

# Krieger:

Soldaten und Polizisten, Jäger, Gardisten, Panzerfahrer, aber auch Söldner, Kopfgeldjäger und Sklavenhändler sowie Powerritter fallen in diese Kategorie.

## Klassenbonus:

ST, HÄ oder BE +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Nahkämpfer III  
Parade III  
Powerrüstung I  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schütze III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Telepathieresistent III  
Wahrnehmung III  
Wissensgebiet III  
Zwei Waffen V

## Talente:

### Stufe 4:

Auffassungsgabe III  
Brutaler Hieb III  
Cyborg III  
Faraday-Matrix V  
Flink III  
Heimlichkeit III  
Kindskopf III  
Konstrukteur VII  
Muni-Man III  
Präzisionsschuss III  
Religiöser Führer III  
Rüstungsgewöhnung V  
Tiermeister III  
Verletzen III  
Waffenmeister III

### Stufe 8:

Erste Hilfe I  
Feldreparatur I  
Geschützmeister III  
In Deckung III  
Medtech I  
Panzerung zerschmettern III  
Plündern III  
Prügler III  
Scharfschütze III  
Supertech I

### Stufe 10:

Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V

### Stufe 12:

Cybernetischer Vertrauter I

### Stufe 15:

Meister seiner Klasse I

### Stufe 20:

Meister aller Klassen I

## Kommando

### Voraussetzung:

Kämpfer Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Ausweichen VII  
Brutaler Hieb V  
Einstecker VII  
Heimlichkeit V  
Hinterhalt III  
In Deckung V  
Kletterass III  
Minesweeper V  
Nahkämpfer V  
Parade V  
Präzisionsschuss V  
Starker Arm I  
Stolz der Nation V

### Stufe 12:

Schlachtruf III  
Semper Fi III

### Stufe 13:

Mäh sie nieder! III

### Stufe 15:

Vernichtender Schlag III  
Vernichtender Schuss III

### Stufe 16:

Meucheln III

## Supertrooper

### Voraussetzung:

Kämpfer Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Cyborg VII  
Einstecker X  
Erzfeind III  
Nahkämpfer V  
Panzerung zerschmettern V  
Starker Arm I  
Supermutant V

### Stufe 12:

Brutaler Hieb V  
Mäh sie nieder III  
Präzisionsschuss V  
Semper Fi III

### Stufe 16:

Cyberpower I

## Jockey

### Voraussetzung:

Kämpfer Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Ausweichen (Fahrzeuge) V  
Bleifuß V  
Demontieren V  
Deus ex machina V  
Geschützmeister V  
Nautiker V  
Pilot V  
Race-Ace V  
Superjockey III  
Tankgirl/-boy V  
Trucker V

### Stufe 12:

Bastler III  
Wieselflink III

## Streuner:

Streuner durchkämmen das Ödland auf der Suche nach alter Technik aus der Vorzeit. Sie sind Jäger, Fahrer, Scouts, Händler, Forscher, Spieler, Wildniskundige und Überlebenskünstler.

### Klassenbonus:

HÄ, BE oder GE +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Flink V  
Fremdes Talent I  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Heimlichkeit III  
Jäger III  
Plündern III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schütze III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Telepathieresistent III  
Wahrnehmung III  
Wissensgebiet III

### Stufe 4:

Auffassungsgabe III  
Bleihaut III  
Cyborg III  
Faraday-Matrix V  
Geschützmeister III  
Kindskopf III

## Talente:

### Stufe 4:

Konstrukteur VII  
Minesweeper III  
Muni-Man III  
Nahkämpfer III  
Präzisionsschuss III  
Powerrüstung I  
Religiöser Führer III  
Tiermeister III  
Waffenmeister III

### Stufe 5:

Bleifuss III  
Demontieren III  
Fremdes Talent II  
Zwei Waffen V

### Stufe 8:

Bastler III  
Brutaler Hieb III  
Erste Hilfe I  
Feldreparatur I  
In Deckung III  
Medtech I  
Parade III  
Scharfschütze III  
Schlossknacker III  
Supertech I  
Verletzen III

