

# NECROPOLIS-GER-UPDATE

Das folgende Update, passt die Regeln aus dem Settingband *Necropolis 2350 - Bete und kämpfe* (NC) an die aktuellen Regeln der *Gentleman's Edition Revised* (GER) an.

## FERTIGKEITEN

**Mumm:** Necropolis ist ein Horror Setting. Die Fertigkeit Mumm wird als Setting Regel verwendet.

## TALENTE

Sofern nicht anders angegeben gilt bei Talenten, die in *Necropolis 2350* und der GER vorkommen, die *Necropolis* Version.

Folgende GER Talente sind **nicht** verfügbar:

- **Elan** (verwende Heilige Inbrunst. Da das NC Talent Elan komplett anders funktioniert ist es nicht betroffen)
- **Menschenführung** (verwende Begnadeter Anführer)
- **Taktiker** (die Necropolis Version wird verwendet)
- **Tiefe Taschen** (verwende Organisieren)

Anmerkung zu **Mutig**: Im englischen wird dieses Talent ebenfalls verboten, da es im Update durch das Talent Courageus abgedeckt wird, da das Update auf deutsch nicht verfügbar ist, fehlt diese Angabe in der Tabelle.

## ANFÜHRER TALENTE

Necropolis 2350 ist Military Sci-Fi. Daher besteht eine strikte Rangordnung. Wild Card Charaktere profitieren daher nur von Anführer Talenten eines Vorgesetzten oder Kaplans. Bei ersteren

handelt es sich um Befehle im eigenen Sinne, bei letzteren entstehen die Effekte durch Gebete, Psalmen oder Geist und Moral steigernde Effekte.

## AUSRÜSTUNG

Die Werte und Informationen aus Necropolis 2350 gelten weiterhin. Für Ausrüstung die dort nicht erwähnt wird, gelten die Regeln aus der GER.

## ARKANE HINTERGRÜNDE

Sofern nicht anders angegeben, werden die Veränderungen an den Arkanen Hintergründen verwendet.

**Mächte:** *Körperlosigkeit* wird nicht verwendet, da es sich mit *Durchdringlichkeit* aus NC überschneidet.

Kapläne dürfen neben den schon in *Necropolis 2350* verbotenen Mächten, folgende nicht erlernen: *Körperlosigkeit*, *Gedanken lesen* und *Verbündete beschwören*

**Ausprägungen:** Neben den Ausprägungen die im Settingbuch beschrieben werden können Nekromanten und verrückte Wissenschaftler die Nekromantischen Ausprägungen aus der GER verwenden.

Kapläne und andere Wunderwirker dürfen zusätzlich folgende Ausprägungen verwenden: Feuer/Hitze und Licht.

## REGELN FÜR BESONDERE SITUATIONEN

**Settingregeln:** Keine der optionalen Settingregeln der GER werden in Necropolis verwendet, der Kriegsmeister kann sie natürlich trotzdem nach seinen Wünschen einsetzen.