

# BLOOD MAGIC

A 5TH EDITION WIZARD TRADITION



*Joshua Ragnack*





# МАГИЯ КРОВИ

Для 5 редакции DnD.

Автор: Joshua Raynack  
Перевод: Савченко Константин  
Вёрстка: Айвендил

При переводе использовалась терминология Студии фэнтези «PHantom»

**EDITING**

Cameron Guill

**ART**

Dusan Kostic

Wizards of the Coast

Maciej Zagorski

Mehrdad

*Some rights reserved. Viking e Rostampour is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License.*

**APG WEBSITES**

[www.apg-games.com](http://www.apg-games.com)

[www.facebook.com/APGgames](http://www.facebook.com/APGgames)

**OTHER WEBSITES**

[www.obsidiandawn.com](http://www.obsidiandawn.com)

(Arcane Circle Brushes)



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2016 by Alea Publishing Group and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.



# М АГИЯ КРОВИ

Практикующие магию крови часто ведут беспокойную жизнь. Другие, более ученые люди, не понимают необходимости и желания наносить вред самому себе, когда терпение и тщательное изучение даст аналогичные результаты. А те, кто был свидетелем этого, смотрят на применение подобных сил как на отвратительное варварство.

**АВАНТЮРИСТЫ.** Все великие истории имеют начало. Опасный мир, наполненный мифическими зверями и ужасной злобой, что заставляет кого-то уйти из дома и отправится в путь навстречу приключениям

**Дикарь яростной крови.** У дикарей есть первородная связь с кровью своих предков, часто тянувшаяся сквозь поколения боли и лишений. Они путешествуют за пределы их изначальных истоков, разрывая культурные связи, для исправления ошибок прошлого своих древних родственников.

**Кровавый раб.** Большинство из них начинают свое путешествие, после драматических событий, приведших к их освобождению. Добро-направленные индивиды пытаются исправить то, что они совершили, находясь во власти злого хозяина. С другой стороны, люди с извращенным сознанием часто стремятся развивать свои сверхъестественные способности, чтобы получить власть над другими.

**Чародей родословной.** Известные как маги королевской крови, эти практикующие магию крови научились использовать внутреннюю энергию, проливая кровь других. Чародеи крови часто путешествуют для обнаружения древних и уникальных родословных, чтобы использовать их неукрощённый талант.

**Маг крови.** Как и большинство чародеев, маги крови путешествуют в поисках знаний. В отличие от тех, кто изучает традиционные школы магии, они считают, что просветление должно прийти изнутри, а не быть обнаружено в библиотеке, в окружении пыльных фолиантов. Маги крови не игнорируют древние тексты, но часто осваивают своё ремесло с помощью экспериментов и ритуалов, проводимых в местах пропитанных магической энергией.

**ХАРАКТЕРНАЯ ЧЕРТА:** В то время как драматические и поворотные события могут определить ядро личности, обладание уникальными способностями также влияет на то, как люди ведут себя.

**Дикарь яростной крови.** Гнев кипит в жилах дикарей, прямо под кожей, стремясь к освобождению. Это беспрестанный гул в сердце, призывающий нанести себе многие раны, чтобы позволить гневу вылиться на свободу. Они борются, чтобы сдержать ярость, когда она прорывается, и в момент неконтролируемой ярости могут навредить приятелям-сбутыльникам.

**Кровавый раб.** Кровь бывшего хозяина еще бурлит в их жилах, они обладают необузданной самоуверенностью. Большинство рабов крови, по-новому оценивает свободу и жизнь, что часто приводит к чрезмерным

прихотям. В то время, как их нахальное поведение может быть натуральным, это также может быть и маской, что скрывает кошмары прошлого заключения.

**Чародей родословной.** Обладающие любопытством и врождённой магией, эти чародеи научились налаживать отношения с незнакомыми людьми, особенно с теми, которые, как представляется, имеют необычное происхождение. В то время как многие находят их сердечными и привлекательными, это часто уловка, чтобы выманить пузырек, или два, крови. Другие используют их приветливость и очарование, чтобы занять место за троном влиятельного правителя сильной родословной.

**Маг крови.** Они часто отказываются от традиции, воспринимая их как препятствие к получению знаний, а не фундамент для них. Так как очень немногие понимают их мотивы и отсутствие уважения к проверенной магической конвенции, многие считают, что они свободны духом. Это часто ошибочное мнение. Маги крови могут не ограничиваться только кропотливым записыванием заклинаний, вместо этого сосредоточив эту энергию в структурированном танце и физических упражнениях.

## ЧТО ТАКОЕ МАГИЯ КРОВИ

Магия крови является древней и многие ученые утверждают, что первые маги использовали магию крови, прежде чем понять тайные основы, изучающиеся в настоящее время. Историки обнаружили свидетельства подобной, примитивной магии в архаических заклинаниях. Ни одна из этих первобытных формул не имеет силу выше 5-го круга современной магии. Ученые считают, что это ограничение и привело магов к изучению других магических источников. Однако магия крови не связана с миром чародейства и тайных исследований. У зачарованных существ и могущественных чудовищ, магия в природе самой крови. Некоторые ученые предполагают, что существа, обладающие врожденными колдовскими способностями, обязаны этому дару магии крови. Древние практикующие считают это правдой, так как это свидетельствует о том, что первые маги искали кровь фей, драконов, и даже вампиров и других сверхъестественных существ, чтобы расширить возможности своих заклинаний.

## ЧТО ЕСТЬ В ДАННОМ РУКОВОДСТВЕ

Это руководство исследует силу крови и ее сверхъестественную связь с магией. С постоянной поддержкой, мы будем работать, чтобы развивать этот продукт в полное руководство.

**Темы персонажей.** Четыре новых пути для классов Варвара, Воина, Чародея и Мага.

Дикари яростной крови наносят себе вред, чтобы освободить горящую ярость в их сердцах. Рабы крови черпают силу из крови своих бывших хозяев, чтобы воспользоваться их способностями. Чародеи родословной, известной как Королевская кровь, связывать свою магию с мощными наследственными линиями. Волшебники крови стремятся привязать их собственную кровь к Плетению.

**Расы.** Этот справочник вводит новую подрасу Дампир. Дампиры - существа, рожденные, во время или вскоре после того, как их мать превращается в вампирское отродье. Сверхъестественная кровь вампира дарует новорожденному необыкновенные дары.

Выбор подрасы доступен для всех рас, которые предлагают подобный выбор. Так же, возможно создать дампира-человека.

**Новые заклинания и Опции.** Включение новых заклинаний и опций в вашу кампанию может познакомить с древней практикой магии крови. Опции могут предложить игрокам альтернативу, чтобы сделать своих персонажей уникальными.

**Магические предметы.** Этот путеводитель представляет несколько новых волшебных предметов, которые излагают природу магии крови.

Эти продуманные движения тела увеличивают ток крови и соединяют их силу с Плетением.

