Systemet er en forenklet udgave af TSR's *Amazing Engine*, der i sig selv er et meget enkelt system.

## Stats

Skalaen for *stats* er 1-90. Den eneste stat der ikke er selvforklarende er *Position*. Den angiver ens status i samfundet. Høj Po betyder at man behandles med mere respekt.

## Skills

Hver *skill*s værdi er procentchancen for at det  lykkes. På spillernes *character sheets* står chancen. På din oversigt står hvilken stat hver skill hører under. Chancen er lig med stat'ens værdi. Eksempel: under den Lærde Pelagos står der *Lockpicking* (R). Det betyder at Lockpicking er en *Reflexes* skill. I første linje om den Lærde Pelagos står R 52. Det betyder at den Lærde Pelagos har 52 i Reflexes, og dermed også i Lockpicking.

Hvis nogen forsøger noget de ikke har skill til, må du vurdere hvilken stat denne skill ville høre under. Er det *Learning* mislykkes det altid. Man kan f.eks. ikke forstå et sprog man ikke har lært. Er det en anden stat er chancen halvdelen af denne stats værdi. For eksempel har den Ærværdige Astor med 32 i Reflexes og ingen Lockpicking skill 16% chance for at dirke en lås op. Bemærk at dette også gælder den „skill" der hedder *Luck*.

## Enhancers

Man kan specialisere sig i et delområde under en skill, og derved få en bonus på 10%. Det kaldes en *enhancer*. De står indrykket under den pågældende skill på character sheetsene, og angivet som (stat + 10) på oversigten. Den Ærværdige Astor har f.eks. 60 i den generelle *Ritual* skill, men 70 i ritualer med Palladiet, og 70 i at udforske nye ritualer.

## Luck

Dette er en sidste chance. Hvis en PC tager skade nok til at dø af det, eller misser et terningsslag der er nødvendigt for at overleve, slå for Luck. Lykkes det overlever PC'en ved et sammentræf af heldige omstædigheder. Du må finde på noget. Du kan jo bede spilleren om forslag.

## Kamp

Ens våbenskill er chancen for at ramme. Alle er lige nemme at ramme, det er jo et TSR spil.

Våbens egenskaber er angivet som (skade/dødelighed). For eksempel betyder  (2d6/5) 2d6 i skade, og fem i dødelighed.

Hvis angrebet rammer, kikker man på enerterningen i angrebsslaget. 0 læses som 10, som sædvanligt når man slår en d10. Er terningen mindre end eller lig med dødeligheden gør angrebet *body*skade, ellers *stamina*skade. Slå så skadeterningerne, og træk resultatet fra body eller stamina.

Eksempel: Hvis man rammer med et slag på 19 med et (2d6/5) angreb gør man 2d6 staminaskade. Stamina fordi 9, enerterningen, er større end 5, dødeligheden.

Kommer man ned på 0 stamina er man bevidstløs. Overskydende skade i det slag, der slår en ud, ignoreres. Men rammes man igen tager man bodyskade uanset hvad enerteningen viser. Staminapoint får man igen et i timen. Man kommer op igen med 1 staminapoint d6 gange 10 minutter efter at man er gået ned.

Kommer man ned på 0 body er man død. Bodypoint kommer igen et om ugen (hvis man er levende).

## Bevægelse

Man kan gå 15m på en 10 sekunders kamprunde, og det kan man blive ved med meget længe. Man kan løbe sin *Fitness* i meter per runde, og det kan

man gøre i Fitness minutter. (Den Tapre Nikos kan altså løbe 63m per 10 sekunder i 63 minutter, i alt godt 23,8km, mens den Gode Olfert kan løbe 38m per 10 sekunder i 38 minutter, i alt knap 8,7km. Hefter skal man hvile lige så længe som man har løbet.

Man kan sprinte dobbelt så hurtigt som man kan løbe. Den fart kan man holde i Fitness/10 runder. Den Tapre Nikos kan altså sprinte i et minut (6 runder), og kommer på den tid 756m fremad. Ikke så realistisk, men sådan er det altså. Derefter skal man hvile et minut for hver runde man har sprintet.

Hvile betyder ikke at man skal lægge sig ned. Man kan gå i langsomt tempo, dvs. 10 meter per runde.