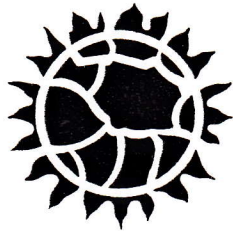


MEGATRAVELLER™

Science-Fiction Role-Playing
in the Shattered Imperium



GAME DESIGNERS' WORKSHOP

Regler och definitioner.	1
Universal Personality Profile (UPP):	1
Färdigheter (Skills):	2
Tech Level (TL):	2
MegaTraveller UTP	2
Hur ser en uppgifts beskrivning ut?	2
Svårighetsgrader(nivåer) för en uppgift (task).	3
Hur lång tid tar uppgiften ?	4
Hasty eller Cautious task ?	4
Olika grader av lyckanden/misslyckanden:	5
Vad händer när man misslyckas med ett försök ?	5
Mishaps (följder)	5
Mishap tabellen:	5
Strid i MegaTraveller:	6
Combat round:	6
Avståndsskala:	6
Hastighet:	6
Närstrid (hand-to-hand combat):	6
Eldstrid:	7
Närstridsvapen:	8
Skjutvapen:	8
Överraskning ?	8
Beskrivning av färdigheter (Skills):	9
Index:	12

Regler och definitioner.

Universal Personality Profile (UPP):

En spelarkaraktär i MegaTraveller kan beskrivas kortfattat. Förutom namn, ras och utbildning så anges ett antal andra saker om varje karaktär, däribland sex stycken egenskaper: *Strength*(styrka), *Dexterity*(flinkhet), *Endurance*(uthållighet), *Intelligence*(intelligens), *Education*(utbildning/vishet) och *Social standing*(social ställning).

När man anger något av dessa egenskaper i löpande text så förkortas namnet till tre bokstäver (Str, Dex, End, Int, Edu, Soc). När alla dessa egenskaper skall anges för en spelarkaraktär så skriver man egenskaper efter varandra. Varje egenskap kan variera mellan 0 och 15. Man vill endast ha ett tecken för varje egenskap varför man bestämt att värdet 10 skrivs som A, värdet 11 som B, 12 som C, 13 som D, 14 som E och 15 skrivs som bokstaven F.

Ett exempel: Svein Jonstrup UPP:47D39A.

Svein har *Str*:4, *Dex*:7, *End*:13, *Int*:3, *Edu*:9, *Soc*:10.

Strength:

Str anger fysisk styrka och därmed hur mycket man kan bära.

Str X 1: massa i kg som kan bäras under hela dagen.

Str X 2: massa i kg som man kan bära hela dagen men man anses då som nedtyngd. Minska *Str*, *Dex* och *End* med 1 under tiden spelaren bär på denna mängd.

Str X 5: massa i kg som man bära en kort stund (mindre än fem minuter).

Str X 10: massa i kg som man kan lyfta max en minut.

Str X 15: massa i kg som man släpa upp till fem minuter.

Dexterity:

Dex anger hur vig/flink karaktären är. Detta är bland annat viktigt när man skall skjuta, laga saker, eller balansera på ett murkrön.

Endurance:

End anger karaktärens uthållighet.

End X 1: det antal timmar som karaktären kan arbeta utan att bli utmattad.

End X 3: det antal timmar som man kan hålla sig vaken i ett sträck.

Intelligence:

Int anger karaktärens intelligens. Värdet 10+ indikerar geni och 5- innebär att man har svårigheter med inläring.

Education:

Edu anger spelarens utbildning både formell(skolor mm) och informell(livets hårda skola).

Social Standing:

Soc anger karaktärens plats i Imperiets sociala rangskala. Egenskaper 11+ innebär att spelaren tillhör adeln och har emottagit ett utnämningssbrev från kejsaren. Ett värde 5- innebär att karaktären totalt saknar socialt inflytande.

Social Level:

Aslan motsvarighet till *Social Standing*.

Charisma:

Vargr har inte Social status utan istället ett motsvarande värde kallat *Charisma*. Se även *Infighting* för mer information.