**МИРОВОЗЗРЕНИЕ.** Каждый человек имеет уникальный взгляд на мир и имеет компас, который подсказывает, что правильно и неправильно, справедливо и закономерно.

**Дикарь яростной крови.** Те, кто хороши сердцем, принимают родовое бремя в попытках использовать первобытную силу, в то время как другие, в злобной жажде, находят необузданную ярость волнующей.

Свирипая потребность в тотемной мести толкает многих дикарей к хаотичному и часто злому поведению. Этот путь требует сильной воли, чтобы сдерживать удары барабанов в собственном сердце.

**Кровавый раб.** Слуги злых хозяев в прошлом, кровавые рабы с трудом возвращаются к жизни, наполненной законами и традициями. Они часто оказываются оторванными от семьи и друзей, если вернутся домой. Они раскрывают свои сверхъестественные дары, отличающие их от других, что делает устройство в нормальной жизни трудным.

**Чародей родословной.** Искушение каналом сырой магии, которая клокочет внутри, слишком велико, чтобы сопротивляться. Чародеи скрывают свою корыстную сущность за смущённой улыбкой и неискренними жестами. С таким напряженным поведением, Чародеи Королевской крови часто предают самых близких к ним, ради доступа к еще большей энергии.

**Маг крови.** Магия крови является изучаемым ремеслом, которое требует интенсивного контроля над телом. Таким образом, большинство волшебников, которые следуют этим путём, являются по природе законными. Хотя большинство магов крови испытывают неприязнь к традициям, их идеалы могут быть обусловлены сильным стремлением к власти, через упорный труд и целеустремлённость. Некоторые берут на себя обязательства перед определенными людьми, способными помочь в их стремлениях, поэтому они могут не придерживаться определенного идеала.

**РЕЛИГИЯ.** Приверженность к религии может вызвать ощущение непревзойденности, по сравнению с другими мотивирующими факторами.

**Дикарь яростной крови.** В то время как многие поклоняются Малару, некоторые принимают учение Ильматера, открывая для себя молчаливое спокойствие, не испытываемое прежде. Те варвары, которые поклоняются сломленному богу, обычно делают это в небольших культурах. Верующие сосредотачиваются на аспектах стойкости и внутренних страданий, а не на помощи слабым и угнетённым.

**Кровавый раб.** Когда-то слуги зла, добродушные кровавые рабы часто обращаются к Ильматеру, разделяя свои прошлые тяготы и мучения. Чтобы понять природу темной крови, которая связывает их с их мёртвыми хозяевами, часть из них следует за Келемвором. Другие рассматривают свою свободу от рабства, как продление жизни или духовное возрождение поклоняясь Латандеру. Кровавые рабы, которые приняли дикость своих бывших хозяев, продолжают приносить жертвы Малару.

**Чародей родословной.** На залитых кровью полях сражений, чародеи молятся Темпусу, для хорошего урожая искр жизни, для расширения возможностей своей магии. Достаточно рыцарей из древних родов павших в боях, и чародеи часто пожинают плоды, когда находят мертвого или захваченного в плен. Чародеев родословной со злом в сердце можно найти в кровавых храмах, посвященных Баалу.

**Маг крови.** Среди магов крови есть множество верующих в различных богов. Хотя тайные сборища волшебников, охваченных жаждой крови, могут поклоняться Баалу, Лорду убийств, те немногие, кто видят травмы и смерть как части жизни, могут молиться Келемвору. С другой стороны, те, кто начинают темный путь кровавых жертвоприношений, часто ищут древние следы поклонения Джергалу. Маги крови, которые почитают Безразличного, игнорируют его современную роль в

качестве слуги Келемвора. Эти искатели приключений часто исследуют развалины Нетерила, в поисках ритуалов, которые бы могли укрепить связь их крови с Плетением.

**ПРЕДЫСТОРИИ** Очень немногие авантюристы имеют идеальные и спокойные предпосылки. Практикующие магию крови - не исключение.

**Дикарь яростной крови.** Дикарь, который убил в неконтролируемой, смертоносной ярости начинает приключения с криминальным прошлым и часто в бегах. Другие искали утешения в реве толпы, становясь гладиаторами, а боящиеся первобытной силы внутри, жили в уединении как отшельники. Чужеземец подходит для тех, кто бродит по странным и зловещим руинам на краю света, чтобы отомстить за предков.

**Кровавый раб.** Бурное начало позволяет кровавым рабам реализовать свой потенциал, как только освободились от рабства. Многие, кто пытается вернуться к жизни до порабощения, сталкиваются с трудностями, так долгое время провели в заточении. Выбор предыстории часто переплетается с мотивами их бывшего хозяина. Вампир, проникший в уединенный монастырь, может поработить прислужника, член купеческой гильдии найдёт наёмника, для безопасных путешествий в течение дня, поробощённый в пустыне может быть отшельником или чужеземцем.

**Чародей родословной.** Те, кто стремится использовать мощное наследие, могут предложить свои услуги дворянству. Чародеи родословной в таких случаях путешествуют под видом герольдов, менестрелей или солдат, а также оруженосцев выдающихся рыцарей. Часто, второй сын благородной семьи проводит жизнь в служении церкви. В таких случаях чародей королевской крови обнаруживает, что стать послушником оказывается полезно, особенно в уединенном монастыре. Наличие такого чародея в племенных обществах укрепляет родословную вождя или полководца и укрепляет его притязания на власть. В этом случае чародей обычно проводят различные обряды, занимая место шамана.

**Маг крови.** Маги крови часто живут как отшельники, исследуя подозрительные руины. Многие изучают танцы и акробатику, что бы поддерживать организм в отличной форме. Другие могут потратить часть своей ранней жизни среди солдат, изучая военную медицину или познавая систему кровообращения на тех, что были убиты в конфликте.

**РАСЫ.** Люди, с такой короткой жизни по сравнению с другими расами, стремятся понять природу их собственного тела и среди них часто встречаются маги крови или чародеи королевской крови. В то время как эльфам не хватает физических возможностей и точно так же брезгуют такой магической практики, полуэльф маг крови с удовольствием примет возможность выковать свой собственный путь между человеческими традициями и эльфийским наследием.

В то время как рабы хозяина крови представляют разные расы, вампиры нередко предпочитают кровь фей из-за своей магической природы, и таким образом подчиняют эльфов и полуэльфов. Кроме того жизнь эльфа охватывает несколько поколений, которые позволяют сформировать долгосрочную связь между хозяином и рабом.



## ПУТЬ ДИКОСТИ ВАРВАРА

Магия крови приходит в сердца дикарей в виде родовых связей.

### ДИКАРЬ ЯРОСТНОЙ КРОВИ

В бою вы подпитываете свою ярость причиненной вам болью. Общая кровь с мстительными духами предков отягощает ваше сердце убийственной жаждой, гаснущей в течение краткого момента, когда лезвия кусают вашу кожу.

