ネクロムンダ：伝説のギャング

『ギャング・ウォー』にはエッシャー家およびゴライアス家のギャングを編成するための完全なルールが収録されている。これから数カ月に渡り、新サプリメントによって様々なギャングファミリーのギャングのルール、および新ミニチュアが追加されることになる。

一方で、幸運にもクラシックなネクロムンダ用シタデルミニチュアをコレクションしていたというプレイヤーの諸君は、新エディションのネクロムンダで一刻も早くそれらのミニチュアを使いたくて仕方がないはずだ。以下のルールはそれらのクラシックミニチュアをいち早くゲームで使用できるようにするための暫定ギャングリストである。それぞれのギャングファミリー・リストは新ミニチュアの登場とともに全面的に更新されることになるだろう。

コーダー家のギャング

コーダー家は、不可避なる世界の破滅を予言せし大救済教派の拠点である。このコーダー家の貧困層はハイヴシティの堆積層漁りを生業としており、彼らの「聖なる」武具はスクラップや破損した武器を組み合わせて作られている。誰らは大救済教派の名も無き従僕として、アンダーハイヴの宣教へや廃墟から聖遺物の発掘に従事しているのだ。いずれのギャンガーも、信仰のためならば喜んで死地へと赴くだろう。

ギャング構成

コーダー・ギャングを編成するとき、および新しいファイターを編入するときは、以下のルールに従う：

- リーダーが 1 体必要（リーダーが死亡した場合、『ギャング・ウォー』24 ページを参照せよ）。
- チャンピオンは 2 体まで編入可能。それに加えて、ギャングが有する名声 10 ポイントにつき 1 体のチャンピオンを追加可能。例えば、24 ポイントの名声を持つギャングは 4 体までのチャンピオンを編入可能。
- ギャング内のギャンガーの人数は、ギャング内の「ギャンガー以外のファイター（リーダー、ジュヴ、チャンピオン）」の人数以上でなければならない。その際、ハンガー・オンは人数としてカウントしないこと（ハンガー・オンについては将来的にリリースされるサプリメントで解説される）。
- 各ファイターは武器を最大 3 個まで装備可能。『大型武器』特性を有する武器は、武器の装備枠を 2 個分消費する――こうした武器は装備リストに * でマークされている。

	敏捷	強靭	戦闘	狡猾	獰猛	指揮	射撃	学識
リーダー	-	基本スキル	基本スキル	-	副次スキル	基本スキル	-	副次スキル
チャンピオン	副次スキル	基本スキル	基本スキル	-	副次スキル	副次スキル	-	-
ジュヴ	副次スキル	-	副次スキル	-	基本スキル	-	-	-
スペシャリスト	副次スキル	副次スキル	基本スキル	-	基本スキル	-	-	-

ファイター

初期状態のコーダー・ギャングは以下のファイターで構成される：

リーダー ..... 115 クレジット

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	5+

装備

コーダー・リーダーはメッシュアーマーを装備している。
装備制限なし。

初期スキル

コーダー・リーダーは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

チャンピオン ..... 95 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	7+	6+

初期スキル

コーダー・チャンピオンはフラックアーマーを装備している。
装備制限なし。

初期スキル

コーダー・チャンピオンは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

ジュヴ ..... 20 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
6mv	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	9+

装備

コーダー・ジュヴは何も装備していない。コーダー・ジュヴはピストルと白兵戦武器を装備可能だが、21 クレジット以上の価値を持つ武器は装備不可。

ギャンガー ..... 45 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

装備

コーダー・ギャンガーはフラックアーマーを装備している。コーダー・ギャンガーは標準射撃武器、白兵戦武器、グレネード、ピストル、ウォーギアを装備可能。ギャングを作成する際、1 体のギャンガーはスペシャルウェポンを装備可能。さらにキャンペーン開始後に追加されたギャンガーもスペシャルウェポンを装備できる。

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Necromunda, Citadel, Games Workshop, GW and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited. All Rights Reserved.

