АТАКА

УДАР — АТАКА — Вы атакуете безоружной атакой или оружием. КУ: вы наносите двойной урон

ПЕРЕСТАНОВКА — АТАКА — **АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ** - переместите существо на 5 (10) фт. Цель должна оставаться в зоне досягаемости. КП: цель перемещает вас на 5 фт.

ФИНТ — МЕНТАЛЬНЫЙ — **ОБМАН (ИЗУЧЕННЫЙ)** - цель *застигнута врасплох* против вашей след. ближней атаки в этом ходу. КУ: противник *застигнут врасплох* для всех ваших ближних атак до конца вашего следующего хода. КП: эффект КУ, но с инвертированными целями

ОСВОБОЖДЕНИЕ — АТАКА — **БЕЗОРУЖ.АТАКА / АКРОБАТИКА / АТЛЕТИКА vs СЛ АТЛЕТИКИ / ВОРОВСТВА / ЗАКЛИНАНИЯ** - освободитесь от *обездвиженности*, *неподвижности* или *захвата*. КУ: успех + перемещение на 5 фт. КП: нельзя пробовать снова до вашего след. хода

ЗАХВАТ — АТАКА — **АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ** - схватите существо или объект или удерживайте *захват*. П: цель не захвачена, и освобождается от *захвата* или *обездвиженности*. КУ: цель *обездвижена*. КП: эффект КУ, но с инвертированными целями

ТОЛЧОК — АТАКА — **АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ** - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним. КП: вы *распластаны*

СБИТЬ С НОГ — АТАКА — **АТЛЕТИКА vs РЕАКЦИЯ** - повалите существо на землю. КУ: дополнительно нанесите 1d6 дробящего урона. КП: вы *распластаны*

РАЗОРУЖЕНИЕ — АТАКА — **АТЛЕТИКА (ИЗУЧЕННАЯ) vs РЕАКЦИЯ** - цель получает сит. штраф -2 на проверки, связанные с объектом и +2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие. КУ: цель роняет объект. КП: вы *застигнуты врасплох* до начала вашего след. хода

МАГИЯ

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ* — МАНИПУЛЯЦИЯ* КОНЦЕНТРАЦИЯ* — Сотворите фокус, фокальное заклинание, подготовленное заклинание или заклинание из вашего репертуара. Применяется ШзПА-штраф, если заклинание имеет дескриптор Атака

ПРЕКРАЩЕНИЕ — КОНЦЕНТРАЦИЯ — Вы прекращаете один эффект заклинания или магического предмета. В описании эффекта должно быть указано, что вы можете это сделать.

ПОДДЕРЖКА — КОНЦЕНТРАЦИЯ — Длительность поддерживаемого эффекта увеличивается до конца вашего следующего хода. Применяются эффекты поддержания, если они указаны в описании эффекта.

ОПОЗНАНИЕ МАГИИ — КОНЦЕНТРАЦИЯ — **НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ)** - вы заметили, как кто-то творит заклинание и пытаетесь его опознать с помощью действия «Вспомнить информацию». КП: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего

ОПОЗНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ — КОНЦЕНТРАЦИЯ — **(ЧЕРТА): НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ)**- опознайте заклинание, которое творит существо на линии видимости. КУ: +1 бонус к спасброску против заклинания. КП: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего

ЗАЩИТА

ОТВЕДЕНИЕ ВЗГЛЯДА — Вы получаете ситуативный бонус +2 к испытаниям против способностей с дескриптором «зрение», требующих, чтобы вы смотрели на существо или объект. Эффект действует до начала вашего следующего хода.

УКРЫТИЕ — Вы получаете сит. бонус укрытия +2 к КБ, испытаниям Реакции против эффектов с областью, а также к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться. Если у вас уже есть укрытие, то бонус увеличивается до +4 надежное укрытие.

ПОДНЯТИЕ ЩИТА / ПАРИРОВАНИЕ — Вы прикрываете себя щитом (+ КБ щита, обычно +2) или оружием с дескриптором «парирующее» (+1 КБ) до начала вашего следующего хода.

БЛОК ЩИТОМ — **(ЧЕРТА)** - уменьшите урон от физической атаки на значение прочности щита. И вы и щит получаете оставшийся урон. Объекты сломаны при половине ПЗ и уничтожены при 0.

ДВИЖЕНИЕ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ / ПОЛЁТ / РЫТЬЁ — ДВИЖЕНИЕ — Переместитесь на расстояние не более своей скорости.

ПОЛЗАНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — Передвинтесь на 5 фт. будучи *распластынным* (ваша скорость должна быть не менее 10 фт.).

ШАГ — ДВИЖЕНИЕ — Передвинтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.

РАСПЛАСТЫВАНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — Вы *распластаны*.

ВСТАВАНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — Вы встаете на ноги и больше не *распластаны*.

ПЕРЕКАТ — ДВИЖЕНИЕ — **АКРОБАТИКА vs РЕАКЦИЯ** - переместитесь на расстояние не более своей скорости, пытаясь пройти через клетки одного вражеского существа, они считаются трудной местностью. П: перемещение завершается, вы провоцируете ответные действия, как если бы покинули клетку, с которой начали Перекат

КРАСТЬСЯ — ДВИЖЕНИЕ — Передвиньтесь на половину своей скорости став или оставаясь *необнаруженным*. П: ваше присутствие обнаружено, но вы остаётесь *спрятанным* для существа. КП: вас заметили! Вы становитесь *видимым* для существа

ПРЫЖОК — ДВИЖЕНИЕ — Если ваша скорость > 15 фт., вы можете прыгнуть на 10 или менее фт. в длину, а если ваша скорость > 30 фт. — на 15 или менее. Также можно подпрыгнуть на высоту до 3 фт., преодолев при этом до 5 фт. в длину, чтобы забраться на возвышенность.

ПРЫЖОК В ВЫСОТУ — ДВИЖЕНИЕ — **АТЛЕТИКА vs СЛ 30** - переместитесь на 10 фт. и прыгните на 5 фт. (8 фт. / 3 фт.) в высоту. КУ: высота прыжка 8 фт. ИЛИ высота 5 фт + длина 10фт. П: обычный прыжок. КП: не прыгнули и *распластаны*

ПРЫЖОК В ДЛИНУ — ДВИЖЕНИЕ — **АТЛЕТИКА vs РАССТОЯНИЕ В ФУТАХ** - переместитесь на 10 фт. и прыгните на всю длину. П: обычный прыжок. КП: обычный прыжок и затем *распластаны*

ПЛАВАНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — **АТЛЕТИКА** - переместитесь на 10 фт. (15 фт.) в воде. Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершали успешного Плавания, вы уходите под воду на 10 футов или вас относит течением. КП: запас воздуха уменьшается на 1 раунд

ЛАЗАНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — **АТЛЕТИКА** - вы влезаете, спускаетесь или переползаете по наклонной поверхности на 5 фт. (10 фт.) КП: вы падаете и *распластаны*

УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ — ДВИЖЕНИЕ — **АКРОБАТИКА** - вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям. Находясь на такой поверхности, вы считаетесь *застигнутым врасплох*. КУ: местность не считается для вас трудной. КП: вы падаете и ваш ход завершается

ХВАТАНИЕ ЗА УСТУП — МАНИПУЛЯЦИЯ — **РЕАКЦИЯ vs СЛ ХВАТА**- падая, вы хватаетесь за подходящий объект, уменьшая урон от падения на 20 фт. КУ: вам не требуется свободная рука, урон уменьшается на 30 фт. КП: если пролетели > 20 фт., то от удара получаете 10 др. урона за каждые 20 фт.

МЯГКОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ — ДВИЖЕНИЕ — **АКРОБАТИКА vs СЛ 15** - если у вас есть скорость полёта, то вы не получаете урон от падения.

МАНЕВРИРОВАНИЕ В ПОЛЁТЕ — ДВИЖЕНИЕ — **АКРОБАТИКА (ИЗУЧЕННАЯ)** - вы выполняете сложный манёвр во время полёта. П: остаётесь на месте, или более неприятные последствия. КП: как провал, но более худшие последствия

МЕДИЦИНА

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ — МАНИПУЛЯЦИЯ — **МЕДИЦИНА vs СЛ ВОССТАНОВЛЕНИЯ + 5** - цель теряет состояние *«при смерти»*. **МЕДИЦИНА vs СЛ ЭФФЕКТА** - остановка кровотечения: цель совершает еще одну проверку. КП: +1 *«при смерти»*. КП: наносите урон от кровотечения

МЕДИЦИНА В БОЮ — МАНИПУЛЯЦИЯ ЛЕЧЕНИЕ — **МЕДИЦИНА (ЧЕРТА)**- лечение в бою, аналогично лечению ранений. кулдаун 24ч. КП: наносите 1d8 урона