### Stufe 10:

Fremdes Talent III  
Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V

### Stufe 12:

Cybernetischer Vertrauter I

### Stufe 15:

Fremdes Talent IV  
Meister seiner Klasse I

### Stufe 20:

Fremdes Talent V  
Meister aller Klassen I

## Agent

### Voraussetzungen:

Streuner der Stufe 10

### Talente:

#### Stufe 10:

Ausweichen V  
Ass im Ärmel III  
Charmant V  
Heimlichkeit V  
Ich muss weg III  
Kletterass III  
Kryptographie III  
Langfinger III  
Minesweeper V  
Schlitzohr V  
Zweite Identität V

#### Stufe 12:

Hinterhalt III  
Schlossknacker V

#### Stufe 14:

Computerfreak III  
Meucheln III

#### Stufe 18:

Telepathieresistent V

## Judikator

### Voraussetzungen:

Streuner der Stufe 10

### Talente:

#### Stufe 10:

Erzfeind III  
Kryptographie VII  
Nahkämpfer V  
Parade V  
Präzisionsschuss V  
Schlachtruf V  
Semper Fi X  
Stolz der Nation V  
Treuer Begleiter I  
Wahrnehmung V

#### Stufe 12:

Ausweichen V  
Bleihaut V  
Einstecker V

## Ranger

### Voraussetzungen:

Streuner der Stufe 10

### Talente:

#### Stufe 10:

Ausweichen X  
Bleihaut X  
Jäger X  
Kammerjäger V  
Kletterass III  
Nahkämpfer V  
Präzisionsschuss V  
Scharfschütze V  
Schlangenfresser V  
Supermutant V  
Treuer Begleiter I  
Wahrnehmung VII

#### Stufe 12:

In Deckung V  
Minesweeper V  
Schütze VII

#### Stufe 15:

Ich muss weg III

#### Stufe 18:

Mutantenkiller III

## Tech:

Techs sind Bastler und Erfinder, kluge Forscher und gute Heiler. Ein guter Tech kann Leben retten, sei es durch das Knacken von versiegelten Türen, durch Heilung oder Reparatur.

### Klassenbonus:

GE, VE, oder AU +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Erste Hilfe III  
Feldreparatur III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Konstrukteur X  
Medtech III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schlossknacker III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Supertech III  
Techlevel III  
Telepathieresistent III  
Waffenmeister V  
Wahrnehmung III  
Wissensgebiet III

### Stufe 2:

Cybernetischer Vertrauter I

## Talente:

### Stufe 4:

Auffassungsgabe III  
Cyborg III  
Faraday-Matrix V  
Heimlichkeit III  
Kindskopf III  
Muni-Man III  
Powerrüstung I  
Religiöser Führer III  
Rüstungsgewöhnung V  
Tiermeister III  
Waffenmeister III

### Stufe 8:

Bleifuss III  
In Deckung III  
Plündern III  
Schütze III  
Techlevel V  
Verletzen III  
Zwei Waffen V

### Stufe 10:

Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V

### Stufe 12:

Scharfschütze III

### Stufe 15:

Meister seiner Klasse I

### Stufe 20:

Meister aller Klassen I

## Schrottsammler

### Voraussetzungen:

Tech der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Alles rausholen III  
Bastler V  
Cybernetischer Vertrauter III  
Heimlichkeit V  
Ich muss weg III  
Langfinger III  
Nahkämpfer V  
Plündern X  
Schlitzohr V  
Schlossknacker V  
Superutant V

### Stufe 12:

Computerfreak V  
Demontieren V  
Minesweeper V

### Stufe 16:

Persönliche Anpassung V

## Robotiker

### Voraussetzungen:

Tech der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Bastler V  
Computerfreak V  
Cybernetischer Vertrauter V  
De-EMP V  
Droidenrache I  
Droidentraining X  
Kollektives Netzwerk V  
Maschinenmeister X  
Robodoc V

### Stufe 12:

Demontieren V

### Stufe 16:

Kybernetischer Gefolgsmann I

### Stufe 18:

Superdoide III

### Stufe 20:

Nanitenmeister I

## Biotech

### Voraussetzungen:

Tech der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Cyberdoc X  
Halbgott in Weiß X  
Mutationskontrolle X  
Mutationsmeister X  
Supermutant X

### Stufe 12:

Analytiker III  
Anatomische Präzision V

### Stufe 14:

Bleihaut V

## Telepath:

Telepathen beeinflussen den menschlichen und tierischen Geist.