ヴァン・サール家のギャング

ヴァン・サール家は古代の呪われし機械の知識を有しており、先進的技術によって広く知られるネクロムンダ・ギャングファミリーである。ヴァン・サール家のギャンガーたちはいずれもファミリーが提供する最高水準の武器と防護スーツを装備しているが、指揮官は冷徹なる戦闘教条を部下に叩き込んでおり、部下の精神力よりもその装備に重きをおいた戦術を駆使する。。
しかしその一方で、ファミリー外部の人間で知るもののほとんどいない秘密が彼らには存在する。ヴァン・サール家の技術的源泉そのものが彼らをゆるやかに死へと追いやってもいるのだ。

ギャング構成

ヴァン・サール・ギャングを編成するとき、および新しいファイターを編入するときは、以下のルールに従う：

- リーダーが 1 体必要（リーダーが死亡した場合、『ギャング・ウォー』24 ページを参照せよ）。
- チャンピオンは 2 体まで編入可能。それに加えて、ギャングが有する名声 10 ポイントにつき 1 体のチャンピオンを追加可能。例えば、24 ポイントの名声を持つギャングは 4 体までのチャンピオンを編入可能。
- ギャング内のギャンガーの人数は、ギャング内の「ギャンガー以外のファイター（リーダー、ジュヴ、チャンピオン）」の人数以上でなければならない。その際、ハンガー・オンは人数としてカウントしないこと（ハンガー・オンについては将来的にリリースされるサプリメントで解説される）。
- 各ファイターは武器を最大 3 個まで装備可能。『大型武器』特性を有する武器は、武器の装備枠を 2 個分消費する——こうした武器は装備リストに * でマークされている。

	敏捷	強靭	戦闘	狡猾	獰猛	指揮	射撃	学識
リーダー	副次スキル	-	-	副次スキル	-	基本スキル	基本スキル	基本スキル
チャンピオン	-	-	副次スキル	副次スキル	-	副次スキル	基本スキル	基本スキル
ジュヴ	基本スキル	-	-	-	-	-	副次スキル	副次スキル
スペシャリスト	-	-	副次スキル	副次スキル	-	-	基本スキル	基本スキル

ファイター

初期状態のヴァン・サール・ギャングは以下のファイターで構成される：

リーダー ..... 110 クレジット

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	4+	2+	3	3	2	4+	2	6+	5+	6+	5+

装備

ヴァン・サール・リーダーはメッシュアーマーを装備している。装備制限なし。

初期スキル

ヴァン・サール・リーダーは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

チャンピオン ..... 105 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	3+	3+	3	3	2	4+	2	6+	5+	7+	5+

装備

ヴァン・サール・チャンピオンはメッシュアーマーを装備している。装備制限なし。

初期スキル

ヴァン・サール・チャンピオンは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

ジュヴ ..... 25 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
6mv	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	6+

装備

ヴァン・サール・ジュヴは何も装備していない。ヴァン・サール・ジュヴはピストルと白兵戦武器を装備可能だが、21 クレジット以上の価値を持つ武器は装備不可。

ギャンガー ..... 55 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	5+

装備

ヴァン・サール・ギャンガーはメッシュアーマーを装備している。ヴァン・サール・ギャンガーは標準射撃武器、白兵戦武器、グレネード、ピストル、ウォーギアを装備可能。ギャングを作成する際、1 体のギャンガーはスペシャルウェポンを装備可能。さらにキャンペーン開始後に追加されたギャンガーもスペシャルウェポンを装備できる。

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Necromunda, Citadel, Games Workshop, GW and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited. All Rights Reserved.

デラク家のギャング

デラク家はネクロムンダの暗殺と諜報を司っており、デラク家の工作員は多層都市社会のあらゆる階層に潜入している。デラク家のギャンガーはその隠密能力と狡猾さによって知られており、影からの待ち伏せや奇襲を得意としている。デラク・ギャングの優れた指揮官は、有利な地形や敵の弱点を常に駆使して戦い、他の選択肢がない場合を除いて「正々堂々」とした戦いを行うことはない。

ギャング構成

デラク・ギャングを編成するとき、および新しいファイターを編入するときは、以下のルールに従う：

- リーダーが 1 体必要（リーダーが死亡した場合、『ギャング・ウォー』24 ページを参照せよ）。
- チャンピオンは 2 体まで編入可能。それに加えて、ギャングが有する名声 10 ポイントにつき 1 体のチャンピオンを追加可能。例えば、24 ポイントの名声を持つギャングは 4 体までのチャンピオンを編入可能。
- ギャング内のギャンガーの人数は、ギャング内の「ギャンガー以外のファイター（リーダー、ジュヴ、チャンピオン）」の人数以上でなければならない。その際、ハンガー・オンは人数としてカウントしないこと（ハンガー・オンについては将来的にリリースされるサプリメントで解説される）。
- 各ファイターは武器を最大 3 個まで装備可能。『大型武器』特性を有する武器は、武器の装備枠を 2 個分消費する——こうした武器は装備リストに * でマークされている。

