

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

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, 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
Konstrukteur VII

TALENTE:

Stufe 4:

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

GG-KLASSENWERK VON KONSTANTIN KOPPE



TECHS

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

TELEPATHE

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

Glückspilz 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

NEODRUIDE

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



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 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
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

GRAVITONWEXER

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 IV

Stufe 20:

Man at Arms I

TECHNOMANTE

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 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
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

GYBERNEXER

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