

知識以外の Heal のアクションを行うには、Medical Kit が必要です。

生命科学知識 [Swift Action] < 知識 >< 調査 >

You can use Life Science to recall knowledge about bioengineering, biology, botany, ecology, genetics, xenobiology, zoology, and other fields of biological science

傷の手当 [10 min]

傷の基本的な手当を行い、対象の hp が全て回復します。またまきびしなどで受けた傷を癒やすことが出来ますが、これにはスキルチェックが必要です。手当の開始時に出血を止めるので、10分かかりますが、breedによるダメージは即座に止まります。

医療知識 [Swift] < 知識 >< 調査 >

病気や毒などに関する知識判定です。

応急処置 [Standard Action] < 習熟 >

必要最低限の処置を行い、対象は hp を 1 点回復します。

Craft Drug, Poison, or Medicinal < 習熟 >< アイテム作成 >

You can create drugs, poisons, and medicinals.

解毒 [Standard Action または 1min または 1 日] < 習熟 >< 高難度 >

手持ちの解毒薬などを使って解毒を試みることができます。DC は毒の DC+10 です。1 分の時間をかけることで、DC は毒の DC+5 に下がります。さらに、診断の上、1 日をかけて解毒薬を調合することもできます (GM 判断)。この場合、DC は毒の DC を使います。対象の毒が分かっている場合は、事前に解毒薬を調合しておくこともできます (GM 判断; 効果があるかは、飲ませた時にしか分かりませんが)。なお、1 を振った場合には必ず失敗します。失敗した場合、より長い時間をかける場合のみ再挑戦することができます。

病気治療 [1 day ~] < 習熟 >< 高難度 >

病気のキャラクターを治療することで、Long Rest の時の病気への抵抗の Saving Throw の値として、治療のスキルチェックの結果を使うことができます。1 を振った場合、対象の Save は必ず失敗します。結果を見るまで、再挑戦は出来ません。

診断 [1 min] < 習熟 >

キャラクター 1 人を観察して、対象の健康状態やなどを調べます。また、死体の場合、死因などを調べます。基本的な DC は 15 ですが、状況に応じて上下します (GM 判断)