	敏捷	強靭	戦闘	狡猾	獰猛	指揮	射撃	学識
リーダー	基本スキル	-	-	基本スキル	-	基本スキル	副次スキル	副次スキル
チャンピオン	副次スキル	-	-	基本スキル	-	副次スキル	基本スキル	副次スキル
ジュヴ	副次スキル	-	-	基本スキル	-	-	副次スキル	-
スペシャリスト	副次スキル	-	副次スキル	基本スキル	-	-	基本スキル	-

ファイター

初期状態のデラク・ギャングは以下のファイターで構成される：

リーダー ..... 105 クレジット

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	3+	3+	3	3	2	3+	2	6+	6+	5+	6+

装備

デラク・リーダーはフラックアーマーを装備している。
装備制限なし。

初期スキル

デラク・リーダーは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

チャンピオン ..... 95 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	3+	3+	3	3	2	4+	2	7+	6+	6+	6+

装備

デラク・チャンピオンはメッシュアーマーを装備している。
装備制限なし。

初期スキル

デラク・チャンピオンは基本スキルセットの中から 1 個のスキルを習得している。

ジュヴ ..... 20 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
6mv	5+	5+	3	3	1	3+	1	9+	8+	8+	8+

装備

デラク・ジュヴは何も装備していない。デラク・ジュヴはピストルと白兵戦武器を装備可能だが、21 クレジット以上の価値を持つ武器は装備不可。

ギャンガー ..... 55 クレジット / 兵

移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	指	胆	意	知
5mv	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	6+	7+

装備

デラク・ギャンガーはメッシュアーマーを装備している。デラク・ギャンガーは標準射撃武器、白兵戦武器、グレネード、ピストル、ウォーギアを装備可能。ギャングを作成する際、1 体のギャンガーはスペシャルウェポンを装備可能。さらにキャンペーン開始後に追加されたギャンガーもスペシャルウェポンを装備できる。

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Necromunda, Citadel, Games Workshop, GW and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited. All Rights Reserved.

装備リスト

クラシックなシタデルミニチュアのネクロムンダ・ギャンガーは威力も見た目もド派手な武器の数々を装備している。だが現時点では新版ネクロムンダに登場するヘヴィウェポンの数は非常に限られている。これは意図的な調整であり、さらなるヘヴィウェポンは将来的なサプリメントによって追加される予定である。それらの強力な武器の数々は、まだネクロムンダに足を踏み入れたばかりの新顔ギャングには早すぎるというわけだ！

以下の装備リストは、先述のギャングファミリーでエッシャー・ギャングやゴライアス・ギャングと同水準のギャングを編成できるように設定されており、将来的なリリースによって。あらゆるギャングファミリーにより強力な武器が追加される予定である。

我々としては、クラシックなネクロムンダ・ミニチュアを用いるプレイヤーは、装備について想像力を働かせることをオススメする。例えば、ミサイルランチャーを装備しているオーロック・ミニチュアは、この装備リストにおいてはグレネードランチャーとして扱ってもよいだろうし、プラズマキャノンを装備しているヴァン・サール・ミニチュアは、この装備リストにおいてはプラズマガンとして扱うとよいだろう。このリストに従ってギャングを編成することで、あらゆるギャングがほぼ同等の火力を有した状態でキャンペーンを始めることができる。

武器

標準射撃武器

- オートガン ..... 15 クレジット
- ラスガン ..... 15 クレジット
- ショットガン（スラグ弾 & 散弾）..... 30 クレジット
- ボルトガン ..... 55 クレジット

白兵戦武器

- クラブ、モールあるいはハンマー ..... 5 クレジット
- ファイティングナイフ ..... 15 クレジット
- フレイル ..... 20 クレジット
- 両手持ち武器 * ..... 20 クレジット
- ソード ..... 25 クレジット
- パワーウェポン ..... 50 クレジット

