




Hier wird die **Sternenstreuer-Edition** um eine neue Klasse ergänzt.

NEUE KLASSE: Wissenschaftler

Mediziner, Erfinder, Wissenschaftler - Forscher kennen sich auf ihrem Gebiet aus und bilden das akademische Rückgrat einer jeden Raumschiffcrew.








Zwar kämpfen Forscher nicht unbedingt in erster Reihe, dennoch sind ihre Fähigkeiten vor allem bei gefährlichen Missionen oftmals mehr als gefragt. Ob als klassischer Medic oder Artefakt-Ingenieur - ohne ihr akademisches Expertenwissen oder ihre umfangreiche Beratung wären manche Jobs bereits zu Ende, noch bevor sie gegonnen hätten.

Klasse	Ausbildungstalente
 Wissenschaftler	Bildung, Erste Hilfe, Forschung, Medic, Wissensgebiet
Klasseneigenschaften (KE): VE, AU	

Der Wissenschaftler als Mediziner

Mediziner und Ärzte sind das Rückgrat einer guten Raumschiffcrew, Militäreinheit oder Expeditionstrupp. Sie sind sowohl für die Erste Hilfe als auch für die Nachsorge der Verletzungen und Krankheitsbilder zuständig. Mit nachfolgenden Talenten wird aus einem einfachen Wissenschaftler ein fürsorglicher Mediziner.

Chirurg

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	-	-	8:I	-	
						
-	-	-	-	8-II	4-V	-


Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden eine einzelne Erste-Hilfe- oder Medic-Probe um den

Wissenschaftler

Eine Klasse für Starslayers von Matthias "Marnax" König








Wert von Geist erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzigen Probe zu vereinen.

Feldarzt

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	-	-	-	-	
						
-	-	-	-	12-I	4-II	-

Der Charakter versteht es, aus einer S.T.I.L.L.-Dosis das Maximum rauszuholen. Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann er eine Dosis S.T.I.L.L. ein weiteres Mal verabreichen. Es muss mindestens eine Dosis vorhanden sein, um dieses Talent zu benutzen. Es kann keine neue Dosis dadurch hergestellt werden.

Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	6:I	-	-	-	
						
-	-	-	-	4-II	1-III	-








Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden für eine Aktion Laufen um 1 m pro Talentrang erhöhen und dann mit dieser Aktion Rennen und anschließend Erste Hilfe leisten. Um das Talent einsetzen zu können, muss die Aktion in einer Erste-Hilfe-Leistung enden. Sie darf also nicht einfach nur zum Erhöhen des Laufwertes genutzt werden.

Ein Leben für die Forschung

Das Erforschen des Unbekannten, das Entdecken neuer Technologien, alter Kulturen oder fremden Spezies sind die Hauptanliegen eines kompetenten Wissenschaftlers. Die folgenden Talente sollen den Wissenschaftler dabei unterstützen und machen ihn zu einem professionen








Forscher. Im Anschluss werden die Forschungsprojekte im Detail erklärt.

Forschung

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	-	-	6:I	-	
						
-	-	-	-	8-III	1-V	-






Dieses Talent ist die Grundvoraussetzung für jeden Charakter, der professionelle Forschung betreiben möchte. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Proben, die zur Erforschung von Artefakten, fremden Spezies oder Naturphänomenen dienen.

Fremde Technologien

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	-	-	8:I	-	
						
-	-	-	-	8-II	1-V	-

Der Charakter ist in dem Umgang von fremder Technologie geübt. Pro Talentrang wird der Malus von -10 zur Bedienung von Artefakten und fremdartiger Geräte um jeweils 2 Punkte gemindert.