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ (10 мин) — МАНИПУЛЯЦИЯ ЛЕЧЕНИЕ — **МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ)**- цель исцеляет ПЗ и теряет состояние *«Ранение»*. **СЛ 15**: 2d8 (4d8) ПЗ, **ЭКСПЕРТ СЛ 20**: +10 ПЗ, **МАСТЕР СЛ 30**: +30 ПЗ, **ЛЕГЕНДА СЛ 40**: +50 ПЗ. У: потратьте 1ч, чтобы удвоить исцеляемые ПЗ. кулдаун 1ч. КП: наносите 1d8 урона

ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ — МАНИПУЛЯЦИЯ — **МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ)** - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против яда. КП: цель получает сит. штраф -2

ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ (8 часов) — МАНИПУЛЯЦИЯ — **МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ)** - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против болезней. КП: цель получает сит. штраф -2

АТАКА — Учитывают штраф за последовательные атаки (ШзПА)

ДВИЖЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ — Условия для ответных действий, состояний и.т.д.

ЯЗЫК — Цель должна понимать язык. МЕНТАЛЬНЫЙ ЭМОЦИЯ СТРАХ — Иммунитеты

СЛУХ ЗРЕНИЕ — Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат

Требуется* наличие соответствующих инструментов.

Тайный бросок, совершается Ведущим

Требуется* свободная рука

+2 (+4 / +1) Бонус за результат

Состояние

* - *обычно / требуется уточнение*

КУ: Критический Успех

У: Успех

П: Провал

КП: Критический Провал

ШПИОНСКИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ПОИСК [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] **ВНИМАНИЕ** - вы изучаете область (30 фт. конус или 15 фт. взрыв), стараясь отыскать существ или объекты. *Необнаруженное -> Спрятанное -> Видимое.*
КУ: *необнаруженное -> видимое*

УКАЗАНИЕ [МАНИПУЛЯЦИЯ] [СЛУХ / ЗРЕНИЕ] Вы информируете союзников о местоположении существа, оно считается для них *спрятанным*, а не *необнаруженным*.

СПРЯТАТЬСЯ [!] **СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ** - вы скрываетесь за укрытием, надёжным укрытием или в области плохой видимости, чтобы стать *спрятанным* вместо *видимого*, или сохранить состояние *спрятанный* или *необнаруженный*.

СПРЯТАТЬ ОБЪЕКТ [МАНИПУЛЯЦИЯ] [!] **СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ** - вы прячете на себе или где-то небольшой объект.

НЕЗАМЕТНОЕ ПОДБИРАНИЕ [МАНИПУЛЯЦИЯ] [!] **СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ** - вы незаметно подбираете и прячете в ладони небольшой бесхозный объект.
П: вы подбираете объект, но вас заметили

КРАЖА [МАНИПУЛЯЦИЯ] [!] **СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ** - вы незаметно воруете небольшой объект незначительного веса (Л) у другого существа.
П: попытка кражи замечена, если это владелец объекта, то кража неудачна, иначе вы украли объект

ЛОЖЬ * [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МЕНТАЛЬНЫЙ] [СЛУХ / ЯЗЫК] [!] **ОБМАН vs ВНИМАНИЕ** - вы дурачите кого-то ложью, тратя минимум 1 раунд.
П: цель вам не верит и получает сит. бонус +4 против вашей лжи, её отношение понижается

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] **ВНИМАНИЕ vs СЛ ОБМАНА / МЕНТАЛЬНОГО ЭФФЕКТА / ДРУГОЕ** - вы пытаетесь понять, нет ли в поведении существа чего-то необычного.
КУ: определяете истинные намерения и ментальную магию
КП: вы неверно трактуете намерения существа

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ОБЪЕКТАМИ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ [МАНИПУЛЯЦИЯ] Схватите предмет (П), откройте дверь, достаньте (П) из сумки, поменяйте (П) в руке на другой, и.т.п действия.

ОТПУСКАНИЕ [МАНИПУЛЯЦИЯ] Отпустите предмет, который вы держите, не провоцируя ответных действий.

АКТИВАЦИЯ [МАНИПУЛЯЦИЯ* / КОНЦЕНТРАЦИЯ*] Активируйте предмет, потратив количество действий, указанное в его блоке параметров. Предмет с дескриптором «настроенность» можно активировать лишь в случае, если вы на него настроились.

