



Charaktertyp: Wissenschaftler (Stargate-Forscher, Xenobiologe, Altertümforscher)

**Beschreibung:** Der Wissenschaftler in der Welt von RiftRoamers ist ein Pionier der Forschung, der sich mit den Mysterien des Universums beschäftigt, insbesondere mit den alten Stargates, den längst ausgestorbenen Zivilisationen, die sie erschufen, und den unbekannt biologischen und politischen Systemen der verschiedenen Spezies. Diese Wissenschaftler sind oft tief in archäologische, biologisch-physiologische oder politische Forschungen involviert und suchen nach Antworten zu Fragen, die das Schicksal der Menschheit und anderer interstellarer Zivilisationen betreffen. Sie sind sowohl in klassischen Disziplinen wie Archäologie und Biologie als auch in hochmodernen Bereichen wie Xenobiologie, Quantenphysik und interstellarer Diplomatie tätig. Manche Wissenschaftler forschen aus reinem Interesse an Wissen und Entdeckungen, während andere von politischen oder finanziellen Interessen getrieben werden. In einer Zeit, in der die alten Technologien der Builder-Spezies immer noch unerforscht sind, ist ihr Wissen über die Vergangenheit der Schlüssel zu möglichen Zukunftstechnologien und interplanetaren Beziehungen.

**Beispiel-Biografie:** Dr. Elara Nox war eine prominente Wissenschaftlerin und Historikerin, spezialisiert auf die Archäologie der Builder-Spezies und die Erforschung der antiken Stargates. Nachdem sie das galaktische Zentrum mit ihren Forschungsarbeiten über alte Technologien beeindruckt hatte, zog sie sich von der akademischen Welt zurück, um in den Randgebieten des Universums zu forschen. Ihre Arbeiten über die biologischen und politischen Systeme der alten Zivilisationen brachten ihr zahlreiche Feinde und auch einige unheimliche Entdeckungen ein. Ihre jüngste Entdeckung eines ungelösten Stargate-Komplexes hat sie auf die Spur eines geheimen Projekts der Morlorn geführt, was sie in direkte Gefahr bringt. Sie ist entschlossen, die Geheimnisse der Builder und deren Technologie zu entschlüsseln, um der galaktischen Gemeinschaft ein Stück Wahrheit zurückzugeben – koste es, was es wolle.

**Zitat:** „Die Vergangenheit lebt in den Ruinen, die die Zukunft erstarren lassen.“

**Wichtige Attribute:**

**Intelligenz (Intelligence)** – Als Wissenschaftler ist die Fähigkeit, komplexe Daten zu analysieren und tief in unbekannte Bereiche vorzudringen, unerlässlich. Eine hohe Intelligenz ist der Schlüssel zum Verständnis der komplexen Geheimnisse des Universums.

**Ausdauer (Endurance)** – In entlegene Welten zu reisen, um antike Ruinen zu untersuchen oder unbekannte biologische Systeme zu erforschen, erfordert physische und geistige Ausdauer. Diese Art von Wissenschaftler muss in der Lage sein, in extremen Umgebungen zu überleben.

**Bildung (Education)** – Um die tiefen Geheimnisse der Vergangenheit zu verstehen, ist eine breite und tiefgehende Ausbildung in Archäologie, Xenobiologie und anderen wissenschaftlichen Disziplinen erforderlich.

**Geschicklichkeit (Dexterity)** – In den Ruinen alter Welten oder bei der Arbeit mit  
Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



empfindlichen Technologien ist Geschicklichkeit gefragt. Der Umgang mit empfindlichen Artefakten oder das Erforschen von gefährlichen biologischen Proben kann schnelle Reflexe erfordern.

Sozialstatus (Social Standing) – Wissenschaftler haben oft ein hohes Ansehen, besonders wenn sie bahnbrechende Entdeckungen machen. Doch ein negativer sozialer Status kann entstehen, wenn die wissenschaftlichen Gemeinschaften ihre Methoden in Frage stellen oder wenn sie in politische Intrigen verwickelt sind.

