

# 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

Kommandos sind Elitesoldaten, geboren für den Kampf. Sie sind Infiltratoren, Attentäter, Saboteure, Meister der Tarnung und Spezialisten für verdeckte Operationen.

## Voraussetzungen:

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

Supertrooper sind kybernetische-biotechnologische Elite-Kämpfer, die durch spezielles Training und genetische Manipulation ihre Implantate deutlich effektiver als andere Wesen nutzen können.

## Voraussetzungen:

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

Jockeys sind exzellente Piloten, die mit ihren Maschinen unglaubliche Stunts zu Lande, zu Wasser und in der Luft vollbringen können.

## Voraussetzungen:

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, Wildnis-kundige 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

Der Agent ist Spion, Vermittler, Botschafter und auch Killer. Zu seinen Waffen zählen nicht nur Scharfschützengewehr, Gift und Meucheldolch, sondern auch Information, Desinformation Propaganda und Intrige.

## 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

Die Judikatoren sind einsame Wanderer, die Recht und Ordnung unter das Volk bringen. Sie leben nach eigenem Ehrenkodex und treten gleichzeitig als Ankläger, Richter und Henker auf.

## 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

Ranger durchstreifen das Land zwischen Enklaven und Städten. Sie sind Kenner der Wildnis, ihrer Bewohner, Tücken und Gefahren.

## 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



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**

Diese besessenen Tüftler und Bastler haben es auf Relikte und Artefakte der Vorzeit abgesehen.

Sie bergen, horten und hüten sie und bringen alles wieder zum Laufen.

**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**

Der Robotiker ist der Meister von Drohnen, Warbots und anderen Maschinen.

Häufig verliert der Robotiker den Bezug zum Organischen und geht voll in seiner „Welt“ auf. Seine Drohnen haben Namen, Seele und Persönlichkeit. Im Kampf ist der Robotiker zurückhaltend, denn dafür hat er seine mechanische Armee.

**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**

Der Biotech flickt alle wieder zusammen, egal wie viele Körperteile fehlen. Er ist Arzt, Cyberdoc und Biogenetiker. Es gibt für ihn keine Geheimnisse des menschlichen Körpers und mancher träumt von der Zucht des perfekten Menschen, der totalen Demutagenisierung oder von der Heilung aller Krankheiten.

**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

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**

Dieser Telepath ist ein Meister, wenn es um die Umgestaltung von Gedanken, Träumen und Ideen geht.

### **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**

Manipulatoren haben sich auf die telepathische Beeinflussung mehrerer Ziele spezialisiert. Sie sind die Herren des Mobs und großer Gruppen, was sie nicht selten zu umjubelten Anführern fanatischer Gruppen macht.

### **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**

Neodruiden interessieren sich nicht für den Menschen. Ihr Fokus liegt auf den Gedanken und Empfindungen anderer organischer Lebewesen:

Pflanzen und Tiere, Mutationen und sogar außerirdische Lebensformen zählen hierzu.

### **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**

Seine telekinetischen Fertigkeiten stärken seine Knochen und Sehnen. Er zertrümmert Stahlträger mit bloßen Händen und fängt Patronen der abgefeuerten Maschinen-gewehre.

#### **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**

Der Gravitonhexer ist ein Telekinet mit einer Spezialisierung auf Kraftfelder, Temporalmanipulation und Kinetik. Es heißt, dass einige sogar die Gesetze der Zeit entschlüsselt haben und mittels eines Gravitonflux durch die Zeit reisen.

#### **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**

Die seltenen Teslaritter sind kriegerische, meist in Orden organisierte Telekineten. Durch ihre paramentalen Kräfte verstärken sie ihre Ausrüstung und verleihen ihren Waffen mehr Zerstörungspotential.

#### **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



# 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

## GYBERHEXER

Der Cyberhexer ist der Magier des Cyberspace, Beherrscher holographischer Dämonen und Beschwörer von dienstbaren Bits und Bots.

### 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

Robomancer beherrschen mit ihren geistigen Fähigkeiten Roboter, Maschinen und sogar Nanos. Sie besitzen nur wenige Talente, haben dafür aber die Möglichkeit, Golems zu erschaffen. Zudem können Robomancer als einzige Technomanten telepathische Parafertigkeiten erlernen, diese aber nur auf Nanos und KIs anwenden

### 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

Der Technopath ist in der Lage, sehr mächtige destruktive Kräfte walten zu lassen. Sein Fokus liegt jedoch nicht in der Kontrolle oder Optimierung von Soft- oder Hardware, sondern in der Zerstörung der Technologie. Viele Technopanten streifen durch das Ödland und predigen von der Natur und Techniklosigkeit sowie der Vollendung der Apokalypse.

### 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