DAEDALUS ENCOUNTER

STAR TREK THE NEXT GENERATION

ETT SCENARIO TILL

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

AV ÅSA ROOS

INNEHÅLL

Stardate: 50268.4 7
Earthdate: 2372.06.07 7
- UPPDRAGET 7
- SKEPPET 7
- MYSTERIET 7
- INSPIRATION 7

Stardate 425512 10
BAKGRUND 10
- U.S.S. ICARUS 10
- DIPLOMATISK ESKORT 10
- RESAN 10
- SIGNALEN 10
- BESLUT FATTAS 10
- ETT AWAY TEAM UTSES 10
- U.S.S. ICARUS GER SIG AV 11

Stardate 425518.88 11
OMBORD 11
- REPARATIONER 11
- SKEPPSLOGGEN 12
- FENOMEN 12
- MANNEN I SKROVET 12
- TECHNOBABBLE 13

U.S.S. Icarus NCC 1705 - A 14
- BESATTNINGEN 14
- Captain Geraldine Hayward 14
- First Officer Cmdr Nivok S'ung 15
- Science Officer Lt. Karen Brock 16
- Chief Engineer Lt. Cmdr Halek 16
- Flight Control Officer 17
- Lt. Dan Cheung 17
- Security Chief Lt. Korudos 18
- Chief Medical Officer 19
- Dr. Ramona Bloch 19
- Counselor Rial Elbrun 19

U.S.S. Eldritch 20
HANDOUTS 22
ROLLPERSONER 24

SYNOPSIS

Stardate: 50268.4
Earthdate: 2372.06.07

UPPDRAGET

Under ett formellt uppdrag till ”The Briar Patch” där besättningen på ”U.S.S. Icarus” skall hämta upp tre personer som på grund av svårbotad sjukdom bott på Ba’kus hemplanet för att återhämta sig, plockar skeppets mottagare upp en signal från ett federationsskepp.

SKEPPET

Efter en tids funderingar nås slutsatsen att signaturen tillhör ”U.S.S. Eldritch”, ett Daedalus klass rymdskepp utrustat med en experimentiell Warpmotor. Skeppet försvann under mystiska omständigheter för åtskilliga år sedan och har inte hörts av sedan dess. En större färja skickas till signalens position, eftersom teleportation är mycket opålitligt i den här sektorn. Efter att ha bedömt skeppet som tomt, men ändå flygdugligt beslutar befälet ombord på ”U.S.S. Icarus” att rollpersonerna skall stanna kvar ombord för att reparera de fåtal funktioner som är trasiga och fortsätter till sitt möte med de tre sjuklingarna på Ba’ku. Rollpersonerna är nu ensamma på ”U.S.S. Eldritch under drygt en vecka.

MYSTERIET

Skeppet ÄR emellertid inte tomt. Besättningsmedlemmarna finns fortfarande kvar, fångade i en fas mellan vår verklighet och något slags galet limbo. Reparationerna ombord börjar störa detta fasfält som byggts upp och snart händer oförklarliga ting ombord på skeppet. Det börjar med konstiga ljud och ljus som flyter omkring under natten då de märks som minst. De besättningsmedlemmar som är mest känsliga för störningar i det psykiska fältet kommer att känna av hemskheterna först. Till slut kommer en kropp att materialisera sig, halvt insjunken i skrovet och helt klart döende.

Avsikten med scenariot är i princip att skrämma skiten ur spelarna, samt att introducera spelgruppen till besättningen på ”U.S.S. Icarus”. Scenariot bygger mycket på isolation. Färjan finns fortfarande att tillgå, men den har inte någon större räckvidd och ordern var ju trots allt att hämta hem ”U.S.S.Eldritch”. Under scenariots gång kommer även skeppets logg att bli mer och mer sammanpusslad. Däri ges lösningen på problemet. Uppenbarligen försvann besättningen då en av Warp motorerna sände ut strålning som gjorde att besättningsmedlemmarna blev fångade i Limbo. Om man på något sätt kan reversera denna strålningseffekt, bör man kunna återbörda besättningen till de levande. Detta kräver dock att man reverserar Warphärden och framförallt att man samlar hela ”U.S.S. Eldritchs” besättning på ett och samma ställe samtidigt. Man vill ju inte utsätta den egna gruppen för några risker. Innebörden är förstås att en av besättningsmedlemmarna från ”U.S.S. Icarus” går igenom samma negativa strålning som ”U.S.S. Eldtritchs” besättning. Endast då kan man nämligen etablera kontakt med de besättningsmän som fortfarande flyter omkring i limbo.

INSPIRATION

Scenariot baserar sig delvis på skrönorna om ”The Philadelphia Experiment” där ett av den amerikanska flottans skepp sades ha uppnått osynlighet under ett kort tag med hjälp av elektromagnetisk strålning. Skeppet hette för övrigt ”Eldritch”. Det är också inspirerat till viss del av både ”Alien” och ”Event Horizon”, men då det är ST:TNG förekommer knappast några stora monster och oövervinnerliga fiender.

TIDSLINJE

Datum		Stardate	Händelser
2372	05.22	425389.36	”U.S.S. Icarus” beger sig från basen.
	07.06	425512.54	”Icarus” går in i ”The Briar Patch” i sektor fyra-fyra-ett.
	07.08 16.00	425518.66	Ops plockar upp en nödsignal.
	19.00	425518.79	Ops har lyckats spåra och identifiera signalen. Den tillhör ”U.S.S. Eldritch.”
	20.00	425518.83	”U.S.S. Icarus” har scannat ”Eldritch” genomgående. Inga livstecken har snappats upp, ej heller verkar det vara något fel på livsuppehållande system. En viss förhöjd strålning kan avkännas men inget onormalt för ett skepp som har drivit så länge (närmare tvåhundra år). Ett Away Team från säkerhetsavdelningen sätts ombord på ”U.S.S. Eldritch” för att klargöra om skeppet utgör något hot. De hittar ingenting av vikt, och återvänder med en lista på vad som behöver göras för att få ”Eldritch” att flyga igen.
	21.00	425518.87	Kapten Hayward har med sin XO och de äldre officerarna beslutat att skicka en reparationsdetalj till ”Eldritch”. Teamet kommer att ta Icarus största färja med proviant och andra förnödenheter för en veckas vistelse på ”Eldritch”. ”Icarus” fortsätter med sitt diplomatiska uppdrag i ”The Briar Patch”.
	21.15	425518.88	Färjan avgår.
	22.30	425518.93	Rollpersonerna är nu ensamma på ”U.S.S. Eldritch”. Sista radiokontakten med ”Icarus” är möjligt. ”Icarus” återvänder inom sex dagar för att hämta upp rollpersonerna och skeppet som bör vara reparerat tills dess.
	23.00	425518.95	Livsuppehållande system har diagnostiserats ännu en gång och befunnits fungera till 100%. Bränslestavarna i fusionsreaktorn är utbytta och allt är frid och fröjd. Nu är det upp till spelledaren hur fort han/ hon vill att fenomenen ombord på ”Eldritch” skall fortskrida (se ”Fenomen” s.8).
	07.09	425521	Reparationer påbörjas. Samantha och Tarek uppfattar ett slags ”bakgrundsmummel”. Ofta får de en känsla av att någon står precis bakom dem. Dilithium kristallen monteras ner för att ersättas med en ny. Proceduren tills dess att Warpdrift återigen kan införas kommer att ta drygt fyra dygn. Strålningsfältet hamnar i obalans p.g.a. dilithiumkristallens frånvaro. Yttre skrovreparationer påbörjas.

TIDSLINJE

Datum	Stardate	Händelser
07.10	425523	Livstecken börjar ge sig tillkänna på Rpnas Tricorders, men inga personer hittas. Känsliga Rp börjar känna kalla vinddrag och höra viskningar. Dilithiumkristallen kan monteras på.
07.11	425526	Tricorderna plockar upp tydliga tecken på livsformer. Elektriska fält börjar uppträda på olika platser i skeppet. Grönt ljus ses flimra förbi. Känsliga Rp börjar uppfatta rop på hjälp bland viskningarna och kan även råka ut för att känna händer som läggs på deras skuldror trots att ingenting är där. Dilithiumkristallen ersätts med en ny. Yttre skrovreparationer är färdiga.
07.12	425529	Warpkärnan kan testköras. Om så sker kommer en av besättningsmedlemmarna att släppas loss ur det negativa fältet. Oturligt nog sker detta på ett sådant sätt att en tryckvåg uppstår i fältet. Mannen kastas in i en vägg där han fastnar. Låt Rpna snabbt upptäcka det extra livstecknet ombord och lokalisera det. Om spelarna haft problem med att lösa ”logggåtan” så låt mannen överleva tillräckligt länge för att berätta vad som hänt. Det kan till och med vara teknikern som satte igång fältet som fastnat i väggen. Warpkärnan kan tas online.
07.13	425532	Nu är det upp till Rpna hur man vill lösa problemet ombord. Ett rådigt ingripande kan ge goda rekommendationer och eventuell befodran.En dag har de på sig, mer än tillräckligt för att med hjälp av loggen kunna lösa problemet.
07.14	425534	”U.S.S. Icarus” anländer vid 16.30 - 17.00 och anropar ”Eldritch”. Slutscenerna sker i ”Ten Forward” på kvällen, då rollpersonerna kommenderas för sitt rådiga ingripande.

UPPDRAGET

Stardate 425512

BAKGRUND

”U.S.S. Icarus”, ett Galaxy-klass skepp med alldeles färsk besättning har fått sitt första uppdrag. Ända sedan Son’as konflikt med Ba’ku på Ba’kus hemplanet löstes, har svårt sjuka människor vallfärdat till planeten i hopp om att kunna hitta ett botemedel för sina sjukdomar. Ba’ku har graciöst nog gått med på att låta Federationen bygga ett sjukhus på planeten, förutsatt att det inte påverkar Ba’kuernas livsstil. Ännu är det bara de riktigt allvarligt sjuka som har tillåtits att spendera några längre tidsperioder på planetens yta, och alla färder står under uppsikt från Federationen. Hittills har inga större incidenter skett. Alla transporter till och från planetens yta måste ske med skyttel, eftersom den naturliga bakgrundsstrålningen och atmosfären är kraftigt störande på både Warpdrift och transportstrålar. Patienterna hämtas efter avslutad behandling av Federationsskepp som råkar vara i närheten. Den här gången var det ”Icarus” tur.

U.S.S. ICARUS

Alldeles nyligen släpptes ”Icarus” från skeppsvarvet där hon legat i docka och blivit uppdaterad och reparerad. Hennes tidigare besättning var stationerad på ett utav de skeppen som gick under i striden mot Borg. ”Icarus” skadades då hon skulle sätta ut sonder för att mäta protuberanser i ett speciellt livligt solsystem. En av solens jätteflammor lyckades slå ut skeppets sköldar och livsuppehåll och det var med nöd och näppe man kunde rädda henne och tillhörande besättning.

DIPLOMATISK ESKORT

Nu har ”Icarus” och dess nya besättning fått sitt första uppdrag av Starfleet. Två patienter skall avhämtas från Ba’kus hemplanet. Ärendet är lite känsligt eftersom det rör sig om en högt uppsatt Federationspolitikers fru, samt två andra patienter. Hela transaktionen måste hållas så hemlig som möjligt eftersom man fruktar att opinionen skall gå emot Federationen ännu en gång. Picards rådiga ingripande vände förvisso trenden, men om det kommer ut att Federationen satt en av sina toppolitikers hustrur före ”vanliga” människor i kön till Ba’ku, kommer det att resultera i ett ramaskri. Nu är förvisso politikerhustruns närvaro på planeten helt befogad då hon faktiskt lider svårt av sin sjukdom. De två andra gästerna som skall eskorteras tillbaka till en Starbase för att där ta lämplig vidare transport, är en Vulcan och en Betazoid. Båda har behandlats för svårlösta genetiska besvär som helt tycks självläka på planeten med den magiska strålningen.