**Кровавая ярость** Когда вы выбираете этот путь на 3-м уровне, вы можете нанести себе рану, как подношение духам, в обмен на более тяжёлый удар. В то время как действует ваша Ярость, вы можете потратить 2 кости хитов бонусным действием, чтобы выбрать существа, которое вы можете видеть в пределах 10 футов. Пока длится Ярость, вы наносите дополнительный урон 1к6 по этой цели, когда вы ударяете её атакой с оружием ближнего боя.

Ярость заканчивается, если цель падает в 0 хитов, или вы атакуете другое существо.

#### ОТСЛЕЖИВАНИЕ КРОВИ

На 6-м уровне, у вас есть преимущество на проверки Мудрости (выживание), чтобы отследить любое существо, которое вы ранее ранили, а также на проверку интеллекта, чтобы вспомнить информацию о нём.

#### ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ

Начиная с 10-го уровня, когда существо заканчивает свое движение, не далее, чем в 20 футах от вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы сдвинуться к нему на половину своей скорости. Вы также можете войти в Ярость, как часть этой реакции.

#### БЕЗБАШЕННОЕ РАССЕЧЕНИЕ

На 14-м уровне, когда вы попали безрассудной атакой, в то время как действует Ярость, каждое существо в пределах 5 футов от вас получает урон, равный вашему бонусу урона от Ярости. Тип урона такой же, как и у оружия, которое вы использовали для нападения.

# ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

Магия крови течет в жилах мощных повелителей, которые иногда передают часть её силы рабам.

## КРОВАВЫЙ РАБ

В глубине ночи, связанный через кровь, чтобы служить вампиру или демоническому повелителю, вы оказались в царстве безумия, из которого мало кто вернулся. Сила вашего темного владельца пульсирует по вашим венам, и будь то запретный ритуал или увлекающий поцелуй, она укрепляет вашу решимость.

Даже после освобождения от отвратительного рабства, навязчивый голос своего хозяина постоянно манит вас вернуться.

Кровавые рабы учатся черпать силу из темных даров, оставленных им порочными существами, которым они когда-то служили. Это требует глубокой внутренней решимости, применять эти темные силы, не поддаваясь жестокости.

**ПЬЮЩИЙ КРОВЬ** Когда вы выберите этот архетип на 3-м уровне, вы можете получить поддержку от крови своих жертв. Когда Вы попадаете по живому существу атакой оружием ближнего боя, ваша атака наносит дополнительно 1к8 повреждений. Если цель большого размера или меньше, она также должна сделать спасбросок Силы. При провале вы получаете временные хиты, равные броску дополнительного урона + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).

Вы можете использовать эту функцию два раза между отдыхами и только один раз в свой ход. Как только вы дважды использовали эту функцию, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать её снова.



## КРОВАВЫЕ РАБЫ В БАРОВИИ

В то время как маги и колдуны, взявшие опции из этой книги, отлично вписываются в жуткую атмосферу Равенлофта, бойцы рождаются в этом окружении. В месте, где зло процветает, кровавые воины сражаются каждый день, чтобы сохранить свою личность. Вина за ужасные поступки, совершенные ими преследует многие добрые души.

**Сложность спасброска** = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).

На 10-м уровне дополнительный урон становится 1к10. На 18-м уровне 1к12.

**ТЁМНЫЙ ДАР** На 7-м уровне, вы научитесь вытягивать больше силы из крови своего покровителя, что еще течет в ваших жилах. Вы получаете один из следующих особенностей на выбор:

- **Неестественное лазанье.** Бонусным действием вы получаете скорость лазания, равную текущей скорости до конца вашего хода.
- **Стремительность.** Вы можете бонусным действием в каждый из ваших ходов в бою, совершив Рывок.
- **Чарующий Взгляд.** Вы можете разыграть Очарование личности в качестве заклинания 1 уровня. Как только вы используете это умение, Вы не можете использовать его снова, пока не закончите отдых.
- **Взгляд охотника.** Бонусным действием вы можете выбрать одно существо в пределах 5 футов, оно не может до начала вашего следующего хода потратить свою реакцию на атаку. На существ, иммунных к состоянию Очарованный, Взгляд охотника не влияет.
- **Тёмное зрение.** Вы можете накладывать на себя Тёмное зрение по желанию, не расходуя материальные компоненты.
- **Освобождённое Сознание.** Вы имеете преимущество на спасброски против Очарования.
- **Тень жизни.** Когда цель проваливает спасбросок против умения Пьющий кровь, вы получаете 5 дополнительных временных хитов.

**ТЕНЕВАЯ КРОВЬ** На 10-м уровне, когда вы используете особенность второе дыхание, в то время как вы находитесь в темноте, вы можете восстановить хиты, равные 2к6 + ваш уровень воина вместо обычных.

На 18-м уровне, вы восстанавливаете 2к8 + ваш уровень воина хитов.

**ТЁМНАЯ СИЛА** На 15-м уровне, существа имеют помеху на спасброски Силы, против умения Пьющий кровь. Кроме того, всякий раз, когда вы получаете временные хиты, выберите один темный дар за каждые 5 очков, что вы получили. Вы получаете выгоду от выбранного темного дара, пока вы не имеете временных хитов.

**ЛОВКОЕ УКЛОНение** На 18-м уровне, вы можете использовать Уклонение бонусным действием.

Как только вы используете это умение, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать его снова.



# ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

...впитывая силу из чужой крови, они увеличивают свои возможности.

## КОРОЛЕВСКАЯ КРОВЬ (ЧАРОДЕЙ)

### РОДОСЛОВНОЙ)

Родословные являются мощным источником магии. Большинство королевств запрещает практику магии крови, так как многие считают, он опирается на силы знатных родов. Хотя слухи и подозрения верны, лишь немногие в состоянии использовать свои тайные силы таким способом.

Тем не менее, короли, вместе с великими вождями племен, считают, такую магию зловещей и охотятся на её распространителей с усердием. С другой стороны, некоторые работают в качестве советников аморальных правителей. Развращенные государи часто окружают себя невольными придворными, из древних родов, как источник сил для их колдунов крови.

**Предзнаменование крови** На 1-м уровне, когда вы выберете это происхождение, вы можете выбрать Указание, когда выбираете заговоры чародея.

**Рефлексы провидца** На 1-м уровне, когда вы применяете заклинание предсказания, вы можете выбрать количество существ, которых вы можете видеть, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа получают бонус +1 к проверкам инициативы. Этот бонус действует, пока существо не станет недееспособным или использует короткий или длительный отдых. Вы не можете снова использовать это умение, пока вы не закончите отдых.

**Искры жизни** Начиная с 6-го уровня, когда вы уменьшаете хиты враждебного существа до 0 оружием ближнего боя или заклинанием, вы захватываете часть его переходящей души и создаёте 1 искру жизни. Один раз за ход, вы можете потратить искру жизни, чтобы получить выгоду в зависимости от природы существа, суть которого вы захватили.