### Klassenbonus:

GE, VE oder AU +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Auffassungsgabe III  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Genesung V  
Glückspieler III  
Handwerk III  
Meister der Manipulation III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Telepathieresistent III  
Wahrnehmung III  
Wechsler V  
Willenskraft III  
Wissensgebiet III

### Stufe 4:

Abklingen III  
Cyborg III  
Fetischist III  
Heimlichkeit III  
Kindskopf III  
Konstrukteur VII  
Muni-Man III  
Religiöser Führer III  
Rüstungsgewöhnung V  
Tiermeister III  
Waffenmeister III

## Talente:

### Stufe 8:

Erste Hilfe I  
Feldreparatur I  
In Deckung III  
Medtech I  
Plündern III  
Powerrüstung I  
Schütze III  
Supertech I  
Verletzen III

### Stufe 10:

Drahtlos V  
Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V  
Willenskraft V

### Stufe 12:

Cybernetischer Vertrauter I  
Parade III  
Scharfschütze III

### Stufe 15:

Meister seiner Klasse I  
Zweites Gesicht III

### Stufe 20:

Meister aller Klassen I

## Gedankenschmied

### Voraussetzungen:

Telepath der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen VII  
Gedankenpanzer V  
Meister der Manipulation V  
Telepathischer Meister V

### Stufe 12:

Seelenfessel III  
Seelenbund III

### Stufe 18:

Gedanken der Toten III

## Manipulator

### Voraussetzungen:

Telepath der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen VII  
Gedanken des Mobs I  
Gefolge V  
Herr des Mobs X  
Mobkontrolleur X  
Multiparallele Telepathie X  
Telepathieresistent V  
Wahrnehmung X

### Stufe 12:

Meister der Manipulation V

### Stufe 16:

Vertrauen V

## Neodruid

### Voraussetzungen:

Telepath der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen VII  
Herr der Fliegen V  
Herr des Rudels V  
In Deckung X  
Jäger V  
Medialer Fokus X  
Tiermeister V  
Treuer Begleiter V  
Wahrnehmung X

## Telekinet:

Telekineten beeinflussen die Gravitationskraft.

### Klassenbonus:

GE, VE oder AU +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Auffassungsgabe III  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Telepathieresistent III  
Wahrnehmung III  
Wechsler V  
Willenskraft III  
Wissensgebiet III

### Stufe 4:

Abklingen  
Cyborg III  
Fetischist III  
Heimlichkeit III  
Kindskopf III  
Konstrukteur VII  
Muni-Man III  
Religiöser Führer III  
Rüstungsgewöhnung V  
Tiermeister III  
Waffenmeister III

## Talente:

### Stufe 8:

Erste Hilfe I  
Feldreparatur I  
In Deckung III  
Medtech I  
Meister der Manipulation III  
Plündern III  
Powerrüstung I  
Schütze III  
Supertech I  
Verletzen III

### Stufe 10:

Drahtlos V  
Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V  
Willenskraft V

### Stufe 12:

Cybernetischer Vertrauter I  
Parade III  
Scharfschütze III

### Stufe 15:

Meister seiner Klasse I  
Zweites Gesicht III

### Stufe 20:

Meister aller Klassen I

## Metallischer Mönch

### Voraussetzungen:

Telekinet der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen V  
Kletterass V  
Nahkämpfer V  
Parade V  
Waffenloser Meister V  
Weg des Drachen X  
Weg des Falken X  
Weg des Panthers X  
Weg der Schlange X  
Weg des Tigers X