RESAN

”U.S.S. Icarus” sätter fart mot sektor fyra-fyra-ett, ”The Briar Patch”, en svårnavigerad region i universum. Resan dit är tämligen händelselös. De intressanta sakerna sker när skeppet effektivt avskärmats från all kommunikation med omvärlden och Federationen.

SIGNALEN

Två timmars färd in i ”The Briar Patch” plockar ”U.S.S. Icarus” sensorer upp en nödsignal som kommer någonstans inifrån de gigantiska gasmolnen. Först verkar det inte som om det är något men efter ett par minuters scannande av de olika frekvenserna hittar man till slut en stabil kanal. Efter några timmars undersökande, scannande och sensoranalyser kommer man fram till att signalen är en mycket gammal Federations kod. Den tillhörde Daedalus-klass skeppet ”U.S.S. Eldritch”. ”Eldritch” rapporterades försvunnet för över tvåhundra år sedan. En snabb kontroll i UFP’s omfattande bibliotek ger vid handen i stort sett all information som står om ”U.S.S. Eldritch” i ”Appendix” på s.16.

BESLUT FATTAS

Inga livstecken upptäcks med normala sensorer ombord, även om det tycks finnas ovanligt mycket residualstrålning från Warphärden. Ett Away Team från säkerhetsavdelningen sätts ombord på ”U.S.S. Eldritch” för att klargöra om skeppet utgör något hot. De hittar ingenting av vikt ombord, och återvänder med en lista på vad som behöver göras för att få ”Eldritch” att flyga igen. Capt. Hayward utser ett team som skall stanna vid ”Eldritch” och reparera henne tillräckligt för att kunna ta med henne hem igen.

ETT AWAY TEAM UTSES

Captain Hayward ber Rpna inställa sig i hennes ready-room. Där ger hon högst rankade Rp (Sikorsky) en PADD (se ”Handouts”) där alla reparationer som är nödvändiga på ”Eldritch” står uppradade. Hon förklarar att det är av yttersta vikt att ”U.S.S. Eldritch” blir flygvärdig igen. Bara loggboken kan visa sig vara av oerhört värde när man försöker pussla ihop vad som egentligen hände med dessa legendariska skepp. Detta skulle naturligtvis se mycket bra ut i allas ögon och kanske kan det tilldela ”Icarus” besättning ett roligare uppdrag till nästa gång. Livsuppehållande system fungerar all-

deles utmärkt, likaså replikatorer och andra livsnödvändigheter. Vilket innebär att vistelsen ombord inte skall leda till några större besvär. Hayward lägger verkligen tyngd på just den fronten. Hon påpekar också att om Rpna sköter sig väl så kan både en bonus och längre permission vara tänkbart vid nästa uppehåll. Det finns naturligtvis en hake. Rpna kommer att lämnas helt ensamma på skeppet under sex dagar. Hayward förklarar att resan till Ba'kus hemplanet tyvärr inte kan skjutas upp mer än ytterligare ett par timmar och att "Eldritch" mycket väl kan försvinna från just den här koordinaten mycket fortare än så. I de här områdena kan det vara stört omöjligt att hitta skeppet igen eftersom det finns så många kraftiga störningar. Eventuella protester kan tystas med direkta order. Hayward ÄR trots allt kapten på den här skutan :).

U.S.S. ICARUS GER SIG AV

Redan samma dag som "Icarus" ger sig av börjar karaktärerna få problem. Psykiskt begåvade människor bland reparationsgänget kommer omedelbart känna att något är vajsing på skeppet. Det verkar nästan som om någonting lever här...

Stardate 425518.88

OMBORD

Väl ombord på "U.S.S. Eldritch" finns det vissa prioriteter. Fusionsbränslestavarna måste bytas omedelbart och en grundläggande Level 1 scan måste genomföras (se "Appendix" s. 17). När väl dessa reparationer är genomförda är det mycket sent på kvällen.

REPARATIONER

Här är bara en kort lista på förslag på vad som kan tänkas behöva repareras.

SKROVREPARATIONER:	Yttre skrover har skadats av sten och grus som konstant bombarderat ytan. Skrovet är skadat på två ställen, Reparationerna kommer att ta ungefär tre dagar. Föreslagsvis är det Tarek som tar hand om dessa reparationer, eftersom han har störst erfarenhet av EVA. Låt honom inte vara helt ensam på yttre skrovet dock. Han bör stå i konstant kontakt med resten av Away Teamet och dessutom uppleva sin beskärda del av fenomen.
NIVÅ 1 DIAGNOS:	Alla skeppssystem måste gås igenom grundligt och det kan ta åtskilliga timmar. De system som inte är i gott skick måste repareras. Det kan röra sig om i princip alla system som står listade under färdigheten "Shipboard Systems" (Se Star Trek Light). Låt gärna Sikorsky få pyssla med sladdar och kretskort även han.
BYTE AV FUSIONSBRÄNSLESTAVAR:	Detta är ett enkelt ingrepp som inte kräver speciellt mycket tid att genomföra.

UPPDRAGET

BYTE AV DILITHIUM-KRISTALL:

Dilithiumkristallen är en mycket känslig kristall, som på äldre skepp har mycket lätt för att gå sönder. Processen att byta ut kristallen måste därför gå mycket långsamt och försiktigt. Det är den reparation som kommer att ta längst tid för Away Teamet att utföra.

SKEPPSLOGGEN

Skeppsloggen (som finns nedtecknad i sin helhet under avsnittet ”Handouts” i Appendix s.) berättar för karaktärerna om hur två besättningsmedlemmar (Ensign Stuart Lee - Cross och Liutenant Commander Camilla Aldiss (Chef Engineering Officer)) under en kväll ådrog sig kraftiga strålningsskador för att sedan mystiskt försvinna ifrån sickbay. Kaptenens logg berättar vidare om hur underliga fenomen börjat uppträda på skeppet, att man tappat all radiokontakt med Jorden (”Eldritch’s” uppdrag utspelar sig innan UPF grundats) och att ett strålningsfält sakta tar över skeppet. De besättningsmedlemmar som råkar vara där fältet breder ut sig försvinner spårlöst. Skeppets engineers arbetar på högtryck, men den enda lösningen de kan komma på är att ta warpkärnan offline och reversera dess polaritet för att motverka fältet (en helt riktig lösning, faktiskt), men innan de hinner göra det har fältet invaderat hela skeppet. Räddningsskeppet som skickas ut efter ”U.S.S. Eldritch” hittar aldrig fram till skeppet. Nödsignalen tar förvisso räddningsskeppet till ”Eldritch”, men hon är spårlöst försvunnen. (Kamouflaget har tagit över hela skeppet, och det syns inte på sensorerna. Under de följande tvåhundra åren (!) förlorar fältet ytterligare i styrka och till slut syns hela skeppet igen. Om du vill kan du låta dess konturer skimra litegrann.) Detta är i stora drag allt man kan utläsa ur loggen.

FENOMEN

Efter att dilithiumkristallen monterats ner för första gången sedan fältet uppstod, kommer ett antal störningar att uppenbara sig. Adaine och Vokar kommer att bli extra hårt utsatta eftersom de båda har psioniska förmågor och är extra känsliga.

Viskningar som inte kan tydas hörs svagt i bakgrunden. Lyssnar man riktigt noga kan man höra ett och annat ”hjälp”. Låt karaktärerna höra röster när de kommer gående mot matsalen bara för att upptäcka att salen är tom. Adaine och Vokar uppfattar ett slags ”bakgrundsmummel”.

Ljud uppstår ur tomma intet. Det kan röra sig om kraftiga slag mot dörrar, fotsteg bakom karaktärerna när de går ensamma genom skeppet till små krafsningar på bord och väggar. En tricorder scan i riktning mot ljudkällan avslöjar en störning i strålningsfältet som finns på ”Eldritch”. (Detta beror naturligtvis på att besättningsmannen som skapar störningen lyckas komma igenom strålningsfältet för ett kort tag.)

Låt karaktärerna aldrig vila. Ge dem hela tiden känslan av att vara iakttagna.Ge dem en känsla av att någon står precis bakom dem och andas dem i nacken. Du kan till och med låta karaktärerna känna lätta beröringar, som till slut övergår till handpåläggningar på axlar eller armar. Ju närmare ”slutet” på scenariot du kommer desto mer våldsam kan du vara. Till slut kan det till och med hända att de upplever knuffar (av desperata besättningsmän som VERKLIGEN vill ut ur detta levande helvete) och sparkar. Detta bör helst ske innan de inser att det är besättningsmännen som är ”skurkarna”.

Karaktärernas tricorders uppträder mer och mer underligt.I början är det en registrering av störningar i kraftfältet, som gradvis övergår till att visa tecken på livsformer. Naturligtvis finns det ingenting karaktärerna kan se framför tricordern. Efter provkörningen med den nya dilithiumkristallen kan tricorderna plocka upp exakta livsformer.

Elektriska fält börjar uppträda här och där på skeppet. Karaktärerna får kraftiga stötar av den statiska elektriciteten som laddas upp.

Gröna fält med ljus ses fladdra förbi här och där. Det kan tänkas att någon utav karaktärerna står precis där ett av fälten flimrar förbi. Låt dem då upptäcka att några utav deras kläder smält samman. En undersökning ger vid handen att tygerna gått ihop på molekylär nivå. Låt dock inte karaktärerna själva bli allvarligt skadade. Om karaktärerna funderar på att sticka ifrån ”Eldritch” kan du alltid låta ett av de gröna fälten ställa till med elände i färjan.

Här och var på skeppet finns också oförklarliga kalla fläckar. Vinddrag som egentligen inte borde förekomma drar igenom skeppet och sprider ut papper. Eventuellt kan även en sådan vindpust välta lite mer solida föremål.

MANNEN I SKROVET

Efter att Warpkärnan provkörts så har det annars stabila fältet helt brutits ner på ett ställe. En av

besättningsmedlemmarna råkade oturligt nog vara i vägen när så skedde. En tryckvåg uppstår och mannen kastas in mot en vägg där han fastnar när molekylerna i hans hud går samman med väggens molekyler. Sensorerna på bryggan visar att en extra livsform finns ombord, så även tricorderna. Låt karaktärerna få pejl på honom ganska omedelbart om det visar sig att de har haft svårt att komma fram till vad som hände ombord på skeppet. Mannen överlever precis så länge som det tar för honom att berätta vad det var som hände. Om de VERKLIGEN inte har någon pejl kan du till och med låta det vara Ensign Lee - Cross som sitter fast i väggen. Lee - Cross var den tekniker som oavsiktligt satte igång fältet som transporterade honom och resten av besättningen till limbodimensionen när han prövade kamouflage apparaten. Om karaktärerna försöker rädda honom med hjälp av transportern så låt dem lyckas om de agerar snabbt. Mannen måste sövas omedelbart och opereras så fort de återvänder till ”U.S.S. Icarus”.

TECHNOBABBLE

I Star Trek består mycket utav dialogen utav så kallat ”Technobabble”. Daedalus Encounter är naturligtvis inget undantag. Tabellen nedan är hämtad från ”Star Trek: The Next Generation RPG” och bör tjäna den Star Trek ovane spelledaren väl. Technobabble tjänar till att öka stämningen i spelet, inget annat. Ofta är det rena nonsensfraser man tar till för att det skall ”låta bra”. Om du som spelledare måste komma upp med en snabb lösning till varför ett instrument inte fungerar kan du snabbt identifiera de delar som skadats genom att konsultera tabellen. För ett snabbt resultat, läs rakt av tabellen. För slumpmässiga resultat, slå en tärning för varje kolumn och kombinera resultaten.

