Medico di Base:

A partire dal 2° livello, il mago può aggiungere alla sua lista degli incantesimi i seguenti incantesimi:

|  |  |
| --- | --- |
| Livello Incantatore: | Incantesimi: |
| 1° livello | [Salvare i Morenti](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Salvare_i_Morenti), Parola Guaritrice, Cura Ferite, |
| 3° livello | Preghiera di Guarigione, Aiuto, Ristorare Inferiore, Protezione dai Veleni |
| 5° livello | Rinascita, Parola Guaritrice di Massa, Rimuovi Maledizione |
| 7° livello | Interdizione dalla Morte, Aura di Vita, Aura di Purezza |
| 9° livello | Cura Ferite di Massa, Ristorare Superiore, Rianimare Morti |
| 11° livello | Guarigione |
| 13° livello | Resurrezione, Rigenerazione |
| 15° livello | Aura Sacra |
| 17° livello | [Guarigione di Massa](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Guarigione_di_Massa), [Parola del Potere Guarire](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Parola_del_Potere_Guarire), [Resurrezione Pura](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Resurrezione_Pura) |

Adepto Guaritore:

A partire dal 2° livello, il mago può sommare il suo modificatore d’intelligenza agli incantesimi di cura, può inoltre utilizzare intelligenza come caratteristica al posto di saggezza sulle prove di medicina.

Guaritore Studioso:

A partire dal 6° livello, gli incantesimi curativi che il mago lancia sugli altri guariscono anche lui. Quando il mago lancia un incantesimo di 1° livello o di livello superiore che ripristina punti ferita in una creatura diversa da lui, egli recupera un ammontare di punti ferita pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

Medico da campo:

A partire dal 10° livello, quando un'altra creatura, che il Guaritore può vedere in uno spazio di 18 metri da lui subisce danni, l'incantatore può utilizzare la sua reazione per ridurre il danno di 1d10.  
È possibile utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Intelligenza (minimo una volta). Tutti gli utilizzi spesi vengono riacquisiti quando termina un riposo lungo.

Aura Lenitiva:

A partire dal 14° livello, il mago ottiene resistenza ai danni radianti.

Utilizzando un’azione bonus, il mago può estendere la resistenza ai danni radianti fino a 5 creature a sua scelta nel raggio di 18 etri da lui.