### Stufe 14:

Vollendeter Blick III

### Stufe 18:

Körperbeherrschung III

### Stufe 20:

Unverwundbarkeit I

## Gravitonhexer

### Voraussetzungen:

Telekinet der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen V  
Bleihaut X  
Heimlichkeit V  
Kraftfeldexperte X  
Kraftfeld brechen X  
Magnetische Hand III  
Stasismeister X

### Stufe 12:

Energietransfer V  
Schlossknacker V

### Stufe 16:

Persönlicher Schutzschild V  
Phasenverschiebung V

### Stufe 18:

Temporale Korrektur III

### Stufe 20:

Zeitstop I

## Teslaritter

### Voraussetzungen:

Telekinet der Stufe 10

### Talente:

### Stufe 10:

Abklingen V  
Nahkämpfer V  
Paramentaler Cyborg V  
Mentale Ladung III  
Mentale Rüstung X  
Telepathieresistent V  
Wiederholungsschuss III

### Stufe 12:

Schlachtruf III  
Semper Fi III

### Stufe 13:

Mentale Munition VIII

### Stufe 14:

Bleihaut V

### Stufe 15:

Mentale Waffe VI

### Stufe 20:

Man at Arms I

# Technomant:

Technomanten beeinflussen Programme und technische Organismen.

## Klassenbonus:

GE, VE oder AU +1

## Talente:

### Stufe 1:

Akrobat V  
Auffassungsgabe III  
Ausweichen III  
Bildung III  
Charmant III  
Einstecker III  
Genesung V  
Glückspilz III  
Handwerk III  
Schlitzohr III  
Schnelle Reflexe III  
Schwimmen III  
Standhaft III  
Supermutant III  
Telepathieresistent III  
Wahrnehmung III  
Wechsler V  
Willenskraft III  
Wissensgebiet III

### Stufe 4:

Abklingen  
Cyborg III  
Fetischist III  
Heimlichkeit III  
Kindskopf III  
Konstrukteur VII  
Muni-Man III  
Religiöser Führer III  
Rüstungsgewöhnung V  
Tiermeister III  
Waffenmeister III

# Talente:

### Stufe 8:

Erste Hilfe I  
Feldreparatur I  
In Deckung III  
Medtech I  
Meister der Manipulation III  
Plündern III  
Powerrüstung I  
Schütze III  
Supertech I  
Verletzen III

### Stufe 10:

Drahtlos V  
Heldenglück III  
Schnelle Reflexe V  
Willenskraft V

### Stufe 12:

Cybernetischer Vertrauter I  
Parade III  
Scharfschütze III

### Stufe 15:

Meister seiner Klasse I  
Zweites Gesicht III

### Stufe 20:

Meister aller Klassen I

# Cyberhexer

### Voraussetzungen:

Technomant der Stufe 10

### Talente:

#### Stufe 10:

Abklingen X  
Botbeschwörung X  
Computerfreak V  
Funkwache I  
Hintertürchen X

#### Stufe 14:

Bothost III

#### Stufe 20:

Virtuelles Portal I

# Robomancer

### Voraussetzungen:

Technomant der Stufe 10

### Telepathiezugang:

Robomancer haben Zugang zu den Parafertigkeiten eines Telepathen. Diese können jedoch nur gegen Nanos und KIs angewendet werden. Die ihm zugängliche Stufe telepathischer Parafertigkeiten ist um 10 geringer als seine eigene Stufe.

### Talente:

#### Stufe 10:

Abklingen X

#### Stufe 12:

Bleihaut VII

#### Stufe 13:

Golem III

#### Stufe 15:

Nanitenmeister I

# Technopath

### Voraussetzungen:

Technomant der Stufe 10

### Talente:

#### Stufe 10:

Abklingen X  
Computerfreak V  
Demontieren X  
Ionenmantel X  
Religiöser Führer V  
Schlangenfresser V  
Techripper X

#### Stufe 12:

Bleihaut VII

#### Stufe 15:

Aura der Störung V  
Bastler III

#### Stufe 20:

No Tech! I