Slå	Resultat 1	Resultat 2	Resultat 3
2	quantum	flux	inhibitor
3	positronic	reaction	equalizer
4	gauss	field	dampener
5	osmotic	particle	chamber
6	neutrino	gradient	catalyst
7	molecular	induction	coil
8	resonating	conversion	unit
9	thermal	polarising	translator
10	photon	displacement	grid
11	ionic	feed	regulator
12	multiphase	imaging	sustainer

Vad som hänt på Eldritch är detta: den (förbjudna) experimentella kamouflageteknologin har fått diverse utav sina viktigare styrkomponenter borttagna, detta för att inte fresta besättningen att använda den. Warpkärnan, som ju är en ganska instabil dilithiumkristall, har fått en minimal spricka i sig, som inte upfattas av sensorerna. Ensign Lee - Cross vill pröva kamouflagetekniken för att upprätta ett kamouflage fält inuti skeppet på en avgränsad yta. Eftersom ett flertal styrkomponenter saknas, använder han warpdriftens kraftfält för att upprätta avgränsningen. Warpkärnan tål inte påfrestningen, men istället för att explodera, reverseras kraftfälet. Lee - Cross och Lt. Cmndr Aldiss drabbas av strålningen från det reverserade kraftfältet som förflyttar dem efter en viss fördröjning in i en annan dimension. Kraftfältet utvidgas i takt med att sprickan utvidgas i warphärden. Engineers som fortfarande inte uppslukats av fältet kommer på att man måste reversera warpkärnans polaritet för att lyckas bryta fältet, men det misslyckas eftersom dilithiumet är sprucket. När karaktärerna kommer ombord har ca tvåhundra år gått sedan fältet upprättades. Dilithiumkristallen har sedan länge förlorat sin kraft och fältet håller på att reversera naturligt. Detta kommer dock ta ett antal hundra år. Processen kan skyndas på genom att man byter ut dilithiumkristallen och upprättar ett negativt fält i skeppet. Det är dock farligt att göra det i hela skeppet. Fältet bör helst vara avgränsat till ett område. Vid bytet av dilithiumkristallen kommer det nu ganska stabila fältet att genomgå ytterligare nedbrytning. Därav de många underliga fenomenen ombord.

U.S.S. Icarus NCC 1705 - A

Organisation: United Federation of Planets
Befäl: Starfleet
Typ: United Star Ship
Kategori: Kryssare, utforskare
Klass: Galaxy
Registreringsnummer: NCC - 1705 A
Namn: Icarus
Kapten: Geraldine Hayward

SPELTERMER/ SKEPPSSTATISTIK
HULL CHARACTERISTICS

Size: 8 (641 m long, 42 decks)
Resistance: 4
Structural Points: 160

OPERATIONS CHARACTERISTICS

Crew/ Passengers: 1100/ 5000 [7 pwr/ round]
Computers: 6 [6 pwr/round]
Transporters: 6 personnel, 8 cargo, 6 emergency [10 pwr/ round]
Tractor Beams: 1 av, 1 fd, 1 fv [2/ ratings used]

PROPULSION & POWER CHARACTERISTICS

Warp System: 6.0/ 9.2/ 9.6 (12 hours) [2/ warp factor]
Impulse system: .75 c/ .92 c [7/ 9 pwr/ round]
Power: 200

SENSOR SYSTEMS

Long Range Sensors: +2/ 17 light-years [6 pwr/ round]
Lateral Sensors: +2/ 1 light-year [4 pwr/ round]
Navigational Sensors: +2 [4 pwr/ round]
Sensors Skill: 5

WEAPONS SYSTEMS

Type X phaser:
Range: 10/30,000/100,000/300,000
Arc: All (720 degrees)
Accuracy: 4/5/7/10
Damage: 20
Power: [20]

Type II Photon Torpedoes:
Number: 20
Launchers: 1 ad, 1fv, 1 aft in saucer
Spread: 10
Arc: Forward or aft, but are self guided
Range: 15/300,000/1,000,000/3,500,000
Accuracy: 4/5/7/10/
Damage: 20
Power: [5]

Weapons Skill: 5

DEFENSIVE SYSTEMS

Starfleet Deflector Shield
Protection: 60/80
Power: [60]

Beskrivning

Galaxy klassen representerar ett landmärke inom UPFs skeppsdesign. Dessa högst funktionella fordon kan utföra en mängd olika uppdrag. Genom sin utformning för lång tids utforskning, och defensiva aktioner, personifierar Galaxy klassen Starfleets ideal. Galaxy klassen byggs med en beräknad lång livslängd, och kan härbärgera inte bara en stor besättning utan även deras familjer. Då skeppet råkar ut för fara kan man avskilja tefatet från det sekundära skrovet för att skydda de civila ombord. Tefatet besitter begränsade taktiska system och kan enbart uppnå subljushastigheter; kraft får man från sekundära kraftsystem.

U.S.S. Icarus är en av de få kvarvarande rymdskeppen av Galaxyklass. Då konfrontationen med Borg ägde rum, låg Icarus i docka för att repareras. Alldeles nyligen släpptes ”Icarus” från skeppsvarvet. ”Icarus” skadades då hon skulle sätta ut sonder för att mäta protuberanser i ett speciellt livligt solsystem. En av solens jätteflammor lyckades slå ut skeppets sköldar och livsuppehåll och det var med nöd och näppe man kunde rädda henne och tillhörande besättning.

Besättningen var under striderna mot Borg stationerad och uppdelad på de 39 skepp som gick under i striden, bara ett litet antal av original besättningen har överlevt, och ingen utav dem finns på kvar på ”Icarus”. Det var meningen att Icarus vid ett flertal tillfällen skulle ha döpts om till ”U.S.S. Enterprise (NCC 1701 - E)”, men alla dylika försök bordlades tills dess att ”Sovereign” klassen byggts färdigt. ”Icarus” har alldeles nyligen släppts ut ur sin docka, och har fått en ny besättning.

BESATTNINGEN

Captain Geraldine Hayward

Utseende: Hayward är en kvinna i fyrtioårsålder. Hon är ganska lång (177 cm) och mycket vältränad. Hon har långt brunt hår, uppsatt i en fläta eller knut beroende på omständigheterna. Geraldine har grå ögon.

Personlighet: Geraldine Hayward är en erfaren kapten, med åtskilliga års kommenderings erfarenhet under bältet. Hon är väldigt professionell och uppvisar ett stoiskt lugn till och med i de knepigaste omständigheter. Hon är mycket beskyddande

när det kommer till sin besättning. Hon brukar alltid ta sig tid att småprata med alla när hon kopplar av i "Ten Forward" eller på holodecket. Hon är skeppets okrönta mästarinna på hoverball.

Historia: Tidigare kapten för "U.S.S. Endeavour" överfördes hon nyligen till "U.S.S. Icarus", på grund av meningsskiljaktigheter i besättningen. Hon emottog en kommendering för uppvisat mod efter att ha lett ett räddningsuppdrag med en kidnappad betazoidsk diplomat. Hon gick ut Summa Cum Laude från Starfleet Academy.

ATTRIBUTES:

Fitness:	2 [5]
Coordination:	2 [5]
Dexterity:	+1
Reaction:	+1
Intellect:	2[5]
Perception:	+2
Logic:	+1
Presence:	3 [5]
Willpower:	+1
Psi:	0 [5]

SKILLS

Administration	(Starship)	3 (5)
	(Starfleet Bureaucracy)	3 (5)
Athletics	(Hoverball)	2 (5)
	(Fencing)	2 (2)
Command	(Starship)	4 (5)
Computer	(Research)	1 (2)
Culture	(Human)	1 (2)
Diplomacy	(Federation Frontier)	1 (2)
Dodge		1
Gaming	(Poker)	2 (2)
History	(Federation)	1 (2)
	(Human)	1 (2)
Language	Federation Standard	3
Law	(Starfleet Regulations)	4 (5)
Personal Equipment	(Tricorder)	1 (2)
Persuasion	(Negotiation)	2 (5)
Planetary Survival	(Desert)	1 (2)
Planetary Science	(Planetology)	1 (2)
Shipboard Systems	(Flight Control)	1 (3)
	(Command)	1 (4)
Social Science	(Antropology)	2 (4)
	(Political Science)	2 (3)
Space Science	(Astronomy)	1 (4)
	(Stellar Cartography)	1 (2)
Starship Tactics	(Starfleet)	2 (3)
Systems Engineering	(Command)	2 (3)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (3)
World Knowledge	(Earth)	2 (3)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES
Bold
Commendation (Certificate of Merit)
Contact (1 pt) (Lt. Cmdr. Data, assigned to "U.S.S. Enterprise)
Departement Head (Conn)
Rank (Captain)
Rival (2 pts) (Commander Grysnak, "U.S.S. Endeavour)

Courage: 5
Renown: 70 Aggression:-10 Discipline:12
Initiative: 15 Openness:14 Skill:19
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

First Officer Cmdr Nivok S'ung

Utseende: Nivok är Bolian. Han har svagt koboltblå hy och en kan som löper längs mitten av hans huvud. Nivok är kort och bred och ger ett massivt intryck.

Personlighet: Nivok är som de flesta Bolians en jävel på grupaktiviteter, men han har även utmärkt sig personligen under flera uppdrag. Han ställde sig först tveksam till utnämningen till First Officer, men ett samtal med Captain Hayward fick honom snabbt på andra tankar. Hayward och Nivok har en helt otrolig personkemi.

Historia: Nivok S'ung gick ut Starfleet Academy i övre halvan av sin klass, men han utmärkte sig inte nämnvärt. Detta ändrade sig dock ganska snart. Som Ensign på "U.S.S. Sarratoga" tog han snart initiativ som förvånade alla runt honom. Det tog inte lång tid innan han befordrats till Lt. Cmdr. Hans förflyttning till "U.S.S. Icarus medförde ytterligare befordran till Commander.

ATTRIBUTES:

Fitness:	3 [5]
Strength:	-1
Coordination:	2 [5]
Dexterity:	+1
Intellect:	2 [5]
Presence:	2 [5]
Willpower:	+2
Psi:	0 [5]

SKILLS

Administration	(Starship)	2 (3)
	(Logistics)	2 (3)
	(Starfleet)	2 (2)
	(Bureaucratic Manip.)	2 (2)
Athletics	(Climbing)	3 (3)
Culture	(Bolian)	2 (3)

Computer	(Modeling)	1 (2)
Command	(Starship)	3 (3)
Diplomacy	(Federation Law)	1 (2)
Dodge		2
Energy Weapons	(Phaser)	1 (2)
History	(Bolian)	1(2)
History	(UFP)	1 (2)
Language	(Bolian)	2
	(UFP Standard)	1
Law	(Starfleet Regulations)	3 (3)
Personal Equipm.	(Tricorder)	1 (2)
Planetary Tactics	(Small - Unit)	2 (3)
Planetside Survival	(Ocean)	1 (2)
Social Science	(Economy)	2 (3)
	(Political Science)	2 (2)
Shipboard Systems	(Tactical)	1 (2)
Starship Tactics	(UFP)	1 (2)
	(Klingon)	1 (2)
Strategic Ops	(Fleet Operations)	1 (2)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Bolarus IX)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES
Language Ability
Contact (Lt. Cmdr Worf)
Bold
Synergy +2
Ally +2
Rival -1

Courage: 5
Renown: 64 Aggression:-5 Discipline:10
Initiative: 15 Openness:19 Skill:12
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

Science Officer Lt. Karen Brock

Utseende: Lt. Brock är en kortvuxen, späd kvinna med indiska drag. Hon är mycket vacker och oerhört blyg, vilket kan göra det svårt att få kontakt med henne.

Personlighet: Lt. Brock är tämligen nyutexaminerad från akademin, och hon känner sig alltför oerfaren för den position hon innehar. Hon både längtar till och fruktar den dagen då hon tvingas bevisa vad hon går för. Hennes osäkerhet gör henne ovillig att dela med sig utav sina vetenskapliga teorier, tills dess att hon testat dem grundligt.

