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 – Odejmuję punkty życia przeciwnikowi.
* Null – Nic nie robi.
* Trucizna – Przed ruchem postaci, odejmuję pewną liczbę punktów życia.
* Krwawienie – Otrzymywane obrażenia są podwojone.
* Osłabienie – Statystyki są zmniejszone o połowę (mniej kostek)/Tylko połowa kostek.
* Kontra – Przy ataku, oddaję atakującemu.
* Tarcza – Blokuję utratę punktów zdrowia.
* Leczenie – Przywraca utracone punkty zdrowia.
* Odnowienie many – Przywraca utracone punkty many.
* Potęga – Dodaję kostki do ataku fizycznego.
* Postawa – Dodaję kostki do obrony.
* Przepełnienie – Dodaję kostki do zaklęć.
* Ogłuszenie – Uniemożliwia wykonanie jakiejkolwiek czynności (pomija turę).

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!