Laborpartner

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	
-	-	-	-	6:I	-	
						
-	-	-	-	4-II	1-II	-

Mit diesem Talent kann ein Charakter einen anderen Charakter bei seinem Forschungsprojekt unterstützen. Sollte ein Charakter mit diesem Talent während seiner Forschungsarbeit patzen, so gehen bei Rang 1 nur die halben Forschungspunkte verloren. Bei Rang 2 passiert in diesem Fall gar nichts. Er trägt nur einfach nichts zur Forschung bei. Um das Patzerrisiko weitgehend zu minimieren, ist es von Vorteil, wenn alle

Forschenden dieses Talent haben. Jeder Laborpartner, der von Anfang bis Ende am Forschungsprojekt teilgenommen hat, darf am Ende auch das Wissenstalent bei der Abhandlung lernen.

Forschungsprojekte

Zuerst benötigt ein Wissenschaftler passende Ausrüstung oder ein Forschungslabor und natürlich das Artefakt, das er erforschen will. Ist dies vorhanden, kann er ein Forschungsprojekt starten. Das komplette Projekt wird mit all seinen Einzelthemen in einem Forschungsbaum dargestellt. Hierbei beginnt der Wissenschaftler mit der Herkunft und hangelt sich dann Schritt für Schritt den Baum entlang. Dabei kann er auch entscheiden, welche Themen er zuerst angehen möchte.

Um ein einzelnes Thema zu erforschen,

darf der Charakter einmal am Tag **GEI+VE+Forschung** würfeln. Das Probenergebnis wird als Forschungspunkte (FP) dem aktuellen Thema gutgeschrieben. Bei einem **Patzer** jedoch, gehen alle bisher bei diesem Thema gesammelten Forschungspunkte verloren! Wurden genug Forschungspunkte angesammelt, wurde auf diesem Gebiet ein Durchbruch erzielt und das Thema ist abgeschlossen. Alle Erkenntnisse dazu stehen nun zur Verfügung und das nächste Thema darf gewählt werden.

Das Nutzen von Artefakten

Sobald das Thema Bedienung eines Artefaktes abschließend erforscht wurde, kann der Wissenschaftler und alle denen er Zugriff auf seine Forschungsergebnisse gewährt, das Artefakt anwenden.

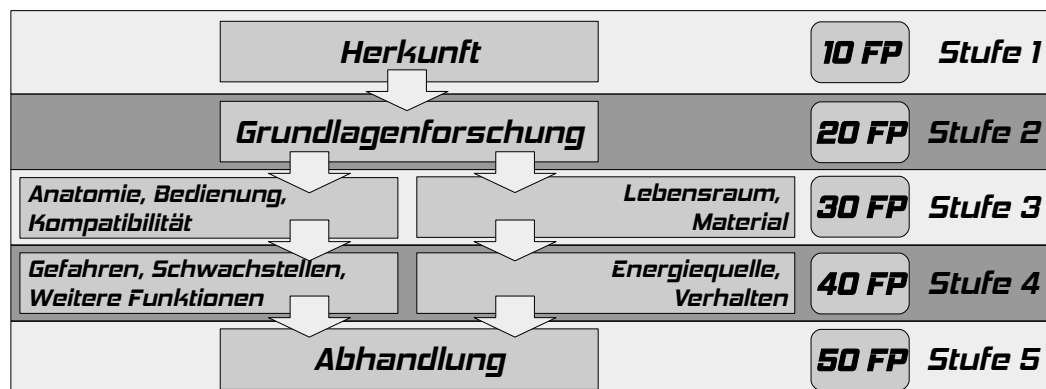
In der Regel handelt es sich bei Artefak-

ten um Technologie von fremdartigen Kulturen und Spezies, die ganz anders funktionieren, als alles was die Spielercharaktere kennen.

Um ein Artefakt zu aktivieren, wird eine **GEI+VE-Probe+Wissensgebiet** mit einem Malus von **-10** gewürfelt. Mit dem Talent Fremde Technologien kann der Malus jedoch abgebaut werden. Das Wissensgebiet bezieht sich auf die Kultur, aus dem das Artefakt stammt, also jenes, über das am Ende der Forschung die Abhandlung verfasst wird. In der Regel benötigt das Aktivieren eine Aktion.