Historia: Lt. Brock tog examen från akademin som den första i sin klass, trots ett hårt schema som täckte både exobiologi och partikelfysik. Under sin Cadet Cruise råkade hon ut för en allvarlig olycka i samband med att hon samlade in sensordata. Hon överlevde med nöd och näppe och ådrog sig dessutom en reprimand. Trots detta har hon fått en post på "U.S.S. Icarus".

ATTRIBUTES

Fitness:	2 [5]
Coordination:	2 [5]
Intellect:	3 [5]
Perception:	+1
Logic:	+1
Presence:	3 [5]
Willpower:	+1
Psi:	0 [5]

SKILLS

Athletics	(Jumping)	2 (3)
Computer	(Research)	2 (3)
Culture	(Human)	2 (3)
Dodge		2
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)
History	(UFP)	1 (2)
	(Human)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	3
Law	(Starfleet Regulations)	1 (2)
Life Science	(Exobiology)	2 (3)
Personal Equipm.	(Tricorder)	2 (3)
Physical Science	(Physics)	1 (3)
Planetside Survival	(Martian)	1 (2)
Propulsion Eng.	(Warp Drive)	1 (2)
Shipboard Systems	(Sensors)	2 (3)
Space Science	(Astrophysics)	2 (3)
	(Thermodynamics)	2 (3)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Mars)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES
Curious
Impulsive
Mathematical Ability
Innovative
Promotion (Lt.)

Courage: 2
Renown: 11 Aggression: 0 Discipline: -5
Initiative: 5 Openness: 0 Skill: 1
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

Chief Engineer Lt. Cmdr Halek

Utseende: En lång muskulös vulcansk man. Halek lyckas på något sätt alltid hålla sig själv helt proper, till och med när han kryper omkring i Jeffries rör eller trixar med dammiga maskiner på främmande världar. Hans självförtroende är på gränsen till arrogant.

Personlighet: Halek tycker om att pyssla med e olika system som finns ombord på "Icarus", han sätter både sina egna och andras teorier på prov. Han ser Main Engineering som sitt personliga laboratorie. Hans modifieringar får ofta hans kollergor att bli förbryllade. Han tar också avstånd från fysiska aktiviteter. Han föredrar teknologi framför friluftsliv.

Historia: Mot sina föräldrars vilja, gick Halek med i Starfleet och studerade ingenjörskonst. Han specialiserade sig på Warpdynamik, och presenterade en uppsats i Transwarpdynamik vid Daystrom Institutet. Under hans tidigare uppdrag på "U.S.S. Lakota", lyckades han genomföra en kallstart av Warpmotorerna, genom att använda sig av en experimentiell process uppfunnen av Geordi La Forge. Han förflyttades från "U.S.S. Discovery" till "Icarus" alldeles nyligen.

ATTRIBUTES

Fitness:	2 [5]
Strength:	+1
Coordination:	2 [5]
Intellect:	3 [5]
Logic:	+2
Presence:	2 [5]
Empathy	-1
Psi:	1 [6]
Range:	-1

SKILLS

Administration	(Logistics)	1 (2)
Athletics	(Lifting)	1 (2)
Computer	(Modeling)	2 (3)
Culture	(Vulcan)	1 (2)
Dodge		2
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)
First Aid	(Wound/Combat Trauma)	1 (3)
Gaming	(Chess)	3 (4)
History	(UFP)	1 (2)
	(Vulcan)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	2
	(Vulcan)	2
Law	(Starfleet Regulations)	1 (2)
Material Engin.	(Spaceframe)	1 (3)
	(Starship Design)	1 (2)
Mind Meld		2
Personal Equipm.	(Tricorder)	1 (2)
Physical Science	(Physics)	2 (3)
	(Mathematics)	2 (3)
Propulsion Engin.	(Warp Drive)	2 (5)
Shipboard Systems	(Flight Control)	2 (3)
	(Medical)	2 (3)
	(Operations)	2 (3)
Space Science	(Thermodynamics)	2 (3)
Strategic Ops.	(Neutral Zone)	1 (2)
Unarmed Combat	(Nerve Pinch)	2 (3)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Vulcan)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES

Arrogant
Code of Honor (Vulcan)
Departement Head (Engineering)
Hides Emotions
Innovative
Pacifism (-3)
Patron (+2) (Ambassador Spock)
Promotion (Lt.)

Courage: :3
Renown: 20 Aggression: -5 Discipline: 4
Initiative: 4 Openness: 0 Skill: 7
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

Flight Control Officer
Lt. Dan Cheung

Utseende: Dan Cheung är en stilig, atletisk man i tidig trettioårsålder. Han har ett djupt ärr på insidan av hans vänstra underarm, vilket vanligtvis är dolt av hans uniform.

Personlighet: Cheung är näst intill kaxig - vanligtvis. Han känner till sina begränsningar likaväl som sina fördelar, och känner inte att han har något att bevisa. Till och med i de mest farofyllda situationer lyckas Cheung dra ett skämt. När han inte är i tjänst studerar han bat'leth på holodeck.

Historia: Cheung stammar från jorden, där hans mor och far arbetar inom Starfleet Command. Tidigt visade han löfte som en Starfleet officer. Han besökte ofta Starfleet Museet och åkte med sina föräldrar på inspektionsrundor. Cheung idoliserar Captain Hikaru Sulu, och studerade hans service record genomgående. Han emottog en befordran till Lieutenant efter att han med sitt klara tänkande och superba reflexer räddat ett Constellation klass skepp från två Ferengi skepp. Incidenten gav honom en hälsosam respekt för Ferengi aktiviteter, och han gjorde sina studier av rasen och dess taktik till en prioritet.

ATTRIBUTES

Fitness:	2 [5]
Vitality:	+1
Coordination:	2 [5]
Intellect:	3 [5]
Presence:	2 [5]

Willpower:		+1
Psi:		0 [5]

SKILLS

Administration	(Starship)	2 (3)
	(Starfleet Bureaucracy)	2 (2)
Athletics	(Running)	1 (2)
	(Soccer)	1 (2)
Charm	(Opposite Sex)	1 (2)
Computer	(Research)	1 (2)
Culture	(Human)	2 (3)
Dodge		1
Energy Weapon	(Phaser)	1 (3)
History	(UFP)	1 (2)
	(Human)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	3
Law	(Starfleet Regulations)	1 (2)
Personal Equipm.	(Environmental Suit)	1 (2)
Planetside Survival	(Arctic)	1 (2)
Shipboard Systems	(Flight Control)	2 (4)
	(Operations)	2(3)
	(Sensors)	2 (3)
Space Science	(Astrogation)	1 (3)
Starship Tactics	(Ferengi)	1 (2)
	(Romulan)	1 (2)
Systems Engin.	(Flight Control)	1 (2)
Prim. Weaponry	(Bat'leth)	1 (2)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	3 (4)
World Knowledge	(Earth)	1 (2)
	(Dessica II)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES

Contact (1pt) (Starfleet)
Promotion (Lt.)
Rival (2pts) (Shuttlecraft Pilot)
Rival (3 pts) (Ferengi DaiMon)
Shrewd
Vengeful (1 pt) (Nausicaans)

Courage: 4
Renown: 10 Aggression: 2 Discipline:6
Initiative: 2 Openness: 0 Skill: 0
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

Security Chief Lt. Korudos

Utseende: Korudos är Andorian. Trots sin kortväxthet blir de som motsätter sig honom ofta illa till mods när han vägrar backa. Han tenderar att blänga på folk och han ler ofta sarkastiskt.

Personlighet: Misstänksam och cynisk av naturen. Korudos tar aldrig någonting för vad det ser ut att vara. Som de flesta andorier är han snabb till vrede, något han måste lära sig att kontrollera. Han framstår ofta som störig, men han är våldsamt lojal mot sina vänner.

Historia: Lt. Korudos överfördes till "Discovery" från Starfleet Intelligence. SI tillåter inte sin personal att diskutera sitt arbete och Korudos undviker ämnet I konversationer. Medan han väntade på sitt nya uppdrag utsattes han för ett mordförsök av en Breen, uppenbarligen på order ifrån The Obsidian Order. Efter den incidenten överfördes han vidare till "U.S.S. Icarus".

ATTRIBUTES

Fitness:	3 [5]
Vitality:	+1
Coordination:	3 [5]
Intellect:	2 [5]
Perception:	+1
Logic:	-1
Presence:	2 [5]
Willpower:	+1
Psi:	0 [5]

SKILLS

Athletics	(Jumping)	1 (2)
Behaviour Mod.	(Resistance)	1 (3)
Command	(Combat Leadership)	1 (3)
Computer	(Intrusion)	1 (3)
Culture	(Andorian)	1 (2)
Dodge		1
Energy Weapon	(Phaser)	2 (5)
Espionage	(Traffic Analysis)	1 (2)
	(Covert Com.)	1 (3)
	(Intelligence Tech.)	1 (4)
History	(UFP)	1 (2)
	(Andorian)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	1
	(Andorian)	2
	(Romulan)	1
Law	(Starfleet Regulations)	3 (4)
Personal Equipm.	(Tricorder)	2 (4)
Physical Science	(Computers)	1 (2)
Planetside Survival	(Urban)	1 (2)
Prim. Weaponry	(Chaka)	2 (4)
Shipboard Systems	(Tactical)	2 (5)
Systems Engin.	(Security Systems)	1 (4)
Unarmed Comb.	(Starfleet Martial Arts)	2 (5)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Andoria)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES

Contact (2 pt) (Starship Captain)
Departement Head (Security)
Excellent Balance
Excellent Hearing

Excellens Sight
Favours Owed (Orion Captain)
Obligation (-1 to Starfleet Intelligence)
Promotion (Lt.)

Courage: 5
Renown: 19 Aggression: 7 Discipline:2
Initiative: -3 Openness: -2 Skill: 5
Wound Levels: 4/4/4/4/4/4/0

Chief Medical Officer
Dr. Ramona Bloch

Utseende: Lång och med tjockt ljust hår och ljusa gröna ögon kan inte Dr. Bloch dölja sin slående skönhet. Hon försöker aldrig förhöja den. Hon anser att den är I vägen för folks åsikter om henne.

Personlighet: Trots sina färdigheter och sin empati, har hon ett eldfängt humör. När patienter inte tar henne på allvar – genom att exempelvis ignorera hennes instruktioner – blir hon mycket arg. Dr Bloch har en skarp tunga och tvekar inte att göra sina åsikter hörda.

Historia: Bloch började sin karriär som doktor I den Rigelliska System Patrullen, en reservstyrka med ansvar för att kontrollera handelsvägar. Hon har aldrig genomgått Starfleet Academy, utan fick sin träning genom RSP. Captain Hayward bad om att få Dr. Bloch ombord på sitt skepp efter att ha träffat henne under ett medicinskt nödläge vid Rigel IV. Bloch har en provisorisk rang som Lieutenant.

ATTRIBUTES

Fitness:	2 [5]
Coordination:	2 [5]
Reaction:	+1
Intellect:	2 [5]
Presence:	2 [5]
Willpower:	+1
Empathy:	+1
Psi:	0 [5]

SKILLS

Athletics	(Climbing)	2 (4)
	(Raquetball)	2 (3)
Bargain	(Haggling)	1 (2)
Computer	(Research)	1 (2)
Culture	(Human)	1 (2)
	(Vulcan)	1 (2)
Dodge		1
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)
First Aid	(Human)	4 (5)
History	(UFP)	1 (2)
	(Human)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	3
Law	(Starfleet Regulations)	1 (2)
Life Science	(Biology)	1 (3)
Medical Science	(Pathology)	4 (5)
	(Surgery)	4 (5)
Personal Equipment	(Medical Tricorder)	2 (5)
Planetside Survival	(Mountain)	1 (2)
Search		2
Shipboard Systems	(Medical)	2 (4)
Starship Tactics	(Pirate)	1 (2)
	(Ferengi)	1 (2)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Rigel IV)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES
Bold
Departement Head (Medical)
Promotion (Lt.)
Resolute

Courage: 2
Renown: 17 Aggression: 0 Discipline:0
Initiative: 7 Openness:5 Skill: 5
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

Counselor Rial Elbrun

Utseende: Counselor Elbrun är en kraftig, energisk vit Betazoid man. Till skillnad från vissa andra counselors, föredrar han att bära uniform för att förstärka sin koppling till besättningen. Livlig I sina gester och något teatralisk är Elbrun alltid mycket positivt inställd till livet.