Färdigheter (Skills):

De färdigheter som en spelare har skaffat sig under sitt liv kallas *skills*. När man anger en *skill* så skriver man namnet följt av ett bindestreck och nivå. Pilot-3 betyder att man lärt sig hantera och styra rymdskepp och att man lyckats uppnå nivå 3.

Tech Level (TL):

Tech Level (TL) anger den tekniska nivån på en utrustning. Imperiets forskningsfront ligger runt *TL16*. Vår nuvarande nivå på jorden är ca *TL8*. Imperiets maximala komersiella nivå är *TL15*.

MegaTraveller UTP

I MegaTraveller används Universal Task Profile som är ett standardiserat format för att beskriva en uppgift som skall utföras. En *UTP* svarar på följande saker angående en uppgift:

- Hur svår är uppgiften?
- Vilka kunskaper och färdigheter krävs för uppgiften?
- Hur lång tid tar uppgiften normalt?
- Är det någon speciell risk inblandad?

Hur ser en uppgifts beskrivning ut?

Vi börjar med att visa ett exempel: (Vi återkommer till vad de olika delarna innebär..)

Att hitta källan till det konstiga ljudet:

Routine, Recon, Int, 1 min, (hazardous, unskilled OK, safe).

Spelledaren: Om man lyckas så kan man identifiera från vilken del av skeppet som ljudet kommer.

Nu skall vi titta på de delar som en beskrivning kan delas upp i:

Första raden av beskrivningen anger vad det är som skall försökas.

Andra raden inleds med svårighetsgraden (*Simple, Routine, Difficult, Formidable, Impossible*); sedan anges de *skills* och egenskaper som förändrar uppgiftens svårighetsgrad.

Därefter anges tidsfaktorn (värdet representerar 1/10 av normal tidsåtgång) Om det står **absolut** efter tiden så innebär det att tiden som angivits ej skall modifieras utan att det alltid tar denna tid. Om tiden anges som **instant** eller om det saknas tidsuppgift så betyder det att det inte tar någon tid att utföra försöket.

Sist på andra raden och inom parentes kan förekomma en eller flera av följande modifikationer:

Safe (säker):

Om en beskrivningen anger *Safe* så innebär det att det aldrig inträffar något allvarligt om man misslyckas.

Hazardous (farlig):

Om beskrivningen anger *hazardous* så är det hög sannolikhet för att konsekvenserna blir allvarliga om man misslyckas.

Fateful (ödesdiger):

Om beskrivningen anger *fateful* så innebär det att om försöket misslyckas så blir det garanterat konsekvenser.

Uncertain (osäker):

När beskrivningen anger *Uncertain* (tveksam) så innebär det att resultatet inte framgår klart för spelaren. Vid denna typ av försök så har spelaren endast en viss aning om hur resultatet blev.

Exempel på uppgifter av denna typ är instrumentavläsning, kontrollera om man är skuggad, etc.

När beskrivningen anger *Uncertain* så slår både spelaren och spelledaren för uppgiften. Detta är för att spelaren aldrig skall vara helt säker på hur bra försöket gick.

Båda misslyckas (No Truth):

Igen information. Om båda slagen misslyckas blir resultatet *No Truth* Dvs spelaren blir missledd om hur försöket har gått. Spelaren får felaktig information.

En lyckas och en misslyckas (Some Truth):

Någon information. Om endera av slagen lyckas så blir resultatet *Some Truth*, dvs spelaren får delar av informationen.

Båda lyckas (Total Truth):

Full information. Om både spelaren och spelledaren lyckas så blir resultatet *Total Truth*, dvs full information ges till spelaren. Trots detta kan spelaren aldrig vara säker på hur det gick.

Unskilled OK:

Om beskrivningen anger *unskilled OK* så innebär det att det inte blir svårare bara för att man saknar dom angivna färdigheterna. Det normala är att om inte har någon av de färdigheter som anges i beskrivningen så blir försöket en nivå svårare.

Non-repetable (icke upprepningsbart):

Detta försök går ej att försöka igen. Som ett exempel är skjutande med ett vapen icke upprepningsbart. Nästa skott är ett helt nytt försök.

No-failure (inga misslyckanden):

Man riskerar inga andra följder än *fumble*.

