

Chierico (incantesimi dettagliati)

Incantesimi di livello 1

Benedizione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua santa)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 1°.

Cura ferite

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a $1d8$ + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di $1d8$ per ogni slot di livello superiore al 1°.

Incantesimi di livello 2

Aiuto

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

Questo incantesimo rafforza il vigore e la determinazione degli alleati. L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. 11 massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

Ristorare inferiore

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.