

Magie	
Magie rituelle	Magie Spontanée
Faire les jets de compétences préalables si elles existent	
Ajouter 1% à votre écho magique	
Faites un jet d'écho magique	
Dépenser les points de magie	
Magie Runique: Points de sagesse	Magie d'aman: Points de Rêve
Haute magie: Points de sagesse	Magie Elfique: Points de Rêve
	Magie Naturelle : Points de communion
	Magie Thaumaturgique : Points de Majesté
Lancer le sort	
Magie Runique: Sortilège	Magie d'aman: Enchantement
Haute magie: Sortilège	Magie Elfique: Enchantement
	Magie Naturelle : Chamanisme
	Magie Thaumaturgique : Thaumaturgie royale
Savourer les effets du sort	
Combat	
Déterminer si l'attaque porte ou non	
JA = jet d'attaque	JD = jet de défense
JA > JD, l'attaque est réussie.	
JA > = nxJD critique. Il y aura n blessures au lieu d'une seule.	
JD > = nxJA : critique. Il y aura n parades au lieu d'une.	
Déterminer le type de blessure	
Dom = JA - JD + degats de l'arme + bonus aux dégats - armure.	
Point de fatigue : Dom < SBL	
Blessure Légère : SBL <= Dom < SBG	
Blessure grave : SBG <= Dom	