Вы можете накопить ряд искр жизни, равный модификатору вашего Телосложения. По окончанию длительного отдыха, любые неизрасходованные искры жизни угасают.

Некоторые эффекты искр, требуют от своей цели спасбросок, чтобы противостоять им.

**Сложность спасброска** = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Харизмы

- Аберрации.** Вы можете расходовать искру жизни аберрации бонусным действием, чтобы получить +2 бонус к КД до конца вашего следующего хода.
- Звери.** Вы можете тратить искры жизни зверей действием, чтобы сотворить говорить с животными без траты ячейки заклинания.



- Селестиал.** Вы можете расходовать искру жизни целестиала бонусным действием, чтобы получить сопротивление к любому урону до конца вашего следующего хода.
- Дракон.** Вы можете тратить искры жизни драконов, чтобы получить преимущество на спасбросок. Это преимущество длится до конца вашего следующего хода.
- Элементаль.** Когда Вы попадаете по существу оружием или заклинанием, вы можете расходовать искры жизни элементалей, чтобы нанести дополнительный урон 1к8. Дополнительные повреждения могут быть дробящими или огнем (на ваш выбор).
- Фея.** Когда вы попадаете по существу оружием или заклинанием, вы можете тратить искры жизни фей бонусным действием, чтобы обольстить или напугать цель. Цель должна сделать спасбросок Мудрости. При провале она очарована или напугана (на ваш выбор) до конца вашего следующего хода.
- Исчадие.** Вы можете потратить искру жизни исчадия бонусным действием, чтобы получить сопротивление огню до конца вашего следующего хода.
- Гигант.** Вы можете расходовать искры жизни гигантов, чтобы получить преимущество на проверки Силы до конца вашего следующего хода.
- Гуманоид.** Вы можете тратить искры жизни гуманоидов как действие, чтобы применить заклинание Гадание, не тратя ячейку заклинания или материальные компоненты.
- Монстр.** Вы можете тратить искры жизни монстра бонусным действием, чтобы получить временные хиты, равные 1к6 + половина вашего уровня чародея.

## **ВАРИАНТ. КРОВЬ С ОТЛИЧНОЙ РОДОСЛОВНОЙ**

С разрешения вашего мастера, вы можете увеличить мощность получаемых от гуманоидов искр жизни, которые несут сильную родословную. Как можно заметить, маги предполагают, что искры жизни происходят от одной обобщённой родословной, такой как крестьянин или воин.

Вы можете подпитываться от гуманоидной искры жизни великого рода, чтобы творить мощные заклинания прорицания.

**Необычная родословная:** Гуманоид с необычной родословной имеет богатое наследие, хотя и небольшую мощность. Младшие дворяне, такие как рыцари и придворные, служат в качестве примеров гуманоидных существ с необычной родословной. На 7-м уровне, когда вы расходуете искру жизни гуманоида необычной родословной, вы можете сотворить *Магический глаз* или *Предсказание* (на ваш выбор) с помощью ячейки заклинаний чародея того же уровня.

**Редкая родословная:** Гуманоид с редкой родословной, такие как дальний наследник престола или даже член королевской семьи, несет в себе потенциал огромной силы.

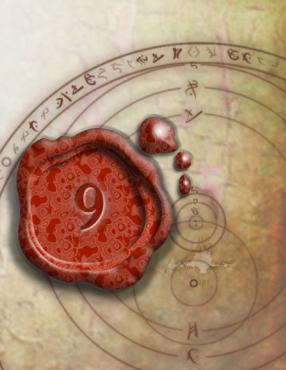
Начиная с 9-го уровня, когда вы расходуете искру жизни гуманоида с редкой родословной, вы можете применить *Знание легенд* или *Наблюдение* (на ваш выбор) с помощью ячейки заклинаний чародея того же уровня.

Ваш ГМ оставляет за собой право решать потенциал рода искры жизни. Также и ограничение не гуманоидов, мощный король гигантов или принц демонов имеют великую силу, заключённую в их жилах.

**Сосуд духов** На 14-м уровне, вы можете сохранить мимолетную сущь, изложенную в искре жизни. В конце долгого отдыха, вы можете потратить одну или более костей Хитов. Вместо того чтобы восстановить хиты, вы можете предотвратить 1 искру жизни от исчезновения за каждую потраченную кость.

**Источник жизни** На 14-м уровне, само присутствие искры жизни восстанавливает ваши силы. Если вы обладаете хотя бы одной искрой жизни, в конце короткого отдыха, вы или одно существо в пределах 10 футов может восстановить хиты, как если бы вы израсходовали 1 кость хитов.  
Когда вы используете это умение, Вы можете применить его снова после длительного отдыха.

**Формирование искры жизни** Когда вы достигаете 18 уровня, вы можете манипулировать сутью искр жизни. Когда вы расходуете искры жизни, вы можете использовать любой из перечисленных эффектов, независимо от природы существа, которое вы захватили.



# МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Волшебники в забытых Королевствах, чрезвычайно возбуждённые раскрытием тайн древних империй, нередко следуют малоизвестным путём Плетения.

## МАГИЯ КРОВИ (ВАРИАНТ 1)

*"Моя кровь канал для магической энергии, тогда как твоя кровь, когда я начну, просто выплеснется из тела".*

Маги крови научились активизировать свои заклинания путём манипулирования Плетением и объединением силы крови и волшебной магии. Кровь есть жизнь, хотя маги, которые следуют этому пути магии, рассматривают сanguинические жидкости, протекающей через их жилы, как исток магической силы.

**Изучающий кровь.** Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.

Кроме того, при использовании Магического восстановления, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

**Магия крови.** Начиная со 2-го уровня, вы используете магию крови, чтобы обрести сверхъестественные способности. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы призывать силу крови, нанося себе незначительные или тяжелые раны.

**Малая Рана.** Нанеся легкое ранение, вы расходуете 1 кубик хитов. Вместо восстановления хитов, вы получаете 1 пункт крови.

**Тяжёлая Рана.** Нанеся тяжёлое ранение, вы расходуете 2 кубика хитов. Вместо восстановления хитов, вы получаете 2 пункта крови. В то время как вы обладаете одним или несколькими пунктами крови, вы получаете следующие возможности:

- **Броня жизненной силы.** Если Вы не носите броню, ваш КД равен 13 + ваш модификатор Телосложения.
- **Живая кровь.** Вы получаете преимущество на ваш первый спасбросок от смерти в день.

Кроме того, вы можете тратить пункты крови, чтобы выполнять следующие ритуалы:

- **Кровавая агония.** Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой или заклинанием, вы можете потратить 1 или больше пунктов крови, нанеся дополнительный психический урон. Дополнительный урон 1к6 за 1 пункт крови, плюс 1к6 за каждый дополнительный пункт крови, максимум 5d6.

На 14-м уровне кубик урона увеличивается до k8.