Waffen sind in der Regel so konzipiert, dass sie im Gefechtsfall leicht zu bedienen sind. So fallen auch für Waffen aus fremden Kulturen keine Aktivierungsprobe an. Das selbe gilt für Bauteile, die in gängige Maschinen oder Raumschiffe eingebaut werden.

LABORAUSRÜSTUNG		
Ausrüstung	Effekt	Credits
Laborkoffer	transportabel; ermöglicht Forschungsproben für einzelnen Anwender; -0,5 m Laufen	500
Forschungslabor	In ein Gebäude oder Raumschiff integrierbar (dort -10 Frachtraum); ermöglicht Forschungsproben für mehrere Anwender; Forschung +2	5000



Forschungsthemen und ihre Forschungspunkte

Die Forschungsthemen werden von oben nach unten abgearbeitet. Ab der dritten Stufe darf sich der Forscher aussuchen, welchen Themen er sich als erstes widmen möchte.

Die Forschungspunkte (FP) beziehen sich auf ein Thema der jeweiligen Stufe. Um also beispielsweise beide Themen der Stufe 3 zu erforschen benötigt man zweimal 30 FP.

Der Spielleiter legt fest, welche Themen bei dem Forschungsprojekt anfallen und trägt diese in den Forschungsprojektbogen ein. Hier werden die FP und damit der Forschungsfortschritt dokumentiert. Die Themen Herkunft, Grundlagenforschung und Abhandlung werden immer benötigt. Andere Themen sind nur bei bestimmten Forschungsobjekten sinnvoll, wie z.B. Anatomie nur bei einem Lebewesen. Genauer dazu

kann bei den jeweiligen Themen nachgelesen werden.

Die Forschungsthemen im Einzelnen

Stufe 1

Herkunft

Der Wissenschaftler prüft, ob er anhand der Bauweise oder Beschriftungen des Artefakts bzw. DNA-Analysen der gefundenen Spezies auf eine Kultur, Volk oder Herkunftsplanet schließen kann. Dieses Thema wird bei jedem Forschungsprojekt auf Stufe 1 eingesetzt.

Stufe 2

Grundlagenforschung

Welchen Zweck hat das Artefakt? Ist es ein Bauteil, ein Werkzeug, ein Messgerät oder gar eine Waffe? Ist das gefundene Lebewesen ein Tier oder gar eine

kulturschaffende Spezies? Dieses Thema wird bei jedem Forschungsprojekt auf Stufe 2 eingesetzt.

Stufe 3

Anatomie (Lebewesen)

Das fremde Wesen wird seziiert und die einzelnen Organe und Gliedmaßen auf ihre Funktion geprüft.

Bedienung (Artefakt)

Die grundlegende Bedienung des Artefakt wird erforscht. Sobald dieses Thema erfolgreich erforscht wurde, kann das Artefakt benutzt werden bzw. eine Schusswaffe abgefeuert werden.

Kompatibilität (Artefakt)

Das Bauteil oder Implantat wird daraufhin erforscht, wie man es in gängige Maschinen, Raumschiffe o.ä. einbauen kann bzw. wie man das Implantat in bekannte Spezies einsetzen kann.

Lebensraum (Lebewesen)

Anhand der Anatomie des Wesens wird auf dessen Lebensraum geschlossen. Lebte es auf dem Land, zu Wasser oder in der Luft? Hat sein bevorzugter Lebensraum einen hohen Sauerstoffgehalt oder ist er verstrahlt usw.?

Material (Artefakt)

Aus welchem Material besteht das Artefakt? Ist es selten? Könnte man es ggf. durch ein gängigeres Material ersetzen?

Stufe 4

Energiequelle (Artefakt)

Wie wird das Artefakt angetrieben? Hier wird erforscht, wie man das Artefakt bei Bedarf wieder aufladen kann oder ob man dessen Energiequelle durch eine gängigere ersetzen kann.

Gefahren (Artefakt)

Ist die Bedienung vielleicht für Spezies außerhalb des Herkunftsvolkes gefährlich?

