

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 [5 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。

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 >

Dying のキャラクターに対して、必要最低限の処置を行います。対象は hp を 1 点回復します。

毒治療 [1 min ~] < 習熟 >< 高難度 >

毒を受けているキャラクターを治療することで、毒の 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 (MAY)。1 を振った場合、Save は必ず失敗します。セーブの結果を見るまで、再挑戦は出来ません。

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、病気の 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 (MAY)。1 を振った場合、Save は必ず失敗します。セーブの結果を見るまで、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)