- **Чувство крови.** Звук крови, текущей по венам, действует на вас как успокаивающий ритм. Потратив действием 1 пункт крови, сосредоточьте свое внимание на непосредственной области, чтобы выявить присутствие живых существ. До конца вашего следующего хода, вы знаете местоположение какого-либо зверя, гиганта, или гуманоида в пределах 60 футов, если он не полностью укрыт. Вы знаете тип, но не личность существа.

- **Стойкость крови.** Вы можете потратить 1 пункт крови бонусным действием, чтобы получить бонус к спасброскам Телосложения равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), это преимущество длится 1 минуту. Вы можете использовать этот ритуал два раза. После этого, вы не сможете выполнить его снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

После длительного отдыха неизрасходованные пункты крови исчезают.

### Полыхающая кровь.

На 6-м уровне вы получаете сопротивление к психическому и огненному урону. Кроме того, всякий раз, когда вы читаете заклинание 1-го уровня или выше, которое наносит психический или огненный урон, волна боли и тоски извергается из вас. Эта волна заставляет существ, по вашему выбору, в пределах 10 футов получить психический или огненный урон (вы выбираете каждый раз, когда вы активируете эту способность), равный половине вашего уровня волшебника.

### Управление кровью

На 6-м уровне, вы научитесь манипулировать потоками крови, даже если она не является вашей собственной, для усиления своей магии.

- **Сифон Крови.** Когда вы уменьшаете хиты существа до 0 в ближнем бою или заклинанием, и существо умирает, вы получаете 1 пункт крови.
- **След крови.** Когда живое существо, в пределах 10 футов, получает критический удар, вы можете реакцией потратить 1 пункт крови. До конца вашего следующего хода, вы получаете преимущество на броски атаки против этого существа.
- **Источник жизни.** Когда вы делаете спасбросок от смерти и получаете 19-20 на k20, вы возвращаете 1к6 хитов вместо нормы.

На 14-м уровне, вы возвращаете 1к6 хитов, когда получаете 18-20 на спасброске от смерти.

### Наследник крови

На 10-м уровне, вы можете возвратить к силе крови в других существах, чтобы закрыть свои раны. Вы должны иметь 0 хитов, но не быть мёртвым, вы можете сделать спасбросок Телосложения УС 10. Если вам это удастся, согласное существо в пределах 30 футов, может пожертвовать одну кость хитов, вы восстанавливаете себе хиты равные броску этой кости.

За каждое использование этой способности после первого, увеличьте УС на 5. Когда вы закончите короткий или длительный отдых, УС вновь будет равна 10.



### Горящая душа

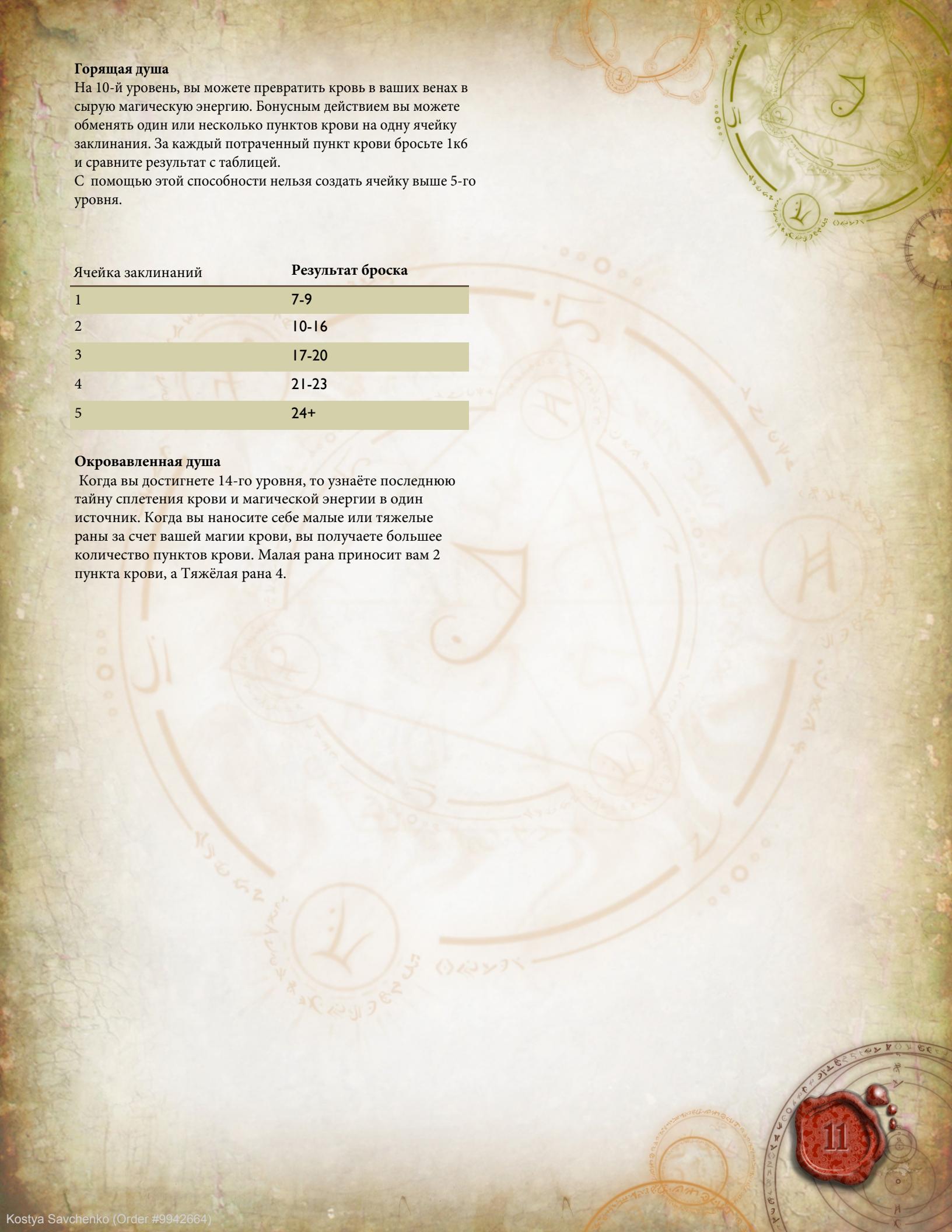
На 10-й уровень, вы можете превратить кровь в ваших венах в сырую магическую энергию. Бонусным действием вы можете обменять один или несколько пунктов крови на одну ячейку заклинания. За каждый потраченный пункт крови бросьте 1к6 и сравните результат с таблицей.

С помощью этой способности нельзя создать ячейку выше 5-го уровня.

Ячейка заклинаний	Результат броска
1	7-9
2	10-16
3	17-20
4	21-23
5	24+

### Окровавленная душа

Когда вы достигнете 14-го уровня, то узнаёте последнюю тайну сплетения крови и магической энергии в один источник. Когда вы наносите себе малые или тяжелые раны за счет вашей магии крови, вы получаете большее количество пунктов крови. Малая рана приносит вам 2 пункта крови, а Тяжёлая рана 4.