Schwachstellen (Lebewesen)

Welche Umwelteinflüsse machen dem Lebewesen schwer zu schaffen? Mit welcher Waffe kann es am besten bekämpft werden. Welche Körperteile greift man am besten an? Diese Fragen werden hier geklärt.

Verhalten (Lebewesen)

Wie verhält sich die Spezies in Extremsituationen? Sind sie friedlich oder aggressiv? In welchen sozialen Strukturen leben sie?

Weitere Funktionen (Artefakt)

Hat das Gerät noch weitere Funktionen neben seines Hauptzwecks?

Stufe 5

Abhandlung








Nachdem alle Themen erforscht wurden, schreibt der Wissenschaftler eine Abhandlung darüber. Dadurch erhält er das Talent Wissensgebiet (Kultur/Volk/Spezies) +1. Erforscht er mehrere Forschungsobjekte mit gleicher Herkunft, so kumuliert sich das Talent weiter bis zum Maximalrang III. Dieses Wissensgebietstalent unterstützt alle Proben zur Bedienung von Artefakten dieses Volkes um +2.








Gewährt der Wissenschaftler anderen Charakteren Zugriff auf diese Arbeit, so können diese das Wissensgebietstalent unter Aufwendung eines TP oder NT lernen.

Autor: Matthias König



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat. Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Abrollen	1-I	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	-	-	-	-
Adrenalin	-	10:III	10:III	-	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Akrobat	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Ausweichen	1-III	-	-	10:V	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-
Begabt	1-I	-	-	-	-	-	-	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III
Bildung	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	1-V	4-V
Blocker	-	6:III	4:III	-	-	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Blutausch	-	-	6-I	-	-	-	-	1-III	4-III	-	-	-	-
Bordschütze	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-	-
Brutaler Hieb	-	6:III	10:III	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-	-
Charmant	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	-	1-III	-	-	4-III
Chirurg	-	-	-	-	-	8:I	-	-	-	-	8-II	4-V	-
Das war knapp	16-I	-	6:III	6:III	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Diebeskunst	1-I	-	-	-	4:III	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-
Draufgänger	4-I	-	-	-	-	-	-	1-III	8-III	1-III	-	-	-
Drohnenlink	-	-	-	-	-	10-I	-	-	-	8-I	4-III	4-I	-
Einstecker	1-III	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-	-
Erste Hilfe	1-I	-	-	-	6:II	4:III	-	4-II	-	-	-	1-III	-
Feldarzt	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I	4-II	-
Firewallexperte	-	-	-	-	-	8:I	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Fieser Schuss	-	-	-	-	10:I	-	-	4-I	4-III	-	-	-	-
Flieger-Ass	-	-	-	-	10:I	10:I	-	-	12-I	8-III	-	-	-
Flink	4-I	-	-	4:III	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-
Forensik	1-I	-	-	-	-	-	-	-	8-II	-	-	1-III	8-II
Geschütztechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	4-III	-	4-III	1-V	4-III	-
Glückspilz	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	8-V	-	-	-
Gunner	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	1-V	4-III	-	-	-
Hacker	1-I	-	-	-	-	6-III	-	-	4-III	-	1-V	1-V	-
Harter Hund	1-I	-	4:II	-	-	-	-	4-III	8-III	8-III	-	-	-
Heimlichkeit	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Heldenglück	10-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	4-III	-	-	4-III
Jagdflieger	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	12-III	-	-	-
Kampfflieger	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Kampfsportler	1-I	4:III	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Landfahrzeuge steuern	1-III	-	-	-	12:V	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	-	4-II	1-III	-
Mechatronik	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	4-III	-
Mechs steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Medic	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	1-I	-
Muskelprotz	1-I	4:III	-	-	-	-	-	4-V	8-III	8-V	-	-	-
Nachlader	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	8-III	-	8-III	-	-
Nahkämpfer	1-I	4:III	-	-	-	-	-	1-V	4-V	-	4-III	-	-

