

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 が最大値の半分まで回復します。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)