Confrontation:

När en beskrivning innebär en konfrontation mellan två sidor så får den initiativtagande sidan addera till det som står **Att:** framför och den andra sidan får dra ifrån de skills det står **Def:** framför. Om **Att:** och **Def:** saknas så får initiativtagaren addera och motståndaren subtrahera sina egenskaper och *skills*.

Om det är en *skill* så adderas den till tärningskast. Om det är ett **egenskap** (t.ex. Str) så **divideras** det först med 5 (avrundas neråt) innan det läggs till.

Svårighetsgrader(nivåer) för en uppgift (task).

Det finns fem olika svårighetsgrader som en beskrivning kan ange, dessa sammanfattas i denna tabell.

<i>Simple</i>	<i>Enkelt</i>	Slå 3+ på 2D för att lyckas.
<i>Routine</i>	<i>Rutin</i>	Slå 7+ på 2D för att lyckas.
<i>Difficult</i>	<i>Svårt</i>	Slå 11+ på 2D för att lyckas.
<i>Formidable</i>	<i>Mycket svårt</i>	Slå 15+ på 2D för att lyckas.
<i>Impossible</i>	<i>Omöjligt</i>	Slå 19+ på 2D för att lyckas.

Som minnesregel för att komma ihåg tärningskast kan det faktum vara att varje högre nivå kräver +4 på tärningen. (3-7-11-15-19)

De *skills* som angivits i beskrivningen adderas till tärningskast (*Pilot-3* betyder en *DM* av+3). *DM* betyder *Die Modifier* alltså något som förändrar ett tärningslag.

Om den/de som utför ett försök saknar alla de *skills* som angivits och det ej speciellt angivits *Unskilled OK* så blir det en nivå svårare att lyckas. (Om man aldrig sysslats med en sak förut så blir det svårare att lyckas!)

Om en av spelarens egenskaper (Str,Dex,End,Int,Edu,Soc) är angivet så skall detta värde divideras med 5 innan det läggs till. (Om spelaren har Str=9 så skall 9/5 adderas DM = +1 om spelaren har Str=11 så skall 11/5 adderas DM = +2)

Om man slår två ettor så innebär det *fumble* och man misslyckas oberoende av ens DM's.

Hur lång tid tar uppgiften ?

Slå 3D och subtrahera DM från summan. Summan skall sedan multipliceras med tiden som är angiven i beskrivningen. Resultatet bestämmer anger hur lång tid försöket tog.

Exempel: Du slår 7 på 3D; därifrån dras din +2 DM och du hamnar på 5. I beskrivningen angavs 2min vilket multiplicerat med 5 blir 10 minuter. Försöket tog alltså 10 minuter. (Oberoende om den lyckades eller misslyckades)

Om det anges **absolut** efter tiden så innebär det att tiden som angivits ej skall modifieras utan att det alltid tar denna tid. Om tiden anges som *instant* eller *omedelbar* så betyder det att det inte tar någon tid att utföra försöket.

Hasty eller Cautious task ?

En uppgifts beskrivning (UTP) förutsätter att man tar normalt gott om tid på sig för att göra något och att normal försiktighet tillämpas. Om spelaren så önskar kan han ändra på detta genom att välja något följande två alternativ:

Hasty:

snabbt försök, det går snabbare att utföra (man dubblar task DM innan de subtraheras från tidsslaget) men blir en grad svårare att lyckas med. (*simple* blir *routine*, *difficult* blir *formidable*..)

Cautious:

försiktigt försök, svårighetsgraden sjunker en nivå (*formidable* blir *difficult*...) dock minst *simple*. Det tar längre tid (man dubblar tidsslaget innan man subtraherar task DM).

För att man skall få göra ett *cautious* försök så måste man först lyckas med att behålla koncentrationen.

Att behålla koncentrationen:

Difficult, Det

Spelledaren: Det=(End+Int) representerar en spelares viljestyrka. Om spelaren lyckas behålla koncentrationen så kan han försöka igen med samma chans att lyckas. Om man misslyckas så blir nästa försök en nivå svårare. (När det blir Impossible så får man inte försöka igen.)

