ein Van Saar mit einer Plasmakanone mit einem Plasmawerfer. Indem ihr eure Gangs so zusammenstellt, sorgt ihr dafür, dass alle Gangs in einer Kampagne am Anfang über eine ähnliche Feuerkraft verfügen.

WAFFEN

GEWEHRE

- Lasergewehr 15 Credits
- Sturmgewehr 15 Credits
- Schrotflinte (mit Massiv- und Schrotgeschossen) 30 Credits
- Bolter 55 Credits

NAHKAMPFWAFFEN

- Keule, Knüppel oder Hammer 5 Credits
- Kampfmesser 15 Credits
- Flegel 20 Credits
- Zweihandwaffe* 20 Credits
- Schwert 25 Credits
- Energiewaffe 50 Credits

PISTOLEN

- Automatikpistole 5 Credits
- Laserpistole 10 Credits
- Maschinenpistole 10 Credits
- Boltpistole 25 Credits
- Flammenpistole 50 Credits
- Plasmapistole 50 Credits

SPEZIALWAFFEN

- Granatwerfer
(mit Fragment- und Sprenggranaten) 55 Credits
- Flammenwerfer 100 Credits
- Plasmawerfer 100 Credits
- Melter 135 Credits

SCHWERE WAFFEN

- Maschinengewehr* 130 Credits

GRANATEN

- Fragmentgranaten 30 Credits
- Sprenggranaten 45 Credits

AUSRÜSTUNG

- Respirator 15 Credits
- Medipack 30 Credits
- Fotobrille 35 Credits



WAFFEN-PROFILE

GEWEHRE

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Bolter	12"	24"	+1	-	4	-	1	4+	Schnellfeuer (1)
Handkanone	9"	18"	-	-	5	-	1	3+	Zurückschleudern
Lasergewehr	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Häufig
Schrotflinte – Massiv	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Zurückschleudern
Schrotflinte – Schrot	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Schrot
Sturmgewehr	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Schnellfeuer (1)

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Energiewaffe	-	G	-	-	+1	-2	1	-	Energie, Nahkampf, Parieren
Flegel	-	G	-	+1	+1	-	1	-	Nahkampf, Verheddern
Kampfmesser	-	G	-	-	S	-1	1	-	In den Rücken fallen, Nahkampf
Keule, Knüppel oder Hammer	-	G	-	-	S	-	2	-	Nahkampf
Schwert	-	G	-	+1	S	-1	1	-	Nahkampf, Parieren
Zweihandwaffe	-	G	-	-1	S	-1	1	-	Nahkampf, Unhandlich

PISTOLEN

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Automatikpistole	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Pistole, Häufig
Boltpistole	6"	12"	+2	-	4	-1	2	6+	Pistole
Flammenpistole	-	FS	-	-	3	-	1	5+	Brand, Flammen
Laserpistole	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Pistole, Häufig
Maschinenpistole	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Pistole, Schnellfeuer (1)
Plasmapistole – Niedrig	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Pistole, Selten
Plasmapistole – Maximal	6"	12"	+1	-	7	-2	3	5+	Pistole, Instabil, Selten

SPEZIALWAFFEN

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Flammenwerfer	-	FS	-	-	4	-1	1	5+	Brand, Flammen
Granatwerfer									
- Fragmentgranate	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Explosiv (3"), Zurückschleudern
- Sprenggranate	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-
Melter	6"	12"	+1	-	8	-4	3	4+	Melter, Selten
Plasmawerfer – Niedrig	12"	24"	+2	-	5	-1	2	5+	Schnellfeuer (1), Selten
Plasmawerfer – Maximal	12"	24"	+1	-	7	-2	3	5+	Instabil, Selten

SCHWERE WAFFEN

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Maschinengewehr	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Schnellfeuer (1), Unhandlich

GRANATEN

Waffe	Reichw.		Genau.		S	DS	SW	Muni	Merkmale
	K	L	K	L					
Fragmentgranate	-	Sx3	-	-	3	-	1	4+	Explosiv (3"), Granate, Zurückschleudern
Sprenggranate	-	Sx3	-	-1	6	-2	2	4+	Abriss, Granate

