System walki jest oparty o rzuty pulą kości i sumowanie wyników. Kość składa się z pól, a każde pole ma przypisane efekty. Identyczne efekty się sumują.

Jest kilka rodzajów kości: Ataku, Obrony, Magii, Wsparcia, Osłabienia.

Każda postać ma kilka statystyk, które wpływają na liczbę rzucanych kości i modyfikacje wyniku. Cechy: Siła, Wytrzymałość, Inteligencja, Charyzma, Spryt, Szczęście.

Przedmioty dzielą się na pancerz, który zwiększa statystyki postaci i broń/ artefakty, które definiują rzucane typy kostek. Przedmioty mają jakość i poziom (wymagany do użycia), od których zależy wysokość bonusu do statystyk.

Zaklęcia/ Specjale mają swoje typy kostek, ale używanie ich wymaga poświęcenia many

Typy akcji:

* Obrażenia
* Trucizna
* Kontra
* Tarcza
* Leczenie
* Podpalenie
* Odnowienie many

Typy akcji poza kośćmi:

* Przebicie pancerza
* Ogłuszenie
* Zniszczenie pancerza

Przykładowe rozkłady obrażeń zapisane w pliku excel są rdzeniem, do którego będą dodawane kolejne efekty. Mogą to być po prostu zwiększone obrażenia, ale nie tylko. Pola None, zawsze będą puste!