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Null-G-Training	1-III	-	-	4:V	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Parade	1-I	6:III	4:III	-	4:III	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Partner	4-III	-	-	-	-	-	-	1-I	-	-	-	-	-
Programmierer	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Psideflektoexperte	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	4-II	-
Raserei	4-I	-	-	-	-	-	-	8-III	-	-	-	-	-
Raumschiffe steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Rhetorik	-	-	-	-	-	6:I	6:I	-	-	4-I	-	8-I	4-I
Rüstungstraining	8-I	6:I	6:II	-	-	-	-	1-II	-	-	4-II	-	-
Scantechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	1-III	1-V	1-V	-
Schildtechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	4-III	1-V	4-III	-
Schlitzohr	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-III	1-III	-	-	-
Schnelle Reflexe	1-I	-	-	4:III	-	6:III	-	-	4-III	-	-	-	-
Schrotter	-	-	-	-	6:I	-	-	8-III	8-III	4-III	4-III	8-III	-
Schütze	-	-	-	-	6:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Sechster Sinn	-	-	-	-	-	6:I	4:I	-	4-I	-	-	-	-
Seegefährt steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Sicherheitstechnik	-	-	-	-	-	4:I	-	-	1-III	-	1-V	4-III	-
Sprengstoffexperte	-	-	-	-	-	-	-	4-II	4-III	-	1-V	-	-
Sternennavigator	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	1-V	-	4-III	-
Sturmschütze	4-I	6:II	-	-	-	-	-	4-II	-	-	4-II	-	-
Survival	1-I	-	-	-	-	4:III	-	8-III	-	4-III	-	12-III	-
Teufelskerl	-	-	-	-	4:I	-	-	-	8-II	1-III	-	-	-
Tierfreund	1-I	-	-	-	-	-	4:III	8-III	-	-	-	-	-
Vehikel steuern	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Verkleidungskünstler	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	-	-	-	-
Verletzen	8-III	6:I	-	-	-	-	-	4-III	4-III	-	-	-	-
Vital	1-I	-	4:III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Volles Rohr	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	12-III	-	12-III	-	-
Volltreffer	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	-	-	-
Waffentechnik	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	-	-	1-III	4-III	-
Wahrnehmung	1-I	-	-	-	-	4:III	4:III	-	4-III	4-III	-	-	4-III
Wissensgebiet	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-III	1-III	4-III
Zäher Hund	12-III	-	6:I	-	-	-	-	4-III	-	-	-	-	-
Zwei Waffen	-	-	-	-	4:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I

