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

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（DC はアイテムに依る）。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（判定は不要）。

毒物作成 < 習熟 >< アイテム作成 >

毒物を作成できます。

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れば、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）