Olika grader av lyckanden/misslyckanden:

Om man slår minst 2 högre än vad som krävs så har man uppnått *Exceptional success*.

Motsvarande om man slår för lågt (med 2 eller lägre) så har man *Exceptional failure*.

Om man slår exakt en 2:a så har man en *fumble*

Exempel: Du har en task som är *Difficult*, det krävs 11 eller högre för att lyckas. Beskrivningen anger *Str* och *Computer*, du har *Str* 12 och *Computer*-3. Dina *DM* blir +2 för styrkan (12/5 avrundat nedåt) och +3 för *Computer* sammanlagt en *DM* av +5.

- Om du slår 6 så lyckas du precis. (6+5 = 11 som krävdes)
- Om du slår 8 eller högre så blir det *Exceptional Success*.
- Om du slår 5 så misslyckas du.
- Om du slår 3 eller 4 så har du *Exceptional failure*.
- Om du slår 2 så blir det *fumble* och du misslyckas alltid oberoende av *DM*.

Vad dom olika fallen leder till beror på sammanhanget och vad spelledaren bestämmer.

Vad händer när man misslyckas med ett försök ?

Om man misslyckas med ett försök så kan man försöka igen under förutsättningen att man inte har *Exceptional failure*. Om man däremot har *Exceptional failure* så får man endast försöka igen om man lyckas behålla koncentrationen.

Att behålla koncentrationen:

Difficult, Det

Spelledaren: Det=(End+Int) representerar en spelares viljestyrka. Om spelaren lyckas behålla koncentrationen så kan han försöka igen med samma försök. Om man misslyckas så blir nästa försök en nivå svårare. (Om det blir *Impossible* så får man inte försöka igen.)

Mishaps (följder)

Fumble: Om man slår 2 exakt så har en *fumble* inträffat. Man slår 2D på *mishap* tabellen

Hazardous: Om beskrivningen anger *hazardous* så inträffar *mishaps* vid *exceptional failure* och man slår då 2D på *mishap* tabellen

Fatefull: Om beskrivningen anger *fatefull* så inträffar en *mishap* så fort man misslyckas med ett försök och man skall då slå 2D på *mishap* tabellen.

Fatefull samt Hazardous: Om man misslyckas med ett försök som är angivet som *fatefull* och *hazardous* så skall man slå 3D på *mishap* tabellen.

Hazardous samt fumble: Om beskrivningen anger *Hazardous* och man får *fumble* så skall man slå 3D på *mishap* tabellen.

Mishap tabellen:

2	slå om	
3+	Superficial eller (1D skador)	ytliga skador
7+	Minor eller (2D skador)	mindre skador
11+	Major eller (3D skador)	större skador
15+	Destroyed eller (4D skador)	förstörd

Strid i MegaTraveller:

Strid i MegaTraveller baseras som alla andra aktiviteter på *tasks*. De flesta *tasks* har absolut tid av en *combat round* och är *non-repetable, no-failure* dvs kan ej upprepas och *mishaps* inträffar endast vid *fumble*.

Combat round:

En combat round är den tidsenhet som används vid strider i MegaTraveller. Inomhus är en combat round 0.1 minut (6 sekunder). Utomhus är en combat round 1 minut.

Avståndsskala:

Avstånd kategoriseras enligt nedanstående tabell.

close	1 m eller närmre
short	1 till 5 meter
medium	5 till 50 meter
long	50 till 250 meter
very long	250 till 500 meter
distant	500 meter till 5 km
very distant	5 till 50 km
regional	50 till 500 km
continental	500 till 5.000 km
planetary	5.000 till 50.000 km
far orbit	50.000 till 500.000 km
extreme orbit	500.000 till 5.000.000 km

Hastighet:

Om människa går har hon hastigheten 1; om hon istället springer så har hon hastigheten 2.

Tabellen anger för olika hastigheter hur många rutor (1,5 eller 15 meters) man kan röra sig per *combat round*. Tabellen anger två skalor.