Personighet: Elbrun är en fridfull man, han söker icke-våldamma sätt att lösa konflikter. Han tar sin rådgivande roll till kaptenen på allvar, och erbjuder ofta värdefulla insikter om möjliga antagonister och besättningens mentala tillstånd.

Historia: Rial Elbrun är Tam Elbruns äldre bror. (Tam Elbrun är den Betazoid som inte lyckades filtrera bort andras tankar.) Efter att ha tagit hand om sin yngre bror valde Rial att studera till psykolog. Han ansökte till Starfleet vid 28 års ålder, med fyra år som civil rådgivare, och han har rangen Lieutenant. Resten av besättningen ovetandes är Dr. Elbrun attraherad av Dr. Bloch.

ATTRIBUTES

Fitness:	2 [5]
Coordination:	2 [5]
Intellect:	2 [5]
Presence:	2 [5]
Perception:	+1
Empathy:	+1

Psi: 2 [6]
Focus: +1
Range: +1

SKILLS

Administration	(Starship Personnel)	2(3)
Athletics	(Running)	1 (2)
Charm	(Influence)	2 (3)
Computer	(Research)	1 (2)
Culture	(Human)	2 (3)
	(Betazoid)	2 (3)
Dodge		1
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)
First Aid	(Combat/ Trauma)	2 (3)
History	(UFP)	1 (2)
	(Betazoid)	1 (2)
Language	(UFP Standard)	2
	(Betazoid)	2
	(Klingon)	1
Law	(Starfleet Regulations)	1 (2)
Medical Science	(Psychology)	2 (5)
Persuasion	(Counseling)	2 (4)
	(Negotiation)	2 (3)
Planetside Survival	(Ocean)	1 (2)
Projective Telepathy		2
Receptive Telepathy		4
Unarmed Combat	(Karate)	1 (2)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Betazed)	1 (2)
	(Qo'nos)	1 (2)

ADVANTAGES / DISADVANTAGES
Promotion (Lt.)
Sexy (+2)

Courage: 1
Renown: 20 Aggression: -6 Discipline:4
Initiative: 2 Openness: 6 Skill: 2
Wound Levels: 2/2/2/2/2/2/0

U.S.S. Eldritch

2161 Starfleet utfärdar en generell designbrief för ett multifunktionellt skepp. En projektbrief för Daedalusklassen ges till Starfleet. Design och konstruktion påbörjas.

2172 U.S.S. Daedalus återvänder till flottans varv sent under året och passerar den slutgiltiga utvärderingen.

U.S.S. Daedalus lades ut på kommission av Starfleet samtidigt som den slutgiltiga ytbehandlingen och markeringarna avklarades. Daedalus klassen är en av de första typerna av skepp som uppvisade primärt/ sekundärt skrov och Warpnaceller i den form som kom att bli karakteristisk för Starfleetfarkoster.

2196 Daedalusklassen pensioneras från drift.

Organisation: United Federation of Planets
Befäl: Starfleet
Division: Forskningsskepp
Typ: United Star Ship
Kategori: Kryssare, utforskare
Klass: Daedalus
Registreringsnummer: NCC - 193
Namn: Eldritch
Kapten: T'pakh H'arkui
Status: Förmodas förstört
Uppdrag: N/A
Sista kända uppdrag: Hemligstämplat
Längd:103,6 m
Största höjd: 33,5 m
Primär skrovdiameter: 27 m
Sekundär skrovdiameter: 18 m
Antal däck: 10
Antal officerare: 10
Besättning: 50 +- 5
Passagerare: Inga
Datorkärna: DCLD
Tefatsseparation: Nej
Kamouflage: Nej
Sköldar: Federationens standard
Vapen: 5 kärnvapenspetsar, 10 klass 4 missiler
Räckvidd: 100 ljusår
Kryss Warp: WF 2.5 (21 c)
Max Warp: WF 3.75 (78 c)
Impulse: .15 c

BRYGGAN: Bryggan är lokaliserad på däck 2 under de övre sensorlängorna. Visuell data visas på en huvudskärm i fören och sex mindre parameter

displayer positionerade över huvudkontrollerna. COn sitter bakom styrman och navigatören. Bakom bryggan finns en hiss och en nödutgång som stäcker sig längs med hela det primära skrovet.

HUVUDDATORERNA: Datorerna opererar från däck tre. Huvudminnet lagras magnetiskt. Det uppbackas av 20 cm diameter, 1000 Mb oskrivbara digitala laseretsade solida diskar. Portabla icke-instabila minnesceller är 5 cm diameter, 200 Mb skrivbara digitala laseretsadediskar. Dessa är i semi-vätskeform.

BESÄTTNINGENS INKVARTERING: Besättningen, med undantag av officerarna, har inte sina egna separata rum utan delar skiftbunkrar i ett indelat utrymme. Det minskar utrymmeskrav och ökar möjlig besättnings antal.

FRAMDRIVNING: Warpkraft erhålles av Delta reaktorkärnan som är kapabel att generera en fältstyrka på 78 cochranes i två dagar. Att kontinuerligt hålla 20.6 cochranes kommer att köra slut på bränslet under tre år. Huvudströmförsörjning till skeppet erhålles av en magnetohydrodynamisk ventil bakom reaktor kammaren. En servicetunnel från däck 7 tillåter tillgång till Dilithiumkristallen vid reaktorkammaren. Subljusframdrivning kommer från en fusionsreaktorbakom deuteriumtanken. Plasmaavgaserna matas till perifera vektormunstycken, som kan fungera som vinkeljusterare och framåtdrivande kraft.

LANDSTIGNING: Planetytor nås genom en fusionsdriven färja som avfyras från dockan genom katapult. Färjan kan ta upp till tio personer, men det nominella antalet är fem med lastutrymme.

HISTORIA: Eldritch byggdes strax efter U.S.S. Daedalus och gick ut på sin jungfruresa mitt under brinnande krig. Eldritch var ett av de ”inofficiella” fartygen som utrustades med Jordstyrkornas motsvarighet till Romulanernas kamouflage. Dock var det ett misslyckat experiment. Då Terra Konventionen upprättades 2160 togs Eldritchs kamouflage ur drift, även om alla ledningar och i princip alla komponenter fortfarande fanns kvar ombord.

2173 Eldritch under befäl av Kapten T’pakh H’arkui (Vulcan) försvinner spårlöst efter att ha börjat sin återfärd till jorden. Alla kanaler till Starfleet bryts under en halvsekund och skeppet anses förlorat.

VAD SOM EGENTLIGEN HÄNDE: En av ingenjörerna ombord på Eldritch kunde inte motstå frestelsen att slå på de gamla kamouflageaggregaten för att se om de fortfarande fungerade. Energiåtgången överbelastade Warpnacellerna som i kombination med kamouflagespolarnas strålning skapade ett negativt kraftfält. Kraftfältet i sin tur gav upphov till en temporal dimensionsstörning. Alla besättningsmedlemmar ombord på Eldritch fastnade i en slags limbodimesion på mindre än ett par minuter. Där har de sedan dess befunnit sig. Tid passerar oerhört långsamt och på de dryga trehundra år som Eldritch har flutit omkring i världsrymden har ungefär motsvarande tre veckor gått ombord på spökskeppet. Besättningen har långsamt fått acceptera den mystiska känslan utav att kunna gå genom dörrar och väggar.

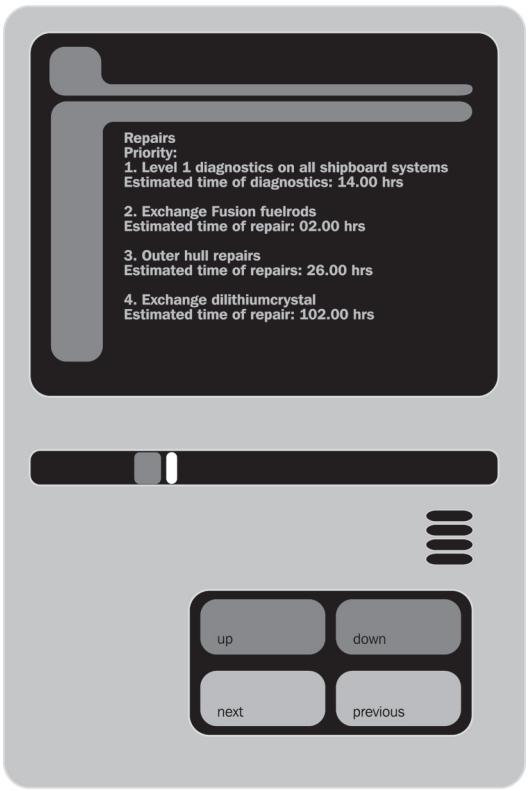
HANDOUTS

Eftersom det ofta sker att spelare lägger beslag på handouts när de delas ut har jag en speciell sektion för just dessa här. Här står precis samma saker som i handoutsen.

Förhoppningsvis kommer det även att följa med en CD med en LCARS presentation över ”U.S.S. Eldritch” i scenariot. Skulle jag av någon anledning inte hinna skapa en sådan så går det precis lika bra med pappersversionerna av handoutsen.

PADDEN

Rollpersonerna får en PADD av Captain Hayward på vilken följande reparationer står uppradade. De får även stränga order om att reparera eventuella system som kan ha gått sönder under ”Eldritchs” långa vistelse i rymden.



LOGGEN

Kaptenens log över vad som skedde de sista dagarna innan ”Eldritch” försvann från radar och kommunikation. Det är meningen att den här loggen skall fungera som en ledtråd till vad som har gått fel på ”Eldritch”. Verkar det för svårt att lösa problemen utifrån denna, så låt besättningsmannen som fastnar i väggen överleva länge nog för att berätta vad som hänt.

CAPTAIN’S LOG
STARDATE 1709.1

Kriget har äntligen fått ett slut, och vi är på väg hem efter en patrullering av den neutrala zonen.Både Romulanska och mänskliga nerver är spända, men kontrollen ledde inte till några missöden.Ensign Stuart Lee-Cross är på bättringsvägen efter tre dagars intensivvård. Allt tyder på att han utsatts för höga nivåer av strålning. Vi har ännu inte kunnat höra honom om vad som hände. Lt. Commander Camilla Aldiss tjänstgjorde samtidigt som Lee-Cross i Engineering, men hon säger sig inte ha märkt något förrän Ensign Lee-Cross föll ihop över sin konsol. Det var Lt. Cmndr Aldiss som förde Ensign Lee-Cross till sjukhytten.

Lt. Commander Aldiss har även hon insjuknat. Jag har därför beordrat hela besättningen att genomgå en hälsokontroll. Jag har också beordrat extensiva sensoravläsningar på engineering. Vi är så nära hem, och en radioaktiv läcka på avdelningen skulle åtskilligt försena vår framkomst. Vi har kommit in på jordterritoriet nu.

STARDATE 1709.3 Ensign Lee-Cross och Lt. Cmndr Aldiss har under natten försvunnit från sjukhytten. Vi har scannat och letat igenom skeppet minutiöst noga, men vi har inte hittat dem igen. Under våra försök att nå fram till Jorden per radio, klipptes kontakten tvärt av. Någonting håller på att hända med skeppet. Våra engineers rapporterar att Warpfältet uppför sig underligt. Sensorerna ombord spelar ständiga spratt. Min besättning har börjat bli nervös.