## МАГИЯ КРОВИ (ВАРИАНТ 2)

«Моя кровь течёт благодаря тайной силе, тогда как твоя кровь просто польется из твоего тела, когда я начну.»  
Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.  
Кроме того, при использовании Магического восстановления, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

### Изучающий кровь.

Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.  
Кроме того, при использовании *Магического восстановления*, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

### Магия крови

Начиная с 2-го уровня, вы можете создать связь между вашей жизненной силой и магической энергией Плетения. Действием вы призываеете силу крови, нанося себе ритуальные раны.

Эти раны не наносят урона и не прерывают концентрацию. Раны кровоточат, давая вам доступ к внутренним ресурсам. После того, как вы остановите поток крови, ваша связь с Плетением ослабнет.

Когда вы наносите кровоточащую рану, вы получаете доступ к резерву пунктов крови (как описано ниже). После того как вы нанесёте себе одну такую рану, нельзя вновь нанести еще одну, пока вы не завершите продолжительный отдых.

### Резерв пунктов крови.

Количество доступных пунктов крови, определяется вашим уровнем волшебника. Вы можете иметь больше пунктов крови, чем показано в таблице для вашего уровня.

### Кровавый пул:

Уровень	Кол-во пунктов
2-4	2
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

• **Заживление.** Любая форма исцеления, которое вы получаете, останавливает поток крови и может закрыть кровоточащую рану. Когда вы восстанавливаете один или несколько хитов, вы также теряете 1 пункт крови. Когда у вас больше нет пунктов крови, кровоточащая рана заживает.

• **Обряды крови.** Вы узнаете два кровавых ритуала по вашему выбору, из описанных ниже.

Когда вы получаете уровень в классе волшебника, вы можете выбрать один из ритуалов крови, который вы знаете и заменить его на другой обряд крови.

## A TALE OF TWO TRADITIONS

You may wonder why there are two wizard traditions with the same name? When I first designed the class, I wanted the character tempted to risk life for power. Hit dice seemed the obvious choice although I felt uneasy about the trade off (I never liked the idea of characters giving up something inherent to access class features).

In the end, the original felt overpowered in the right circumstances. In an adventuring group with a cleric or bard with powerful healing abilities, the character does not need to exert hit dice during a rest.

After I made the changes and updated the product with the second version (which overhauled the tradition entirely), I discovered Mike Mearls and Chris Lindsey highlighted the virtues of the original in an *Unearthed Arcana* article.

Much to my horror, I nixed it during the latest update and it no longer existed in the product. Therefore, in this update, I included both versions.

Feel free to include one or both versions in your game. Since blood magic is an ancient tradition and learned through discovery rather than proper training, blood mages can differ from one another.

### Усиленная кровь

На 6-м уровне, когда вы бросаете урон заклинания, вы можете перебросить количество кубиков урона равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1). Вы должны использовать новый результат.

Как только вы используете это умение, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать его снова. Начиная с 14-го уровня, вы можете использовать его дважды между отдыхами, но только один раз в ход.

### Пробуждённая кровь

Начиная с 10-го уровня, вы можете одарить сознанием кровь мертвого существа, чтобы оживить труп. Вы можете применить заклинание Возрождение, используя ячейку заклинаний волшебника соответствующего уровня. Как только вы используете эту функцию, Вы не можете использовать его снова, пока вы не завершите продолжительный отдых.

### Управление кровью

На 14-м уровне, вы можете манипулировать кровью другого существа и освободить её от заключения, вычерпав из тела. Давление разрывает ткани и органы, вызывая сильную боль.

Действием вы выбираете одно существо в пределах 30 футов. Оно должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон 10к10 некротической энергией и половину при успехе. Это умение не оказывает влияния на конструкты, слизи, растения и нежить.

Как только вы используете это умение, Вы не можете использовать его снова, пока вы не завершите продолжительный отдых.

## ОБРЯДЫ КРОВИ

• **Кровавый Фокус.** Когда вы используете заклинание с материальным компонентом без указываемой стоимости, вы можете потратить 1 пункт крови, чтобы произнести заклинание без материальных компонентов.

12

### **Вариант правил: Кровь как компонент**

Вы можете использовать кровь в качестве компонента для заклинаний волшебника. Когда вы используете заклинание, вы можете нанести себе рану, получив 1 очко некротических повреждений за каждый уровень заклинания. Это повреждение не сбивает концентрацию и игнорирует сопротивление и иммунитет.

Нельзя использовать кровь, если заклинание указывает стоимость компонента. Вы должны иметь этот конкретный компонент, прежде чем вы сможете сотворить заклинание.

### **Вариант волшебника: Кровавый канал**

На 1-м уровне вы можете обменять Магическое восстановление на Кровавый канал.

**Кровавый канал.** Один раз за ход, вы можете нанести себе рану, что бы использовать подготовленное заклинание, не расходуя ячейку заклинаний. Чтобы наложить заклинание, вы расходуете количество костей хитов, равное уровню заклинания. Заклинание, которое вы накладываете, не может быть 6 уровня или выше.

Как только вы затратите количество костей, равное половине вашего уровня волшебника (округлено в большую сторону), Вы не можете снова использовать это умение, пока не завершите продолжительный отдых.

Например, если вы волшебник 4-го уровня, вы можете израсходовать в общей сложности 2 кости хитов, чтобы сотворить одно заклинание 2-го уровня или два 1-го уровня, после чего требуется длительный отдых.

Когда вы выбираете магическую традицию Магия крови, и при этом обмениваете Магическое восстановление на Кровавый канал, то вы восстанавливаете дополнительную кость хитов от Изучающего кровь в конце длинного отдыха.

Например, волшебник 4-го уровня потратил кости 3 хитов. После длительного отдыха, вместо восстановления 2-х костей, персонаж восстанавливает 3.

- **Фантомное здоровье.** Когда вы используете заговор волшебника, вы можете потратить 1 пункт крови бонусным действием, чтобы получить  $1d4 + 4$  временных хита.

- **Мощная Кровь.** Когда вы используете заговор волшебника, вы можете потратить 1 пункт крови, чтобы добавить ваш бонус мастерства к повреждениям.

- **Молчаливая боль.** Вы можете потратить 1 пункт крови и концентрацию (как будто сосредоточившись на заклинании), чтобы получить устойчивость к психическим повреждениям. В то время как вы используете этот обряд крови, психические повреждения не могут сбить вам концентрацию.

- **Ритуал Крови.** Вы можете потратить 2 пункта крови, чтобы использовать заклинание 1-го уровня с типом «Ритуал» из списка заклинаний любого класса. Вы должны произнести заклинание как ритуал.

- **Кровавое заклинание.** В свой ход Вы можете тратить пункты крови, чтобы наложить заклинание, что вы приготовили, не расходуя ячейку заклинания. В таблице ниже указана стоимость произнесения заклинания определенного уровня. Вы можете использовать заклинание не выше 4-го уровня и должны иметь доступ к ячейкам соответствующего уровня.