Wichtige Fähigkeiten:

1. Archäologie (Level 3) – Der Wissenschaftler ist ein Experte auf dem Gebiet der alten Kulturen, insbesondere der Builder-Spezies. Er versteht es, Ruinen zu entschlüsseln und Artefakte zu identifizieren, die Hinweise auf alte Technologien geben.
2. Xenobiologie (Level 3) – Das Wissen über fremde biologische Systeme und deren Funktionsweise ist für einen Wissenschaftler von entscheidender Bedeutung. Diese Fähigkeit wird oft bei der Untersuchung von Alien-Artefakten und biologischen Proben benötigt.
3. Verhandlung (Level 2) – Als Forscher ist der Wissenschaftler häufig auf die Zusammenarbeit mit anderen angewiesen, sei es mit Regierungseinrichtungen, anderen Wissenschaftlern oder unorthodoxen Partnern. Verhandlungsgeschick hilft dabei, Ressourcen zu sichern und Kooperationen zu fördern.
4. Technologie (Level 2) – Die Fähigkeit, alte und moderne Technologie zu verstehen und zu bedienen, ist für den Wissenschaftler von großer Bedeutung, wenn er Zugang zu Technologien der Builder oder anderer fremder Zivilisationen hat.
5. Wissenschaftliche Untersuchung (Level 3) – Die Fähigkeit, komplexe Daten zu sammeln, zu analysieren und daraus Hypothesen zu erstellen, ist zentral für jede Entdeckung. Diese Fähigkeit wird regelmäßig genutzt, um neue Erkenntnisse zu gewinnen.

Persönliches Erscheinungsbild und Haltung: Dr. Nox ist eine ruhige, beinahe besessene Wissenschaftlerin, deren Augen oft in die Ferne blicken, als ob sie schon auf der nächsten Entdeckung verweilt. Sie trägt praktische Kleidung, die für lange Expeditionen oder den Aufenthalt in zerstörten Ruinen geeignet ist, aber stets mit einem Hauch von Wissenschaftler-Pomp – etwa eine Umhängetasche voller Notizen oder eine Sammlung von unidentifizierten Artefakten. Ihre Handlungen sind präzise, doch in ihrem Inneren brodelt eine unermüdliche Neugier, die sie vorantreibt. Sie ist extrem fokussiert und neigt dazu, sich in

Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



ihre Arbeit zu vertiefen, was ihr manchmal den Kontakt zur Realität erschwert. Obwohl sie die galaktische Wissenschaftselite meidet, kennt sie viele ihrer Namen und wird von manchen aufgrund ihrer Entdeckungen respektiert und von anderen gehasst.

Kontakte:

1. Professor Magnus Rook (Freund / Mentor) – Ein älterer Wissenschaftler, der Dr. Nox in den frühen Jahren ihrer Karriere mentorte und sie in die Geheimnisse der Builder einführte.

Abenteureraufhänger: Professor Rook ist verschwunden und hinterließ nur kryptische Hinweise. Dr. Nox muss herausfinden, was passiert ist und welche Entdeckungen er gemacht hat, die nun in die falschen Hände geraten könnten.

2. Cortez „The Collector“ Varela (Feind / Geschäftspartner) – Ein wohlhabender Sammler von antiken Artefakten, der Dr. Nox dazu drängte, eine gefährliche Entdeckung für ihn zu sichern.

Nachdem sie jedoch herausfand, dass er das Wissen für dubiose Zwecke verwenden wollte, verließ sie seine Dienste. Abenteureraufhänger: Varela hat begonnen, eine geheime Sammlung von Technologien der Builder zu horten und setzt Dr. Nox unter Druck, ihm Zugang zu verschaffen, oder er wird seine Drohungen wahr machen.

3. Galina Voss (Freundin / Kollegin) – Eine Xenobiologin, die mit Dr. Nox zusammenarbeitete und ihre Leidenschaft für die Erforschung von Alien-Artefakten teilt. Abenteureraufhänger:

Galina ist in Gefahr, weil sie auf einem Planeten eine gefährliche biologische Entdeckung gemacht hat, die die Aufmerksamkeit von Regierungen und gefährlichen Syndikaten auf sich gezogen hat.

4. Kapitän Zane Thorne (Feind / Militärischer Kontakt) – Ein militärischer Offizier, der Dr. Nox bei einer Expedition beauftragte, jedoch von ihr enttäuscht war, als sie sich weigerte, seine militärischen Ziele zu unterstützen. Abenteureraufhänger: Zane Thorne hat Dr. Noxs

Entdeckungen als seine eigenen beansprucht und sie öffentlich diskreditiert. Nun ist er hinter ihr her, um sie zu stoppen und ihre Arbeit zu übernehmen.