Hastighet	6sek round 1,5m skala	1min round 15m skala
1	10	1
2	20	2
3	30	3
4	40	4

Hastigheter större än 2 är reserverade för djur, fordon och robotar. För fordon så gäller att i 1,5 meters skalan används hastigheten i km/h direkt det antal rutor som fordonet rör sig på 6 sekunder och i 15 meters skalan så dividerar man hastigheten i km/h med 10 för att få fram antalet rutor per minut.

Aslan kan under en kortare tid (max 10 minuter) springa med hastigheten 3.

Vargr kan springa med hastighet 3 och 4.

Närstrid (hand-to-hand combat):

Att avgöra om en närstridsattack kan ske:

Routine, Dex, 1 combat round (absolute, confrontation)

Spelledaren: Den som slår för denna task adderar sin Dex DM; motståndaren subtraherar sin Dex DM. Om försöket misslyckas så har försvararen blockerat attackförsöket. Strunta i mishap och fumble resultat.

Att träffa motståndaren i närstrid:

Simple, vapen, Str, Vapen Def, 1 combat round (absolut)

Spelledaren: Försvararen kan använda sitt vapens försvarsvärde (block) som en negativ DM för att undgå att bli träffad.

Eldstrid:

All eldstrid och avståndsstrid använder följande beskrivning:

Att träffa med ett skjutvapen (eller kast):
[Svårighetsgrad], Vapen, Dex, Rörelse DM

Där svårighetsgraden beror på vapentypen och avståndet enligt nedanstående tabell.

Vapentyp	Close	Short	Medium	Long	V.Long	Distant
Handgun	Simple	Routine	Difficult	Formidable	Impossible	-
Rifle	Routine	Routine	Difficult	Difficult	Formidable	Impossible
Thrown	Routine	Difficult	Formidable	Impossible	-	-

De vapen som kan förekomma sammanfattas under rubriken Skjutvapen.

Vad händer när man träffar:

Skadan som man åsamkar motståndaren vid träff beror på vapnet och hur vapnets genomträngningsförmåga (penetration) förhåller sig till den träffades pansar.

Ju bättre man slår desto större skada tillfogar man

	Normal		Exceptional success		
	+0	+1	+2	+4	+8
Pen < Pansar *	ne **	ne **	1pt **	2pt **	4pt **
Pen >= Pansar *	25	50	100	200	400
Pen >= Pansar * X 2	50	100	200	400	800

Tabellen anger skada i % av angivet värde beroende på hur mycket man slår utöver det som krävs för att träffa.

* Vid pinpoint eller målet tar betäckning använd pansar/2

** *ne* betyder *no effect* (ingen skada), 1pt, 2pt och 4pt betyder 1, 2 resp 4 skador oberoende av vapnets skada.

Närstridsvapen:

	Pen	Block	Skada
Djungelkniv	2	1	3
Händer	1	1	1
Klubba	2	0	1
Tänder	4	0	2
Hovar	4	0	2
Klor	3	1	2

Skjutvapen:

Vapen	Skada	Skott	Close Pen Nivå	Short Pen Nivå	Medium Pen Nivå	Long Pen Nivå	Very Long Pen Nivå	Distant Pen Nivå
Snubpistol(Tranq)	2	20	1 Simple	1 Routine	1 Difficult	-		
Shotgun	4	10	1 Routine	1 Routine	0 Difficult	-		
Hunting rifle 13mm	4	2	4 Routine	4 Routine	4 Difficult	2 Difficult	-	
Adv Combat Rifle	3	20	6 Routine	6 Routine	6 Routine	6 Difficult	3 Formid	-
Laser pistol-9	3	50	4 Simple	4 Routine	4 Difficult	2 Formid	2 Imp	-
Laser rifle-13	3	200	20 Routine	20 Routine	20 Difficult	10 Difficult	10 Formid	5 Impossible

Överraskning ?

För att överraska motståndaren finns följande beskrivning

Att få överraskningsmomentet:

Difficult, Leader, Recon (confrontation)

Spelledaren: Om man lyckas så överraskar man motståndaren. Om man får *exceptional failure* så innebär det att motståndaren överraskar en själv. Vid alla andra misslyckanden så upptäcker de båda sidorna varandra samtidigt.