- **Стойкость кровь.** Вы можете потратить 1 пункт крови и концентрацию (как будто сосредоточившись на заклинании), чтобы получить владение спасброском Телосложения.

Уровень заклинания	Стоимость в пунктах крови	Уровень
1	2	2
2	3	5
3	5	13
4	6	17

# ДАМПИР

Ты ходишь между мирами живых и мёртвых.

Когда вы ещё не были рождены, контакт с кровью вампира превратил вас в существо, незнакомое для большинства из ваших родственников. В то время как вы практически не отличаетесь от типичных представителей вашей расы, вас преследует темная тень в виде шепота и подозрений, где бы вы ни ступали.

**Травмирующее начало.** В один момент, ближе к концу беременности, ваша мать обрела ужасную участь, став отродьем вампира. Трансформация её тела вызвала преждевременные роды, но каким-то чудом вы выжили.

**Нервирующий внешний вид.** Разделая доминирующие черты расы вашей матери, вы обладаете пепельной бледностью и более мощным телосложением. Среди своих соплеменников вы не особо выделяетесь, но ваши зрачки вечно расширены и вы имеете более крупные клыки. Хотя и не столь длинные и тонкие, как клыки, резцы острые и достаточно крупные, чтобы пить кровь.

## Расовые черты Дампиров.

Дампиры встречаются среди двардов, эльфов, гномов или полуорсиков. Используйте расовые черты из Руководства игрока, плюс черты подрасы, перечисленные ниже.

**Укус.** Вы можете использовать ваше действие атаки, чтобы сделать безоружную атаку и укусить одно существо, или существо удерживаемое вами, недееспособное, или опутанное. Если вы можете сделать несколько атак действием атаки, эта атака заменяет одну из них.

Всякий раз, когда вы попадаете по существу укусом, вы получаете временные хиты, равные количеству нанесённого урона.

**Тёмное зрение.** Ваше необычное происхождение наделило вас даром темновиденья. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Если ваша основная раса уже имеет эту особенность, то вы получаете Превосходное тёмное зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

**Слабость дампира.** В то время, как кровь вампира, бегущая в ваших венах, даёт вам сверхъестественные дары, вы также страдаете от одного из следующих недостатков на ваш выбор:

**Восприимчивость к запрету.** Если вы входите в жилище без приглашения от одного из жильцов, у вас есть помеха на броски атаки и на проверки Харизмы, пока вы не покинете место жительства.

**Чувствительность к бегущей воде.** Когда вы заканчиваете свой ход в проточной воде, у вас есть помеха на броски атаки и проверки Силы до конца вашего следующего хода.

**Чувствительность к солнцу.** Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки, или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

**Неумолимая сила духа.** Если повреждение опускает ваши хиты до 0, но это был не урон излучением, у вас остаётся 1 хит.

После того как вы используете это умение, вы не можете использовать его снова, пока вы не закончите короткий или длительный отдых.

**Разговор с детьми ночи.** Дампир может общаться простыми словами с летучими мышами, крысами и волками. Дампиры вызывают симпатию этих животных, и им легко завоевать их доверие.

## ДАМПИР ЧЕЛОВЕК

Твой ГМ может разрешить этот вариант черт для игры человеком

**Увеличение характеристик.** Ваше значение Силы, Ловкости и Телосложения увеличивается на 1.

**Навыки.** Вы получаете владение одним из навыков на ваш выбор: Атлетика, Внимательность, Запугивание или Убеждение.

**Укус.** Как указано в описании Дампира.

**Тёмное зрение.** Как указано в описании Дампира.

**Слабость дампира.** Как указано в описании Дампира.

**Неумолимая сила духа.** Как указано в описании Дампира.

**Разговор с детьми ночи.** Как указано в описании Дампира.

## Дампиры Тифлинги и Драконорожденные и прочие затронутые планами.

Не смотря на то, что мать затронутого планами или драконорожденного может быть обращена в вампирское отродье, их кровь уже содержит мощную родословную, которая препятствует обращению. Таким образом, у затронутых планами и драконорожденных редко проявляются способности Дампира.

# ЗАКЛИНАНИЯ

В этой части приведены новые заклинания, специфические для Магии Крови.

## БАРД

### **3-й уровень**

Кровавая ярость

Вы можете узнать заклинание волшебника от мага, умершего не более 24 часов назад. Вы вонзаете в труп специально подготовленное перо, и оно впитывает кровь трупа. Выберите одно заклинание волшебника, подготовленное или известное погившему магу. Заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Совершите проверку Интеллекта (Магия), что бы определить, успешность изучения. Сложность проверки равна 10 + уровень заклинания. При провале заклинание оканчивается, и вы теряете перо, которое использовали.

Когда перо поглощает заклинание, вы можете записать его в свою книгу, используя обычные правила. Перо рассыпается при окончании времени заклинания, или после копирования поглощённого заклинания в книгу заклинаний.

## ДРУИД

### **2-й уровень**

Алый клинок

его, он разбрызгивается в 5-ти футовом радиусе и заклинание оканчивается. Другие существа должны сделать спасбросок Ловкости или получат 1к6 урона некротической энергией.

Вы сможете использовать действие, чтобы сделать заклинательную атаку ближнего боя с алым клинком. При попадании цель получает 4к6 некротического урона и должна преуспеть в спасброске Мудрости или стать испуганной до конца своего следующего хода.

## РЕЙНДЖЕР

### **2-й уровень**

Удар жатвы

## ЧАРОДЕЙ

### **1-й уровень**

Едкая рана

### **3-й уровень**

Кровавая ярость

*На больших уровнях:* Вы можете применить это заклинание, используя ячейку 4 или 6 уровней, причиняя дополнительные 2к6 повреждений, за каждое повышение.

*Магия Крови.* Когда вы разыгрываете это заклинание, вы должны использовать 2 кости хитов, плюс дополнительно 2 кости хитов за каждое повышение ячеек на 2. По окончании срока действия заклинания, получите один уровень усталости (как описано в приложении А Книги игрока). Этот уровень истощения длится, пока вы не закончите короткий отдых.

## ЧЕРНОКНИЖНИК

### **4-й уровень**

Кипящая кровь

## ВОЛШЕБНИК

### **1-й уровень**

Едкая рана

### **2-й уровень**

Кровавое перо

### **3-й уровень**

Кровавая ярость

### **4-й уровень**

Кипящая кровь

Вы наполните свою кровь едкой кислотой. До начала следующего хода, когда вы получаете рубящий или колющий урон (включая атаку вызвавшую реакцию), из ваших ран брызжет кислота. Одно существо в 10 футовом конусе должно сделать спасбросок Ловкости. Существо получает 2к10 урона кислотой при провале и половину при успехе.

Кислота разрушает любые восприимчивые объекты в области, которые никто не носит.