STARDATE 1709.5 Vi har tvingats stänga av delar av skeppet. Strålningen orsakar tydligen försvinnanden bland personalen. Jag har fått in åtskilliga rapporter om förhöjda strålningshalter där personalen försvunnit, men strålningen är enligt våra sjukvårdare inte över skadliga doser. Engineering arbetar för högtryck med att identifiera var felet kan ha uppstått.

STARDATE 1710.2 Engineering har identifierat felet och behöver ytterligare ett par dagar på sig att reversera fältet. Enligt Lt. Cmndr Dashu bör tillståndet helt kunna tillbakavisas. Jag hoppas på att fältet hejdar sin framfart.

STARDATE 1710.9 En.....war ..... revers.. kärnan .....försv .....i grön..... fältet agerar som.....kan inte..... mi..... ... .

RIKTLINJER; AWAY TEAMS

Away Team personal bör föra korrekta journaler över sitt agerande och sina observationer.

Away Team medlemmar bör sträva efter att stanna inom synhåll för varandra och i kontakt med Mission Operations.

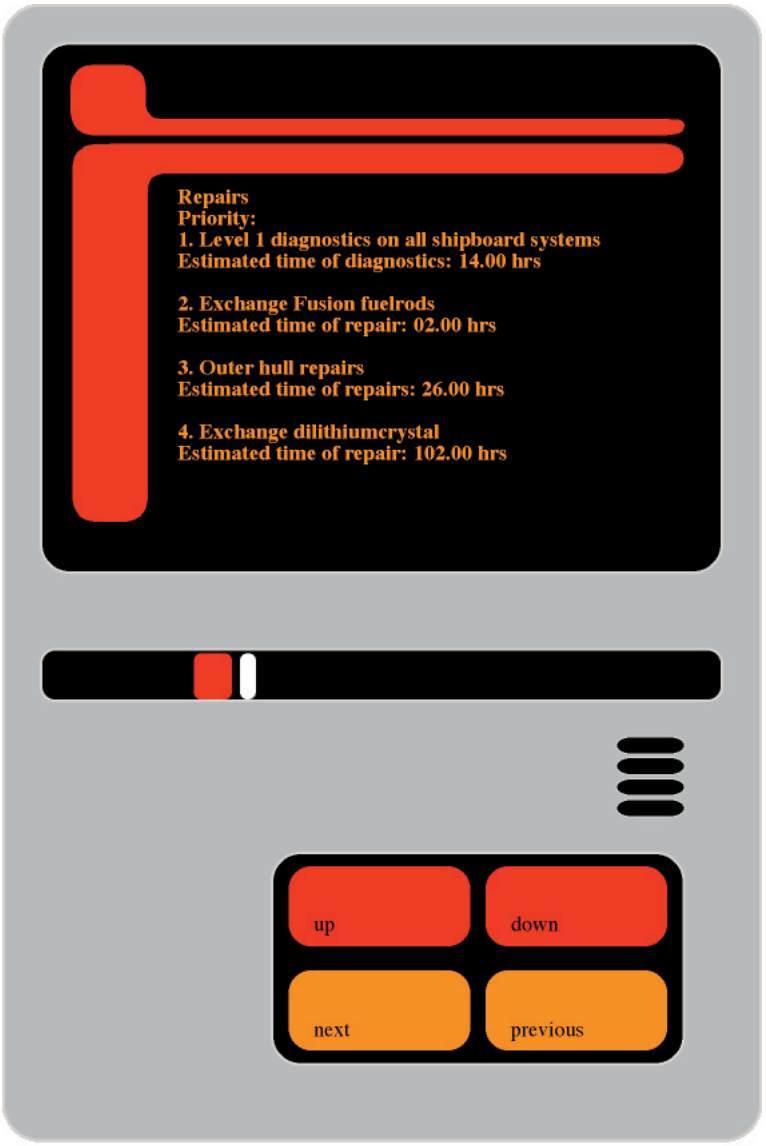
Away Teamet bör enbart ta med sig vad de måste och lämna bakom sig så lite som möjligt.

Away Teamet skall göra allt som står i deras makt för att undvika fientligheter.

Livsformer som påträffas skall behandlas med respekt och värdighet.

Om fientligheter visar sig vara oundvikliga, eller om Away Teamet attackeras skall Away Teamet avsluta striden med så få skador på sig själva och på sina motståndare som möjligt. Dödlig skada bör undvikas till varje pris.

Away Teamet måste etablera karantän och utrotningsprotokoll innan transport av potentiellt smittande ämnen till ett skepp eller en bas.



Daedalus Encounter
Handout PADD

Ensign Samantha Adaine

Utseende

Du har ärvt din mors svallande lockar och din fars ögon. Du är 160 cm lång och till det ganska kurvig. Ditt utseende är väl inte riktigt vad man kallar alldagligt, men det beror mer på din utstrålning än din fysiska närvaro. De som träffat dig glömmer dig sällan.

Historia

Du föddes på Betazed och växte även upp där. Du ledde en ganska skyddad tillvaro på grund utav dina starka psykiska krafter. Det tog lång tid innan du lärde dig att avskärma dina tankar för andra, likaså att undvika att invadera deras sinnen. När du var ungefär tolv år gammal råkade ditt husdjur Slo'ber ut för en olycka då du var sammanlänkad med honom i tanken. Du kunde inte slita dig loss från hans döende sinne och fick spendera en stor del av din ungdom på ett vårdhem, för att lära dig kontrollera dina krafter. Du tycker inte om död och försöker undvika döende patienter så mycket du kan. Det är din största brist som sjukvårdare och något du kämpar med.

Efter att du lärt dig att hantera dina telepatiska förmågor insåg du att tiden hos helbrägdagörarna färgat av sig på dig. Du kände att detta var något du skulle tycka mycket om att ägna dig åt, så du sökte till Starfleets Medicinska fakultet i hopp om att kunna hjälpa även andra raser än din egen. Du kom in och har sedan dess ägnat dig åt att hela både kända och okända raser.

Uppdraget du har här på "U.S.S. Icarus" är du mycket förtjust i. Du tycker mycket om både Captain Hayward och Counselor Elbrun. Elbrun ser efter dig. Han går igenom din psykiska profil minst en gång per månad för att se så att du håller dig stabil.

Vad du tycker om

Jor Heikan: Han är väldigt intelligent och en mycket sympatisk människa. Du känner att han har stora möjligheter att utvecklas till något stort.

Elizabeth Krige: Stackars Elizabeth! Förföljd utav både sina känslor för Lt. Sikorsky och sin plikt till Vetrek. Du försöker förtvivlat ge Elizabeth goda råd, men hon är alldeles för upptagen av sin starka känslostorm för att egentligen lyssna. Du bara hoppas att hon inser vad hon egentligen vill, och det snart.

Jarod Sikorsky: Han är duktig och charmig. När vi precis bordade "U.S.S. Icarus", innan han träffade Elizabeth kunde jag ana mig till en stor ensamhet hos honom. Han har nog levt ett ganska ytligt liv. Nu däremot... Vilda hästar kan inte dra honom från Elizabeth. Jag tror han är rädd för mig.

Tarek: Han tycker inte om mig. Jag har försökt att inte låta hans emotionella negativism påverka mig, men jag finner det svårt att tänka positivt om honom. Han har låtit logiken snärja en alltför stor del av sig.

CHARACTER SHEET

NAME:	Samantha Adaine	PLAYER:	
RANK:	Ensign	POSITION:	Medical Officer
SPECIES:	Betazoid	CURRENT ASSIGNMENT:	U.S.S. Icarus

ATTRIBUTES

FITNESS	2 [5]	PRESCENCE	2 [5]
STRENGTH:		WILLPOWER:	+ 1
VITALITY:		EMPATHY:	+ 1
COORDINATION	2 [5]	PSI	3 [6]
DEXTERITY:		RANGE:	
REACTION:		FOCUS:	
INTELLECT	2 [5]		
LOGIC:			
PERCEPTION:			

BACKGROUND HISTORY

STAGE DESCRIPTION OR ASSIGNMENT	
EARLY LIFE:	Religious/ Ideological Training
ACADEMY LIFE:	Starfleet Medical Academy
CADET CRUISE:	Shakedown Cruise
TOURS OF DUTY:	Medical/ Rescue Mission

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

SKILLS (SPECIALIZATION) LEVEL

Administration	(Logistics)	1 (2)	First Aid	(Vulcan)	3 (3)	Receptive Empathy		3
Athletics	(Running)	1 (2)	History	(Betazoid)	2 (2)	Receptive Telepathy		2
Charm	(Influence)	2 (3)	Language	(Betazoid)	2	Science, Life	(Genetics)	1 (3)
Computer	(Research)	1 (2)		(UPF Standard)	1	Science, Medical	(Surgery)	3 (3)
Culture	(Betazoid)	3 (3)	Law	(Starfleet Reg.)	1 (2)		(Psychology)	3 (2)
Dodge		1	Personal Equipment	(Med. Tricorder)	2 (3)	Science, Physical	(Chemistry)	1 (2)
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)	Planetside Survival	(Mountain)	1 (2)	Shipboard Systems	(Med. Systems)	2 (3)
First Aid	(Betazoid)	3 (2)	Projective Telepathy		2	Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)

ADVANTAGES

Commendation +1	

DISADVANTAGES

Pacifism -5	
Code of Honor (Hippocratic Oath) -2	
Bold -1	

COURAGE	3	RESISTANCE	2
RENOWN	1	WOUND LEVELS	
AGGRESSION		HEALTHY	○○○○○○○
DISCIPLINE		STUNNED	○○○○○○○
INITIATIVE		INJURED	○○○○○○○
OPENESS	1	WOUNDED	○○○○○○○
SKILL		INCAPACITATED	○○○○○○○
		NEAR DEATH	○○○○○○○
		KILLED	

NOTES

World Knowledge	(Betazed)	1 (2)

Ensign Jor Heikan

Utseende

Du är ganska lång för att vara Centaurier, närmare 200 cm. Centaurer är väldigt lika människor till utseendet, så även du. Du är tämligen smal, har ett tilldragande ansikte med jämna drag och ett trevligt leende. Dina händer och fötter är stora och breda och du har svårt att få tag på skor och handskar som passar. Hade, är väl i och för sig ett mer passande uttryck. Starfleet ser efter de egna.

Historia

Född på Centauri Prime, men son till en Starfleet officer flyttade du tidigt till jorden. Du växte i princip upp på akademin, där din mor undervisade i taktik och vapensystem.

Din mor omkom i slaget vid Wolf 359, då borg attackerade Federationen. Du är fast besluten att följa i hennes fotspår. Du är dock inte lika krigslysten som din mor. Hon ägnade sig förvisso mest åt taktik. På grund av din mors död känner du alltid en viss olust inför strid. Du tar inte gärna till vapen i onödan, men du skulle å andra sidan inte tveka om du behövde försvara ditt liv.

På Akademin har du inriktat dig mest på rymdvetenskaper och arbetar för tillfället vid Stellar Cartography på rymdskeppet "U.S.S. Icarus". Det här är din första fasta stationering på ett skepp. Du har tidigare tjänstgjort under kortare tidsperioder på "U.S.S. Discovery" och "Deep Space 9".

Din far är den person som står för det Alpha Centauriska i dig. Därifrån har du fått ditt lugn och din helhetssyn på livet. Det var även han som öppnade dina ögon för matlagningens sköna konst. Du går mycket hellre på torgen och handlar råvaror, samlar bär, svampar och rötter, än du replikerar en undermölig måltid. Hos dig har matlagningen förvandlats till en skön konst.