ピストル

- スタブガン ..... 5 クレジット
- オートピストル ..... 10 クレジット
- ラスピストル ..... 10 クレジット
- ボルトピストル ..... 25 クレジット
- ハンドフレイマー ..... 50 クレジット
- プラズマピストル ..... 50 クレジット

スペシャルウェポン

- グレネードランチャー（フラグ & クラックグレネード）..... 55 クレジット
- プラズマガン ..... 100 クレジット
- フレイマー ..... 100 クレジット
- メルタガン ..... 135 クレジット

ヘヴィウェポン

- ヘヴィスタバー * ..... 130 クレジット

グレネード

- フラググレネード ..... 30 クレジット
- クラックグレネード ..... 45 クレジット

ウォーギア

- ガスマスク ..... 15 クレジット
- メディカエ・キット ..... 30 クレジット
- フォトゴーグル ..... 35 クレジット

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Necromunda, Citadel, Games Workshop, GW and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited. All Rights Reserved.

武器能力値

標準射撃武器

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
オートガン	8mv	24mv	+1	-	3	-	1	4+	ラピッドファイア (1)
ボルトガン	12mv	24mv	+1	-	4	-	1	4+	ラピッドファイア (1)
ラスガン	18mv	24mv	+1	-	3	-	1	2+	弾薬潤沢
ショットガン – スラグ弾	8mv	16mv	+1	-	4	-	2	4+	ノックバック
ショットガン – 散弾	4mv	8mv	+2	-	2	-	1	4+	散弾
スタブキャノン	9mv	18mv	-	-	5	-	1	3+	ノックバック

白兵戦武器

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
クラブ、モールあるいはハンマー	-	接敵	-	-	攻	-	2	-	白兵
ファイティングナイフ	-	接敵	-	-	攻	-1	1	-	バックスタブ , 白兵
フレイル	-	接敵	-	+1	+1	-	1	-	絡め取り , 白兵
パワーウェポン	-	接敵	-	-	+1	-2	1	-	白兵 , パリィ , パワー
ソード	-	接敵	-	+1	攻	-1	1	-	白兵 , パリィ
両手持ち武器	-	接敵	-	-1	攻	-1	1	-	白兵 , 大型武器

ピストル

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
オートピストル	4mv	12mv	+1	-	3	-	1	4+	ピストル , ラピッドファイア (1)
ボルトピストル	6mv	12mv	+2	-	4	-1	2	6+	ピストル
ハンドフレイマー	-	ﾃﾝﾌﾟﾚｰﾄ	-	-	3	-	1	5+	炎上 , テンプレート
ラスピストル	8mv	12mv	+1	-	3	-	1	2+	ピストル , 弾薬潤沢
プラズマピストル – 低出力	6mv	12mv	+2	-	5	-1	2	5+	ピストル , 弾薬希少
プラズマピストル – 最大出力	6mv	12mv	+1	-	7	-2	3	5+	ピストル , 弾薬希少 , 不安定
スタブガン	6mv	12mv	+2	-	3	-	1	4+	ピストル , 弾薬潤沢

スペシャルウェポン

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
フレイマー	-	ﾃﾝﾌﾟﾚｰﾄ	-	-	4	-1	1	5+	炎上 , テンプレート
グレネードランチャー									
- フラググレネード	6mv	24mv	-1	-	3	-	1	6+	ブラスト (3mv), ノックバック
- クラックグレネード	6mv	24mv	-1	-	6	-2	2	6+	-
メルタガン	6mv	12mv	+1	-	8	-4	3	4+	メルタ , 弾薬希少
プラズマガン – 低出力	12mv	24mv	+2	-	5	-1	2	5+	ラピッドファイア (1), 弾薬希少
プラズマガン – 最大出力	12mv	24mv	+1	-	7	-2	3	5+	弾薬希少 , 不安定

ヘヴィウェポン

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
ヘヴィスタバー	20mv	40mv	-	-1	4	-1	1	4+	ラピッドファイア (1), 大型武器

グレネード

武器名	射程 近	射程 遠	精度 近	精度 遠	攻	貫通	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	装填	特性
フラググレネード	-	攻 x3	-	-	3	-	1	4+	ブラスト (3mv), グレネード , ノックバック
クラックグレネード	-	攻 x3	-	-1	6	-2	2	4+	爆破 , グレネード

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Necromunda, Citadel, Games Workshop, GW and all associated logos, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited. All Rights Reserved.