*На больших уровнях:* За каждый уровень ячейки, выше 1-го, вы увеличиваете урон на 1к10.

## Кровавое перо

### **2-й уровень, прорицание (ритуал)**

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (перо для письма сделанное из перьев экзотических существ, стоимостью 100зм)

Длительность: 1 день

Вы можете узнать заклинание волшебника от мага, умершего не более 24 часов назад. Вы вонзаете в труп специально подготовленное перо, и оно впитывает кровь трупа. Выберите одно заклинание волшебника, подготовленное или известное погившему магу.

Заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Совершите проверку Интеллекта (Магия), что бы определить, успешность изучения.

# ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания в алфавитном порядке.

## **Алый клинок**

2-й уровень, некромантия (Магия крови)

Время накладывания: бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (пинта крови заклинателя)

Длительность: Концентрация до 10 минут

Вы наносите себе рану, и вытекшая кровь образует клинок в вашей руке. Клинок имеет размер и форму скимитара. Если вы отпускаете



## PLAYTEST VARIANT: BLOOD MAGIC SPELLS

While the *blood channeler* and *blood component* variants are sufficient to introduce a unique magical atmosphere to your campaign, certain spells in this guide present another direction we can explore blood magic.

Blood spells (marked with the *blood magic* tag) represent the ancient magic of early practitioners. The spell *crimson blade*, for example, is perhaps the predecessor of *flame blade*.

Second, blood magic spells are more powerful than those of an equivalent level. It is forbidden and primordial magic, as well as being a bit reckless. A personal sacrifice on the part of the spellcaster offsets this increase in power.

The design behind a blood spell is to entice players with a potent alternative during a desperate situation. It should provoke an internal debate within the character before he or she unleashes its power.

Lastly, let us know your opinion and whether we should further explore this playtest variant in future updates. We also want to hear other suggestions or improvements. Are the limitations too restrictive, not enough, or fail to fit the theme of blood magic?

Сложность проверки равна 10 + уровень заклинания. При провале заклинание оканчивается, и вы теряете перо, которое использовали.

Когда перо поглощает заклинание, вы можете записать его в свою книгу, используя обычные правила. Перо рассыпается при окончании времени заклинания, или после копирования поглощённого заклинания в книгу заклинаний.

## Кровавая ярость

3-й уровень, очарование (Магия крови)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (пинта крови заклинателя)

Длительность: Концентрация до 1 минуты

Вы выбираете согласное существо, которое можете видеть, и разжигаете в его жилах Ярость. Пока заклинание действует, цель причиняет дополнительный урон 1к4 оружием в рукопашном бою.

Каждый раз, когда цель получает урон, увеличьте размер кубика дополнительного урона на один размер (до 1к12). Вы также можете потратить действие, что бы увеличить размер кубика на 1.

Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание действует, вы можете бонусным действием переместить эффект на другое согласное существо.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, кость урона увеличивается на 1 (до 1к12) за каждый уровень ячейки выше 3-го.

*Магия Крови.* Когда вы разыгрываете это заклинание, вы должны использовать 3 кости хитов, плюс дополнительно 1 кость хитов за каждую ячейку выше 3-го. По окончании срока действия, получите один уровень усталости (как описано в приложении А Книги игрока). Этот уровень истощения длится, пока вы не закончите короткий отдых.

## Кипящая кровь

4-й уровень преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (капля горючего масла)

Длительность: Концентрация до 1 минуты

Вы пытаетесь вскипятить кровь существа, которое вы можете видеть. Если тело существа содержит кровь, оно должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к6 урона огнём, от вскипевшей в его жилах крови.

Существо должно повторять спасброски в конце каждого своего хода. При каждом провале оно получает 2к6 урона. Если существо удачно пробрасывает 3 спасброска, заклинание оканчивается. Если же 3 спасброска провалены, то существо получает 2к6 урона пока заклинание не окончится. Успехи и неудачи не должны быть последовательными.

На больших уровнях: За каждый уровень ячейки, выше 4-го, вы увеличиваете урон на 1к6.

## Удар жатвы

2-й уровень, некромантia

Время накладывания: 1 реакция, когда вы попадаете по существу критическим ударом

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: мгновенно

Кровь из чужих ран помогает вам заживлять свои. Вы наносите дополнительный урон 1к6 и восстанавливаете хиты, равные нанесённым повреждениям.

На больших уровнях: Вы можете применить это заклинание, используя ячейку более высокого уровня увеличивая дополнительный урон. 3-го (1к8), 4-го (1к0) или 5-го (1к12) уровня.

# МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Авантюристы обнаруживают странные и интересные реликвии во время их путешествий по Королевствам. Закалённые в крови, следующие магические предметы существуют в кампаниях, что позволяют использовать Магию крови.

## Боящийся крови

Оружие (любой меч), редкий (*требует настройки*)

Вы получаете +2 бонус к атаке и урону с этим магическим оружием против неживых существ. В противном случае, он функционирует как обычный меч.

**Проклятие:** Когда вы наносите этим мечом урон живому существу, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости СЛ 15. Если вы проваливаете спасбросок, то вы падаете без сознания. Вы можете повторить спасбросок в конце каждого хода, заканчивая эффект при успехе. Вы можете разорвать проклятие как обычно. После этого, меч станет +1 оружием без других свойств.

## Кровосос

Оружие (любой меч), необычный (*требует настройки*)

Вы получаете +1 бонус к атаке и повреждениям с этим магическим оружием.

Если вы делаете атаку этим оружием и не попали хотя бы по одной цели, Пиявка наносит вам 5 (1k10) некротического урона (его нельзя избежать или уменьшить каким-либо образом). До конца вашего следующего хода, следующей атакой вы наносите дополнительные 2k6 некротического урона, первой цели по которой попадаете.

## Зелье бодрости

Зелье, редкость варьируется

Густая и липкая жидкость цвета запёкшейся крови. Когда вы потребляете этот напиток, вы возвращаете затраченные кости хитов, в зависимости от редкости зелья, как показано в таблице. Между длительными отдыхами вы можете эффективно использовать только одно такое зелье.

Название	Редкость	Восстановление костей хитов
Обычное	Необычное	1
Большое	Редкое	2
Отличное	Очень редкое	3

## Жизнерадостный клинок

Оружие (любой меч), редкий (*требует настройки*)

Вы получаете +2 бонус к атаке и урону с этим магическим оружием против живых существ. В противном случае он функционирует как обычный меч.

**Проклятие:** После того, как вы обнажили оружие, его нельзя убрать в ножны пока им не прольют кровь. Кроме того, когда вы наносите урон живому существу эти мечом, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости 15 или продолжать атаковать его, пока вы или существо не достигнете 0 хитов или существо не уйдёт из вашей зоны досягаемости.

Если клинок обнажён, обладатель не может получить выгоду от короткого или длительного отдыха. Вы можете освободить меч от проклятия обычными средствами. После этого он станет +1 оружием без иных свойств.