Forschungsprojekt

Name des Artefakts/der Spezies

Fundort

Bild

Herkunft **Stufe 1**
/10 FP

Grundlagenforschung **Stufe 2**
/20 FP

Stufe 3
/30 FP

Stufe 3
/30 FP

Stufe 4
/40 FP

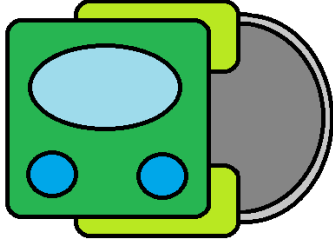
Stufe 4
/40 FP

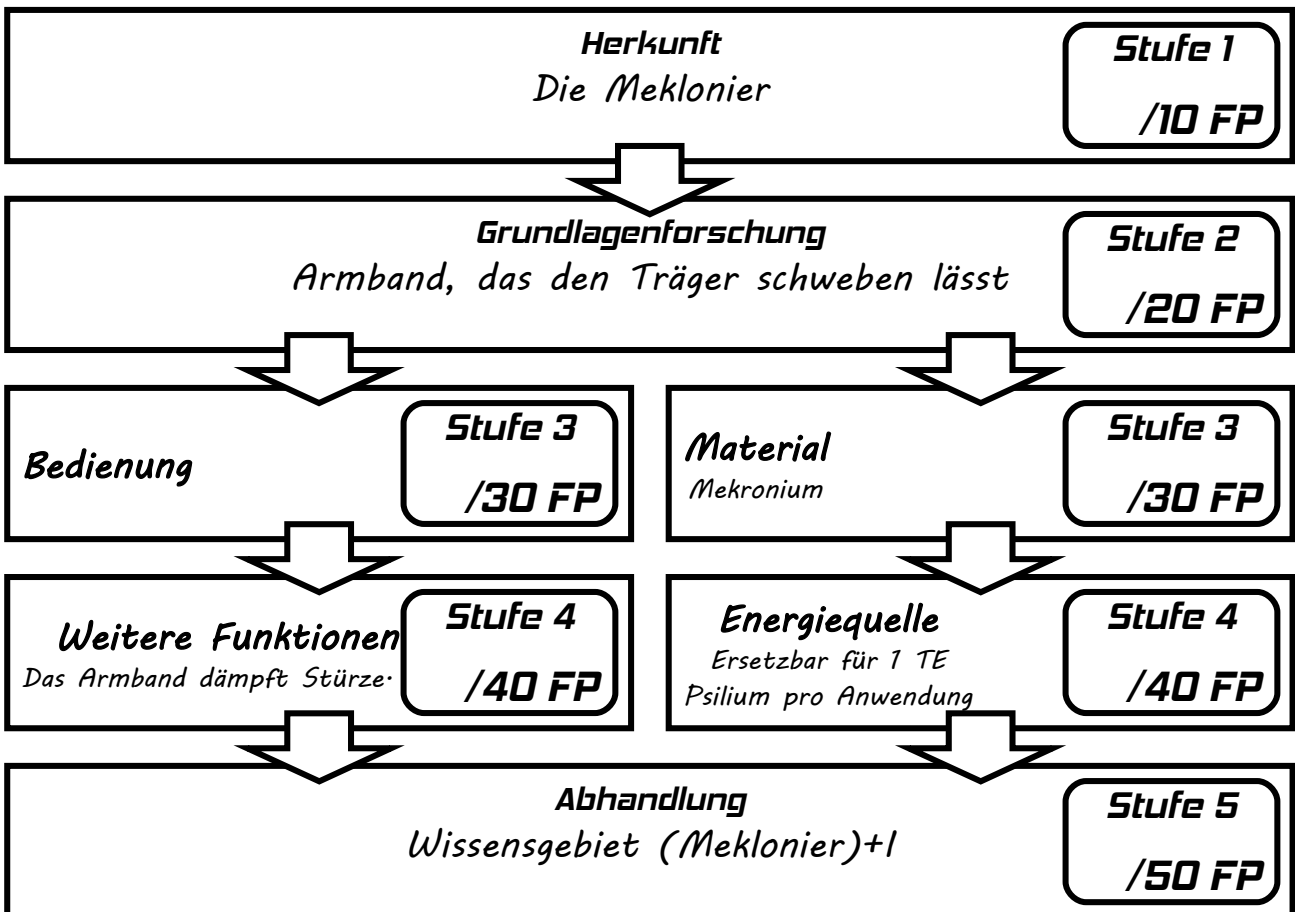
Abhandlung **Stufe 5**
/50 FP

Beschreibung des Artefakts/Lebewesens

Beispiel Forschungsprojekt

Forschungsprojekt

Name des Artefakts/der Spezies <i>Schwebearmband</i>	Bild 
Fundort <i>Meklon</i>	



Beschreibung des Artefakts/Lebewesens

Das Armband kann den Träger und seine Ausrüstung mit einem maximalen Gewicht von 100 kg maximal 5 Meter über den Boden schweben lassen. Der Träger kann sich mit einem Laufwert von 1 Meter pro Runde bewegen.

Stürzt der Träger des Armbandes aus großer Höhe, dämpft das Armband automatisch den Aufprall. Vor der Berechnung der Sturzschadens werden 5 Meter von der Fallhöhe abgezogen. Im Falle eines solchen Sturzes aktiviert sich das Armband automatisch, solange es noch Anwendungen übrig hat. Pro Anwendung wird 1 TE Psilium verbraucht. Das Armband kann 2 Anwendungen in sich speichern.