Beskrivning av färdigheter (Skills):

Admin

Admin innebär vana att hantera byråkrati och vet hur dom är uppbyggda och fungerar.

Artisan

Artisan är konsten att skapa föremål. Färdigheten kan användas för att duplicera föremål och konstverk både lagligt och olagligt. När *Artisan* används för att förfälska föremål så påminner färdigheten om *Forgery* men används på konstföremål istället för dokument.

Biochemistry

Biochemistry handlar om den levande organismens kemi.

Kan användas som *Chemistry* eller *Biology* minus 1.

Att analysera ett biologiskt ämne för att konstatera dess uppbyggnad:

Routine, Edu, 1 timme

Spelledaren: Organismen dödas ej. samma uppgift utförd av en *Chemistry* skulle döda organismen. Kräver korrekt utrustning.

Biology

Biology innebär att lärt sig förstå sambanden i livets kretslopp och organismers struktur, funktion, tillväxt, utveckling och utspridning.

Kan användas som *Genetics* minus 1.

Brawling

Brawling är närstrid, man är duktig i närstrid både obehäpnad och med tillfälliga vapen som klubba eller glasflaskor.

Chemistry

Man har lärt sig de döda tingens kemi och förstår uppbyggnad, struktur och egenskaper som grundämnen och föreningar.

Att analysera ett prov för att avgöra vilka spårelement som det innehåller:

Routine, Chemistry, Edu, 1 timme

Spelledaren: Uppgiften kräver att man har tillgång till korrekt utrustning för att kunna genomföras.

Cleaning

Konsten att städa innefattar alla typer av rengöring från användandet av städmaskiner till vilka preparat och metoder som passar bäst för att ta bort föroreningar.

Röjande och sanering efter olyckor ingår i *Cleaning*.

Computer

Konsten att använda datorer. De flesta personer kan använda datorer för rutin uppgifter, *Computer* innebär förmågan att kunna programmera och utföra mer avancerade saker såsom att försöka gå förbi säkerhetskontroller.

Att ta fram oskyddade data från en dator:

Simple, Computer, Edu, 1min (safe, unskilled OK)

Computer kan användas som *Robot Ops* minus 1.

Dewclaw

Aslan färdighet som innebär att man lärt sig slåss med sin *Dewclaw*.

Economic

Economic - Färdighet i konsten att handskas med de ekonomiska delarna av handel och kommers.

Food Preparation

Konsten att tillreda mat och att förbereda råvaror. *Food Preparation* innefattar både att kunna förbättra maten från en matkonsol till att tillaga mat från grunden.

Gambling

Konsten att spela hasard spel. *Gambling* innebär även färdighet att bedöma sannolikheter och att kunna utnyttja dom till sin egen vinning.

Genetics

Genetics är en delmängd av *Biochemistry* som handlar om hur egenskaper förs från en generation till en annan via arvsanlagen..

Helicopter

Helicopter är konsten att manövrera en helikopter.

History

Ett brett kunnande inom området historia. *History* innebär även att man har kunskaper om hur man forskar och får fram information som hänför sig till människor, platser och händelser.

Infighting

En *Vargr* färdighet som påminner om *Brawling*. Färdigheten innebär att man kan använda klor och tänder på *short range* med en *DM* av +2. En *Vargr* som har högre *Charisma* än sin motståndare får även en *DM* av +1. En *Vargr* har alltid högre *Charisma* än en icke-*Vargr* när man jämför värden vid en strid.

Infighting färdigheten tillåter också att man kan ge upp om man förlorad en närstrid, detta gäller dock endast om båda har *Infighting* som en färdighet. Man ger upp genom att sluta slåss och slappna av; vinnaren accepterar automatiskt att den andre givit upp. Om vinnaren har lägre *Charisma* än motståndaren så byter de båda *Vargr* sina värden. Dock kan värdet aldrig stiga med mer än tre steg i taget.

Interview

Konsten att intervjua en person för att få reda på något. Man har lärt sig att tolka både det som sägs och det sätt som det framförs på samt kroppsspråket för att kunna få ut mesta möjliga ur ett samtal.

Bästa resultatet fås om personen som skall intervjuas är avslappnad och känner sig säker. Om man inte förbereder sig så blir det mycket svårare att få fram information.

