

Что нового в правилах?

- Все ранения персонажа разделяются на шесть типов: торс, руки, ноги, голова, разум и душа;
- Атака, имеющая своей целью живое существо, должна быть нацелена в его конкретную часть: торс, руки, ноги или голову. Не нацеленные атаки всегда имеют своей целью торс;
- В зависимости от части тела, куда произошло попадание, его последствия будут различными;
- Каждое существо в мире обладает чертой мистический дар;
- Каждая черта мистический дар различается в зависимости от используемого магического источника;
- При выпадении единицы на игральной кости, соответствующей сверхъестественному навыку, при сотворении силы, происходит магическая отдача, негативный эффект, который различен в зависимости от источника силы;
- Сотворение верной силы мистического дара может заменить собой проверку любого навыка (например, можно метнуть камень, используя телекинез).

Как использовать магию?

- Силы или заклинания, которые персонаж может сотворить, делятся на два типа – тренированные, к ним относятся начальные силы из базовой книги правил, которые дает черта мистический дар, и произвольные, к ним относятся все остальные;
- Для силы, имеющей целью живое существо, всегда проходится встречная проверка сверхъестественных навыков, вместо других проверок;
- Сложность сотворения любой силы можно понизить, потратив дополнительные пункты силы, но до прохождения проверки сверхъестественного навыка;
- Сложность и необходимое число пунктов силы для произвольной силы неизвестно игроку, но известно, к какой категории относится сила;
- Если для снижения сложности силы персонаж тратит больше пунктов силы, чем необходимо, то они все равно считаются использованными;
- Восстановление пунктов силы различно для каждой черты мистический дар.

Как именно выглядят произвольные силы?

- Все произвольные силы делятся на четыре категории: повседневные, возможные, невероятные и невозможные - сложность проверки сверхъестественного навыка для которых является «1», «до 8», «до 20» и «неизвестно» соответственно. Необходимые пункты силы «0», «до 8», «до 24» и «неизвестно» соответственно. Указанные числа могут меняться по усмотрению ведущего;
- Примеры проявления магии по типам сил:
 - Невозможно переместится назад во времени более чем на 10 минут, переместится в пространстве более чем на 100 миль, нанести более 40 урона, то есть более чем 4d10, 3d12, 6d6, 10d4 или 5d8, создать, изменить или уничтожить объект массой более 10 тонн, нанести ранение души, создать живое существо;
 - Невероятно перемещение во времени, перемещение в пространстве более чем на 10 миль, нанесение урона более 30, создание, изменение или уничтожение объекта массой более тонны, сотворение живого объекта (например, голем), значительное, более чем на 2 ранга, увеличение навыков или характеристик, сотворение магических эффектов длящихся бесконечно долго;
 - Возможно нанесение любого ранения, кроме ранения души, нанесение менее 20 урона, создание, изменение или уничтожение объекта, увеличение навыков или характеристик на один или два ранга и так далее;
 - Повседневно сотворение, изменение или уничтожение небольшого предмета, сотворение небольшого пламени, сотворение небольшого количества еды, небольшое, не меняющее характеристик, изменение облика, мелкий ремонт вещей или чистка их от грязи и так далее;
- Силы из базовой книги правил, которые не являются тренированными, можно классифицировать по типам в зависимости от ранга персонажа. Пример такой классификации показан в таблице ниже:

Сила \ Персонаж	Новичок	Закаленный	Ветеран
Новичок	Возможная	Невероятная	Невозможная
Закаленный	Возможная	Возможная	Невероятная
Ветеран	Возможная	Возможная	Возможная
Герой	Повседневная	Возможная	Возможная