Vad du tycker om:

Samantha Adaine: Betazoids är alltid mycket trevliga att umgås med. Samantha är inget undantag. Hon har ett gott handlag med de sjuka, men hon verkar ta mycket illa vid sig när någon dör.

Elisabeth Krige: Hon är förlovad med Vetrek Sinj, en av de Alpha Centaurer som gick på Akademin samtidigt som jag. Det verkar inte ha gått upp för Jarod, men lyckligtvis undviker hon honom. Jag känner henne inte så väl, men hon verkar intelligent och trevlig. Jag har bjudit henne på kaffe ett par gånger, men då har vi mest talat om Vetrek.

Jarod Sikorsky: Att han aldrig GER UPP!! Nåja. Du är glad att han är med i besättningen ändå. Alla besättningar behöver någon som bryter isen och får folk att prata med varandra. Han är en ganska duktig skytt och hans reflexer är inte att leka med.

Tarek: Vad kan man säga? Han är Vulcan och mycket utav deras filosofier speglar sig i hans sätt att vara.

CHARACTER SHEET

NAME:	Jor Heikan	PLAYER:	
RANK:	Ensign	POSITION:	Operations Officer
SPECIES:	Alpha Centauran	CURRENT ASSIGNMENT:	U.S.S. Icarus

ATTRIBUTES

FITNESS	2 [5]	PRESCENCE	2 [5]
STRENGTH:		WILLPOWER:	+ 1
VITALITY:		EMPATHY:	+ 1
COORDINATION	2 [5]	PSI	0 [5]
DEXTERITY:		RANGE:	
REACTION:		FOCUS:	
INTELLECT	2 [6]		
LOGIC:	+ 1		
PERCEPTION:	+ 1		

BACKGROUND HISTORY

STAGE DESCRIPTION OR ASSIGNMENT	
EARLY LIFE:	Starfleet "Brat"
ACADEMY LIFE:	Exploration Training
CADET CRUISE:	Starbase Mission
TOURS OF DUTY:	Deep Space Exploration

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

SKILLS (SPECIALIZATION) LEVEL

Administration	(Logistics)	2 (3)	Engineering, Systems	(Computer Sys.)	1 (2)	Science, Planetary	(Planetology)	3 (3)
Athletics	(Climbing)	1 (2)	History	(Centauran)	1 (2)	Science, Space	(Thermodyn.)	2 (3)
Artistic Expression	(Cooking)	2 (3)		(UFP)	1 (2)		(Stellar Cart.)	2 (3)
Computer	(Programming)	1 (2)	Language	(Centauran)	2	Shipboard Systems	(Sensors)	2 (3)
Culture	(Centauran)	2 (3)		(UFP Standard)	1	Unarmed Combat	(STFL Mart. Arts)	1 (2)
Dodge		1	Law	(Starfleet Reg.)	1 (2)	Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	3 (3)
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)	Personal Equipment	(Tricorder)	1 (2)	World Knowledge	(Alpha Centauri)	1 (2)
Engineering, Systems	(Flight Control)	2 (3)	Planetside Survival	(Jungle)	1 (2)			

ADVANTAGES

Sexy +2	
Contact (Starfleet) +1	
Bold +1	

DISADVANTAGES

Rival (in Starfleet) -2	

COURAGE	3	RESISTANCE	2
RENOWN	1	WOUND LEVELS	
AGGRESSION		HEALTHY	○○○○○○○
DISCIPLINE		STUNNED	○○○○○○○
INITIATIVE	1	INJURED	○○○○○○○
OPENESS		WOUNDED	○○○○○○○
SKILL		INCAPACITATED	○○○○○○○
		NEAR DEATH	○○○○○○○
		KILLED	

NOTES

Ensign Elisabeth Krige

Utseende

Du har begåvats med ett par ögon som slår det mesta. Violettblå med tjocka, långa ögonfransar är det ofta det första folk lägger märke till hos dig. Vetrek föll du delvis för därför att det han älskar mest hos dig är din intelligens:).I övrigt är du ganska normal. Normal vikt, 170 cm lång och brunhårig.

Historia

Född på jorden i ett kaotiskt hem fick du ändå en god uppfostran. Din mor var läkare på ett av San Fransicos större sjukhus och din far är kirurg på detsamma.

Din mor dog tidigt under din uppväxt, du var bara tolv år gammal då du såg henne tyna bort i en muskeldystrofisk sjukdom. Du såg helt hjälplöst på medan din far föll ner i djup förtvivlan över sin oförmåga att hjälpa din mor. Konstigt nog avskräckte det hela dig från den karriär inom läkaryrket du tidigare sett framför dig.

Du och din far står fortfarande varandra mycket nära och när du valde att söka till Starfleet fanns han där och stöttade dig hela vägen.

Din första stationering som kadett var på Starbase 39 Sierra utanför Psellus III vid den Neutrala Zonen. Där träffade du ditt livs största kärlek, Vetrek Sinj. Han är Alpha Centaurier och dina drömmars man. För tillfället är ni stationerade på olika skepp men du planerar att be om förflyttning när ni gifter er. Ni har varit förlovade i snart tre månader. Där träffade du även Tarek som du nu jobbar med på "U.S.S. Icarus".

Det enda orosmolnet på himlen är din starka fysiska attraktion till Lt. Sikorsky. Han har vid flera tillfällen bjudit ut dig, men du vägrar att tacka ja. Din största fasa är att bli lämnad ensam med honom och du undviker honom så gott det går.

Vad du tycker om:

Jor Heikan: Han är jättetrevlig, och han känner Vetrek. Ni brukar umgås med varandradå och då, men då blir det mest att ni pratar om Vetrek, så du känner trots allt inte till så mycket om honom.

Samantha Adaine: Hon är söt :). Du umgås mycket med henne och hon har blivit en god vän på mycket kort tid. Hon har berättat för dig om sin upplevelse med sitt döende husdjur (hon fastnade i hans tankar då han blev påkörd), och du har berättat om din attraktion till Sikorsky.

Jarod Sikorsky: Han är så groteskt tilldragande! Men du ÄR ju förlovad... Och ändå... Vem skulle egentligen få reda på om du... NEJ!! Undvik honom. Han är charmig och snygg, men det är allt... Tror du...

Tarek: Vilken träbock! Mycket hade man hört om Vulcans men att alla "fördomar" skulle uppfyllas... Han är dock en mycket duktig historiker och han delar gärna med sig av sin kunskap. Om han bara kunde lätta lite på sina "logiska tankar" så skulle han vara riktigt trevlig.

CHARACTER SHEET

NAME:	Elizabeth Krige	PLAYER:	
RANK:	Ensign	POSITION:	Engineer
SPECIES:	Human	CURRENT ASSIGNMENT:	U.S.S. Icarus

ATTRIBUTES

FITNESS	2 [5]	PRESCENCE	2 [5]
STRENGTH:		WILLPOWER:	+ 1
VITALITY:		EMPATHY:	
COORDINATION	2 [5]	PSI	0 [5]
DEXTERITY:		RANGE:	
REACTION:		FOCUS:	
INTELLECT	3 [5]		
LOGIC:	+ 1		
PERCEPTION:			

BACKGROUND HISTORY

STAGE DESCRIPTION OR ASSIGNMENT	
EARLY LIFE:	Academic Upbringing
ACADEMY LIFE:	Advanced Research Engineering
CADET CRUISE:	Starbase Mission (39 Sierra)
TOURS OF DUTY:	Shakedown Cruise

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

SKILLS (SPECIALIZATION) LEVEL

Athletics	(Hoverball)	3 (3)	Engineering, Material	(Starsh. Design)	1 (2)	Science, Space	(Stellar Cart.)	1 (2)
Computer	(Modeling)	2 (3)	History	(UFP)	1 (2)	Shipboard Systems	(Transporter)	2 (3)
Culture	(Human)	2 (3)		(Human)	1 (2)		(Tactical)	2 (1)
Dodge		1	Language	(UFP Standard)	3	Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)	Law	(Starfleet Reg.)	1 (2)		(Close Orb. Craft)	1 (2)
Engineering, Systems	(Computer Sys.)	4 (3)	Personal Equipment	(Tricorder)	1 (2)	World Knowledge	(Earth)	1 (2)
Eng., Propulsion	(Impulse)	2 (2)	Planetside Survival	(Jungle)	1 (2)			
	(Warp Drive)	2 (2)	Science, Physical	(Mathematics)	2 (2)			

ADVANTAGES

Patron +2	
Innovative +1	

DISADVANTAGES

Arrogant -1	

COURAGE	5	RESISTANCE	2
RENOWN	1	WOUND LEVELS	
AGGRESSION		HEALTHY	○○○○○○○
DISCIPLINE	1	STUNNED	○○○○○○○
INITIATIVE		INJURED	○○○○○○○
OPENESS		WOUNDED	○○○○○○○
SKILL		INCAPACITATED	○○○○○○○
		NEAR DEATH	○○○○○○○
		KILLED	

NOTES

Ensign Jarod Sikorsky

Utseende

Du är en bredaxlad, lång typ. Svarthårig och alltid med en begynnande skäggstubb ser du lite ruffig ut till och med i Starfleets uniform. Dina ögon är mörkbruna. Du är kort sagt ganska snygg... I alla fall verkar kvinnorna runt omkring dig tycka det.

Historia

Född på jorden och uppfostrad där av båda dina föräldrar. Du utvecklade tidigt ett intressen för fysiska aktiviteter. Dina favorit tidsfördriv som ung inbegrep ridning och klättring, något du fick stor nytta av på ditt inträdesprov till Starfleet Academy. Dina betyg på det teoretiska provet var inte de högsta, men ditt fysiska test passerade du med glans.

Under din tid som kadett måste du ha haft ett dussin flickvänner. Kvällarna spenderades med att gå på fester och dricka sprit. När slutproven närmade sig uttryckte din handledare en viss oro över dina akademiska kunskaper. Du beslöt dig för att studera det sista halvåret på akademin, och klarade med nöd och näppe slutprovet. Därför fick du stanna kvar och läsa upp en del ämnen när de andra kadetterna redan fått sin första Cadet Cruise.

Som färdig Ensign kastades du rakt ut i den Neutrala Zonen. Du var med om en raid av Romulanska styrkor in på Federationens område och redan två veckor efter din examen hade du varit med om din första strid.

Dina snabba reflexer räddade en skyttel full med flyktingar från att blåsas bort av Romulanska torpeder, och för det blev du befordrad till Lt. Jr. Grade.

Dina föräldrar var mycket stolta då du gav dem nyheten. Din krigsupplevelse har dock fått dig att börja tvivla på ditt kall. Kanske är du trots allt inte en soldat innerst inne? Du bad om förflyttning och har nu hamnat på utforskningsfartyget "U.S.S. Icarus" som säkerhetsvakt, ett jobb du trivs med.

På "Icarus" träffade du Elizabeth Krige, en kvinna som genast fångade ditt intresse. Du har förgäves förökt att få henne att gå ut med dig, men hon vägrar blankt. Du önskar att du visste hur du skall göra för att få henne att gå med på åtminstone en middag. Du har fallit som en sten.

Vad du tycker om:

Jor Heikan: Jor är en mycket kompetent kille. Du lyssnar på honom och litar på vad han säger i professionella sammanhang. Privat har han varnat dig att Elizabeth är förlovad med en av hans kamrater. Du tycker inte om hans ägandefasoner mot Elisabeth, men hon verkar trivas med honom så du har inte öppet alienerat dig från honom.

Samantha Adaine: Hon är betazoid... Vet hon vad du tänker? Tanken skrämmer dig lite och du vill helst inte vara ensam med henne. De få gånger det har hänt har hon aldrig gjort något, tvärtom är hon ganska trevlig, men du ryser ändå vid tanken på att någon kan ta sig in i ditt huvud.

Elizabeth Krige: Dina drömmars kvinna. Du vill verkligen lära känna henne. Om hon bara inte var så envis! Nåja. Du kan också vara envis. Förr eller senare tackar hon ja.