Att få fram någon ovanlig detalj ur en persons bakgrund:
Routine, Interview, Int, 5 min (unceratin)

Laser Weapons

Laser Weapons är färdighet i konsten att använda laservapen.

Liasion

Liasion är konsten att ha att göra med andra. Denna färdighet kan användas när man har att göra med medlemmar i militära förband, medborgare i ett samhälle och vid kontakter med främmande eller icke mänskliga kulturer. Färdigheten innebär att man lärt sig undertrycka sina åsikter och förutfattade meningar när dom står i motsättning med dem som man har att göra med. Detta leder till mer samarbete och större förståelse skapas samt att gemensamma projekt går bättre att genomföra.

Mechanical

Färdighet i konsten att använda, bygga och reparera mekaniska utrustningar. *Mechanical* färdighet inkluderar att reparera icke-energivapen men inte att reparera rymdskeppsmotorer.

Navigation

Konsten att navigera ett rymdskepp.

Pistol

Konsten att hantera en pistol.

Recon

Recon är konsten att ta sig fram obemärkt i terräng och att kunna observera (fientlig) verksamhet.

Recruiting

Recruiting är konsten att anställa personer med sökta egenskaper.

Steward

Positionen som Steward på ett rymdskepp.

Robot Ops

Robot Ops innebär att man har vana att ha hand om robotar och hur man instruerar robotar.

Sword

Sword är konsten att slåss med ett svärd.

Tolerance

Aslan färdighet som innebär att individen lärt sig att umgå med icke *Aslan*, och kan förbise misstag i protokoll och uppförande hos sådana personer.

Tolerance uppväger den naturliga reaktionen hos en *Aslan* som tvingas umgås med folk som är icke *Aslan*.

En *Aslan* som saknar *Tolerance* förekommer ej i sällskap som innehåller icke *Aslan*.

Vacc-Suit

Man har blivit tränad i att använda rymddräkt. Både rymddräktens användning i vakuum och i förorenade atmosfärer ingår.

Att undvika en farlig situation när man försöker sig på en komplicerad uppgift iklädd rymddräkt:
Routine, Vacc Suit, Dex, 1 min (fatefull, hazardous)

Index:

Admin	9	Long	6
Artisan	9	Mechanical	11
Aslan	1, 6, 11	Medium	6
Att	3	Mishap	5
Att behålla koncentrationen	4, 5	Närstrid	6
Biochemistry	9	No Truth	3
Biology	9	No-failure	3
Brawling	9	Non-repetable	3
Cautious	4	Pistol	11
Charisma	2, 10	Planetary	6
Chemistry	9	Recon	11
Cleaning	9	Recruiting	11
Close	6	Regional	6
Combat round	6	Robot Ops	11
Computer	9	Routine	3
Confrontation	3	Safe	2
Continental	6	Short	6
Def	3	Simple	3
Dewclaw	10	Skill	2
Dex	1	Skills	4
Dexterity	1	Soc	1
Die Modifier	3	Social standing	1
Difficult	3	Some Truth	3
Distant	6	Springa	6
DM	3	Steward	11
Economic	10	Str	1
Edu	1	Strength	1
Education	1	Sword	11
End	1	Tech Level	2
Endurance	1	Tid	4
Exceptional failure	5	TL	2
Exceptional Success	5	Tolerance	11
Extreme orbit	6	Total Truth	3
Far orbit	6	Uncertain	3
Färdigheter	2	Universal Task Profile	2
Fateful	2	Unskilled OK	3
Fatefull	5	UTP	2
Food Preparation	10	Vacc Suit	11
Formidable	3	Vargr	2, 6, 10
Fumble	4, 5	Very distant	6
Gambling	10	Very long	6
Genetics	9, 10		
Hand-to-hand combat	6		
Hastighet	6		
Hasty	4		
Hazardous	2, 5		
Helicopter	10		
History	10		
Impossible	3		
Infighting	10		
Int	1		
Intelligence	1		
Interview	10		
Koncentration	4, 5		
Koncentrationen	5		
Laser Weapons	10		
Liasion	10		