ОБМАН МАГ. ПРЕДМЕТА [МАНИПУЛЯЦИЯ] **(ЧЕРТА) НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ)** - временно получите способность использовать магический предмет соответствующий магической традиции.
КП: вы не можете активировать предмет повторно до следующей ежедневной подготовки

НАСТРОЙКА НА ПРЕДМЕТ * [МАНИПУЛЯЦИЯ] Вы питаете предмет частицей своей энергии. Вы получаете преимущества его постоянных магических способностей, если удовлетворяете остальным его требованиям, пока вы не снимете предмет.

ОТКЛЮЧЕНИЕ УСТРОЙСТВА * [МАНИПУЛЯЦИЯ] * **ВОРОВСТВО (ИЗУЧЕННОЕ)** - обезвредьте ловушку или иное механическое устройство. Получите 1 успех, если устройство требует несколько успехов.
КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома
КП: устройство срабатывает

ВЗЛОМ ЗАМКА * [МАНИПУЛЯЦИЯ] **ВОРОВСТВО (ИЗУЧЕННОЕ)** - вы взламываете замок.
КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома
КП: вы ломаете инструменты вора

ЛОМАНИЕ [АТАКА] **АТЛЕТИКА** - вы ломаете дверь, окно или контейнер.
штраф предмета -2, если вы не используете лом
КУ: вы не повредили объект
КП: сит. штраф -2 на последующие попытки

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

ВЫЖИДАНИЕ В начале вашего хода вы покидаете порядок инициативы и возвращаетесь в него, совершив свободное действие в конце хода любого другого существа. Все эффекты касающиеся «вашего хода» происходят немедленно перед выполнением выжидания.

ПОДГОТОВКА ДЕЙСТВИЯ + [КОНЦЕНТРАЦИЯ] Подготовьте 1 действие / свободное действие, чтобы выполнить его как ответное действие в ответ на заданное вами условие.
применяется штраф за последовательные атаки

ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР [МЕНТАЛЬНЫЙ / МАНИПУЛЯЦИЯ*] [СЛУХ* / ЯЗЫК*] **ОБМАН vs ВНИМАНИЕ** - вы отвлекаете существо(а), чтобы стать для них *спрятанным*.
цель получает сит.бонус +4 против ваших отвлекающих манёвров на 1 минуту

ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МЕНТАЛЬНЫЙ] [ЭМОЦИЯ / СЛУХ / СТРАХ] **ЗАПУГИВАНИЕ vs ВОЛЯ** - вы понижаете боевой дух противника в пределах 30 фт., Цель получает состояние *испуг 1* (2).
сит.штраф -4, если цель не понимает язык
цель невосприимчива к вашей Деморализации на 10 минут

ПОМОЩЬ ТОВАРИЩУ * + **СЛ 15*** - вы помогаете товарищу и даете ему сит. бонус +1 к проверке.
КУ: +2, Мастер +3, Легендарный +4
КП: сит. штраф -1

ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] Вы вспоминаете частицу информации по какой-то теме (существо, объект, место итд.) Задайте один вопрос Ведущему и предложите навык для проверки.
КУ: вспоминаете больше информации
КП: вспоминаете ложную информацию

ПРОСЬБА [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МЕНТАЛЬНЫЙ] [СЛУХ / ЯЗЫК] **ДИПЛОМАТИЯ** - вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас.
У: - цель соглашается, но может изменить условия
П: отказ, но может предложить альтернативу
КУ: цель безоговорочно соглашается
КП: отношение цели к вам понижается

ВЫСТУПЛЕНИЕ [КОНЦЕНТРАЦИЯ] **ИСПОЛНЕНИЕ** - вы совершаете короткое выступление.
КУ: публика впечатлена
КП: публика впечатлена вашей некомпетентностью

КОМАНДА ЖИВОТНОМУ * [КОНЦЕНТРАЦИЯ / СЛУХ] **ПРИРОДА vs ВОЛЯ*** - вы отдаете приказ не враждебному и не недружелюбному животному, например Вставание, Перемещение, Поиск, Прыжок, Распластывание и Удар.
КП: животное понимает вас неверно

ПОСАДКА / СПЕШИВАНИЕ [ДВИЖЕНИЕ] Оседлайте или слезьте с животного больше вас по размеру, которое согласно быть вашим скакуном.

ЧАСТЫЕ ЗАНЯТИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

ЗАЩИТА Перемещайтесь с поднятым щитом с 1/2 скорости.

НЕЗАМЕТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ **СКРЫТНОСТЬ** - незаметно перемещайтесь с 1/2 скорости.

СПЕШКА [ДВИЖЕНИЕ] Перемещайтесь скоростью x 2 , но не более 10 мин x ВЫН времени.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ [КОНЦЕНТРАЦИЯ] Перемещайтесь с 1/2 скорости, при этом регулярно сотворяя обнаружение магии.

РАЗВЕДКА [КОНЦЕНТРАЦИЯ] Перемещайтесь с 1/2 скорости, вся группа получает сит. бонус +1 к проверкам инициативы.

СЛЕДОВАНИЕ ПРИМЕРУ [КОНЦЕНТРАЦИЯ / ЗРЕНИЕ] [СЛУХ] Выберите союзника, совершающего периодическую проверку навыка (мин. Эксперт) во время исследования. Совершая проверки этого навыка вы добавляете свой уровень, если навык неизучен, а также бонус от умения союзника: +2 (Э), +3 (М), +4 (Л).

ОБЫСК [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] **ВНИМАНИЕ** - вы ищете потайные двери, скрытые опасности и.т.п., двигаясь не более 150 фт. / мин.

ОСМОТР [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] **ВНИМАНИЕ** - изучите окружение, двигаясь с 1/2 скорости, пытаясь Вспомнить информацию и найти улики.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ [!] **ВЫЖИВАНИЕ** - определяете примерное (точное) местоположение и направление сторон света.

ПРОТИСКИВАНИЕ [ДВИЖЕНИЕ] **АКРОБАТИКА (И)** - вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 5 (10) фт. в минуту.
КП: вы застряли на 1 мин.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ [КОНЦЕНТРАЦИЯ / ДВИЖЕНИЕ] **ВЫЖИВАНИЕ (И)** - вы идете за целью до 1ч. с 1/2 скорости.

УЛУЧШЕНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МЕНТАЛЬНЫЙ] [СЛУХ / ЯЗЫК] **ДИПЛОМАТИЯ vs ВОЛЯ** - общаетесь не менее 1 минуты, чтобы изменить отношение цели на +1 (+2 / -1) ступень.

ЗАМЕТАНИЕ СЛЕДОВ [КОНЦЕНТРАЦИЯ / ДВИЖЕНИЕ] **ВЫЖИВАНИЕ (И)** - вы перемещаетесь с 1/2 скорости, заметая следы.

ПОВТОР ЗАКЛИНАНИЯ [КОНЦЕНТРАЦИЯ] Перемещайтесь с 1/2 скорости, при этом регулярно сотворяя заклинание (время каста <= 2 действия), обычно фокус.

СБОР ИНФОРМАЦИИ [!] **ДИПЛОМАТИЯ** - Вы опрашиваете людей о какой-то теме или личности (2 часа*).
КП: ложные сведения

МАСКИРОВКА (10мин*) [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МАНИПУЛЯЦИЯ] [!] **ОБМАН** - вы выдаете себя за кого-то или что-то другое.
П: вас раскрыли
КП: вас опознали

УГРОЗА [КОНЦЕНТРАЦИЯ / МЕНТАЛЬНЫЙ] [СТРАХ / ЭМОЦИИ] [ЯЗЫК / СЛУХ] **ЗАПУГИВАНИЕ vs ВОЛЯ** - вы угрозами (не менее минуты) заставляете сделать существо то, что вам нужно, но цель становится *недружелюбна* (через 1 день) и может (не может) тут же навредить.
КП: отказ, цель становится *враждебной*, и не может быть запугана в течение минимум 1 недели

ПОЧИНКА (10мин*) [МАНИПУЛЯЦИЯ] **РЕМЕСЛО** - используя ремонтный набор вы восстанавливаете предмету 5 (10) ПЗ + ПЗ за ур. умения **ИЗУЧЕН:** 10 (20) **ЭКСПЕРТ:** 15 (30) **МАСТЕР:** 20 (40) **ЛЕГЕНДА:** 25 (50).
уничтоженный предмет починить нельзя
КП: 2d6 урона, с учетом твердости

ОПОЗНАНИЕ МАГИИ (10мин) [КОНЦЕНТРАЦИЯ] [!] **НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ)** - вы опознаете магические свойства предмета, места, или эффекта.
КУ: вы узнаете все особенности, а также распознаете проклятия
П: повтор через 1 день
КП: вы принимаете природу магию за что-то другое