Tarek: Vulcan. Pålitlig. Logisk. Torr. Ingen humor. Du försökte dra en vits för honom en gång. Han tyckte den var ologisk...

CHARACTER SHEET

NAME:	Jarod Sikorsky	PLAYER:	
RANK:	Lieutenant (Junior Grade)	POSITION:	Security Officer
SPECIES:	Human	CURRENT ASSIGNMENT:	U.S.S. Icarus

ATTRIBUTES

FITNESS	2 [5]	PRESCENCE	2 [5]
STRENGTH:		WILLPOWER:	+ 1
VITALITY:		EMPATHY:	
COORDINATION	2 [5]	PSI	0 [5]
DEXTERITY:	+ 1	RANGE:	
REACTION:		FOCUS:	
INTELLECT	2 [5]		
LOGIC:			
PERCEPTION:			

BACKGROUND HISTORY

STAGE DESCRIPTION OR ASSIGNMENT	
EARLY LIFE:	Normal Upbringing
ACADEMY LIFE:	Advanced Tactical School
CADET CRUISE:	Academy Instruction
TOURS OF DUTY:	Hostile Frontier Defense Mission

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

SKILLS (SPECIALIZATION) LEVEL

Administration	(Logistics)	1 (2)	History	(Betazoid)	1 (2)	Security	(Security Sys.)	2 (3)
Athletics	(Riding)	3 (3)		(Human)	1 (2)	Shipboard Systems	(Tactical)	3 (3)
	(Climbing)	3 (2)		(UFP)	1 (2)		(Sensors)	3 (2)
Computer	(Programming)	1 (2)	Language	(UFP Standard)	3	Starship Tactics	(Pl. Supp. Tact.)	2 (2)
Culture	(Human)	1 (2)	Law	(Starfleet Reg.)	1 (2)		(Cardassian)	2 (2)
Dodge		1	Personal Equipment	(Comm. Badge)	1 (2)		(Romulan)	2 (2)
Energy Weapon	(Phaser)	2 (3)	Planetside Survival	(Desert)	1 (2)	Strategic Operations		1 ( )
Engineering, Systems	(Security)	1 (2)	Science, Physical	(Mathematics)	1 (2)	Unarmed Combat	(STFL.Mart.Arts)	2 (3)

ADVANTAGES

- Promotion +2
- Bold +1

DISADVANTAGES

- Vengeful (Cardassians) -1

COURAGE	5	RESISTANCE	2
RENOWN	1	WOUND LEVELS	

AGGRESSION	1
DISCIPLINE	
INITIATIVE	
OPENESS	
SKILL	

HEALTHY	○○○○○○○
STUNNED	○○○○○○○
INJURED	○○○○○○○
WOUNDED	○○○○○○○
INCAPACITATED	○○○○○○○
NEAR DEATH	○○○○○○○
KILLED	

NOTES

Vehicle Operations	(Shuttlecraft)	1 (2)
World Knowledge	(Earth)	1 (2)

Ensign Tarek

Utseende

Som de flesta Vulcans är du ganska lång (187 cm) och du har en god fysik. Du är svartögd och har likså svart hår. Dina öron är som alla vulcans öron spetsiga. En del av de kvinnor du träffat på akademin har uttryckt att du är attraktiv, men i dina ögon verkar det bara logiskt att de dras till det främmande och vulcanska i dig.

Historia

Du har nyligen börjat eftersträva en karriär i Starfleet. Sextio år har du spenderat med att studera vulcansk, mänsklig och Federationens historia. Efter att ha läst om UPFs strävan och fått en god helhetsbild över vad Federationen står för, verkade det logiskt att överge studierna för Starfleet.

Du fann inga problem med inträdes proven, och hela din utbildning spenderade du med att läsa. Dina handledare och professorer älskade dig. Vad de än gav dig i uppgift kunde du lösa den. Först funderade du ver en karriär inom command, men efter en simulerad strid där du helt enligt riktlinjerna övergav halva din besättning för att inte bryta mot några direktiv, insåg du att logik inte alltid är det bästa tillvägagångssättet. Ologiskt nog är det flera personer som var med i simuleringen som fortfarande inte talar med dig. Du beslöt dig istället för att följa den vetenskapliga grenen. Du utbildade dig till ingenjör med specialinriktning på EVA träning.

Din Cadet Cruise spenderade du på "U.S.S. Discovery" ute i Alpha Kavdrantens utkanter. Det var mycket fascinerande. Du återvände lagom till Pon Farr, då du fick tjänstledigt. Sedan återvände du och blev då stationerad på Starbase 39 Sierra, där du bl.a. träffade Elizabeth Krige för första gången.

Nu har du fått din första fasta tjänst ombord på "U.S.S. Icarus".

Vad du tycker om:

Jor Heikan: Duktig och förvånansvärt logisk. Hans andliga sida förstår du inte dock. Det verkar inte logiskt att lägga sitt liv i en obekräftad entitets händer.

Samantha Adaine: Irrationell och emotionell. Ofta ologisk i sina antaganden. Trots detta är hon en mycket duktig med sina patienter.

Elizabeth Krige: En duktig ingenjör, men jag har märkt många ologiska drag hos henne. Hon är klart attraherad av Lt. Sikorsky, samtidigt som hon undviker mannen i fråga. Hon låter sina känslor styra vilket jag finner ologiskt.

Jarod Sikorsky: Lt. Sikorsky är vad man brukar kalla en hetsporre. Han är förvisso duktig, men jag litar inte på honom.

CHARACTER SHEET

NAME:	Tarek	PLAYER:	
RANK:	Ensign	POSITION:	Engineer
SPECIES:	Vulcan	CURRENT ASSIGNMENT:	U.S.S. Icarus

ATTRIBUTES

FITNESS	2 [6]	PRESCENCE	2 [5]
STRENGTH:	+ 1	WILLPOWER:	
VITALITY:		EMPATHY:	- 1
COORDINATION	2 [5]	PSI	1 [6]
DEXTERITY:		RANGE:	- 1
REACTION:		FOCUS:	
INTELLECT	2 [6]		
LOGIC:	+ 1		
PERCEPTION:			

BACKGROUND HISTORY

STAGE DESCRIPTION OR ASSIGNMENT	
EARLY LIFE:	Political Upbringing
ACADEMY LIFE:	EVA Training
CADET CRUISE:	Deep Space Exploration Mission
TOURS OF DUTY:	Starbase Mission (39 Sierra)

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

SKILLS (SPECIALIZATION) LEVEL

Administration	(Logistics)	1 (2)		(Ion)	2 (3)	Law	(Starfleet Reg.)	1 (2)
Athletics	(Hoverball)	1 (2)	Engineering	(Environ. Sys.)	1 (2)	Mind Meld		2
Computer	(Modeling)	2 (3)	Heavy Weapons		1	Personal Equipment	(Tricorder)	1 (2)
Culture	(Vulcan)	2 (3)	History	(Vulcan)	3 (4)		(Environ. Suit)	1 (2)
Dodge		1		(Human)	3 (4)	Planetside Survival	(Mountain)	1 (2)
Energy Weapon	(Phaser)	1 (2)		(UFP)	3 (4)	Science, Physical	(Mathematics)	2 (3)
Engineering, Systems	(Personal Equ.)	1 (2)	Language	(Vulcan)	2		(Physics)	2 (2)
Eng., Propulsion	(Fusion)	2 (3)		(UFP Standard)	1	Shipboard Systems	(Environm. Ctrl)	2 (3)

ADVANTAGES

- Zero - G Trained +2
- Curious +1
- Contact (Starbase Cmdr) +1

DISADVANTAGES

- Hides Emotion -2
- Code of Honor (Vulcan) -1

COURAGE	3	RESISTANCE	2
RENOWN	1	WOUND LEVELS	
AGGRESSION		HEALTHY	○○○○○○○
DISCIPLINE	1	STUNNED	○○○○○○○
INITIATIVE		INJURED	○○○○○○○
OPENESS		WOUNDED	○○○○○○○
SKILL		INCAPACITATED	○○○○○○○
		NEAR DEATH	○○○○○○○
		KILLED	

NOTES

Shipboard Systems	(Transporter)	2 (3)
Unarmed Combat	(Nerve Pinch)	2 (3)
Vehicle Operations	(Shuttlecraft) (Work Bee)	2 (2) 2 (2)
World Knowledge	(Vulcan)	1 (2)

LCARS 039

CAPTAIN'S LOG STARDATE 1709.1

Kriget har äntligen fått ett slut, och vi är på väg hem efter en patrullering av den neutrala zonen.Både Romulanska och mänskliga nerver är spända, men kontrollen ledde inte till några missöden.Ensign Stuart Lee-Cross är på bättringsvägen efter tre dagars intensivvård. Allt tyder på att han utsatts för höga nivåer av strålning. Vi har ännu inte kunnat höra honom om vad som hände. Lt. Commander Camilla Aldiss tjänstgjorde samtidigt som Lee-Cross i Engineering, men hon säger sig inte ha märkt något förrän Ensign Lee-Cross föll ihop över sin konsol. Det var Lt. Cmndr Aldiss som förde Ensign Lee-Cross till sjukhytten.

LCARS 041

STARDATE 1709.3

Lt. Commander Aldiss har även hon insjuknat. Jag har därför beordrat hela besättningen att genomgå en hälsokontroll. Jag har också beordrat extensiva sensoravläsningar på engineering. Vi är så nära hem, och en radioaktiv läcka på avdelningen skulle åtskilligt försena vår framkomst. Vi har kommit in på jordterritoriet nu.

LCARS 049

STARDATE 1709.5

Ensign Lee-Cross och Lt. Cmndr Aldiss har under natten försvunnit från sjukhytten. Vi har scannat och letat igenom skeppet minutiöst noga, men vi har inte hittat dem igen. Under våra försök att nå fram till Jorden per radio, klipptes kontakten tvärt av. Någonting håller på att hända med skeppet. Våra engineers rapporterar att Warpfältet uppför sig underligt. Sensorerna ombord spelar ständiga spratt. Min besättning har börjat bli nervös.

LCARS 051

STARDATE 1710.2

Vi har tvingats stänga av delar av skeppet. Strålningen orsakar tydligen försvinnanden bland personalen. Jag har fått in åtskilliga rapporter om förhöjda strålningshalter där personalen försvunnit, men strålningen är enligt våra sjukvårdare inte över skadliga doser. Engineering arbetar för högtryck med att identifiera var felet kan ha uppstått.

LCARS 051

STARDATE 1710.5

Engineering har identifierat felet och behöver ytterligare ett par dagar på sig att reversera fältet. Enligt Lt. Cmndr Dashu bör tillståndet helt kunna tillbakavisas. Jag hoppas på att fältet hejdar sin framfart.

STARDATE 1710.9

En.....war ..... revers.. kärnan .....försv .....i grön..... fältet agerar som.....kan inte..... mi..... ... .

DAEDALUS ENCOUNTER

U.S.S. Icarus är ute på ett av sina första uppdrag med sin nya besättning. En möjlig diplomatisk kris hotar att ännu en gång försämra relationerna inom Federationen. En av federationens högst uppsatta politiker har skickat sin svårt sjuka fru till Ba'kus hemvärld för att där återhämta sig och regenerera. Nu måste Icarus i hemlighet transportera den betydligt friskare kvinnan hem igen.

Väl inne i "the Briar Patch" plockar Icarus upp en skeppssignatur. Det är ett av de gamla Daedalusskeppen som sedan länge ansetts vara förlorade som nu dyker upp igen. Skeppet tycks övergivet, men är väl bevarat och en bärgningsmanöver sätts igång. Fem av besättningsmännen från Icarus lämnas ensamma kvar för att ta hand om reparationerna medan skeppet hämtar sjuklingarna.

En enkel match kan man tycka, men allt är inte vad det ser ut att vara.