

Leczenie ran.

Wytrz. czas leczenia 1 punktu żywotności (w dniach) - dotyczy tylko ran lekkich.

3 7
4 6
5 6
6 5
7 5
8 4
9 4
10+ 3

Ciężkie rany leczy się jako pierwsze (szybkość leczenia 1/miesiąc) dopiero później lekkie.

Wspomagane leczenie ran.

Pierwsza pomoc – test *Spryt + Pierwsza pomoc*.

W ciągu 10 minut od zadania rany udany test przywraca 1 punkt żywotności(2 przy wyjątkowym sukcesie). Wymaga minimum zestawu znachorskiego.

Opieka medyczna - test *Spryt + medycyna*.

Udany test na początku okresu leczenia powoduje skrócenie czasu leczenia lekkich ran o jeden dzień (warunek: pacjent cały czas leczenia musi być pod opieką specjalisty - zmiana opatrunków, podawanie leków czy lekka rehabilitacja itp.). Do opieki wymagana jest zawartość pojedynczego medpaku.(wyjątkowy sukces skraca o dwa dni) [Chodzi o to, że podczas opieki medycznej czas wyleczenia 1 punktu ran skraca się o podaną liczbę dni]

Chirurgia – test *Zręczność + medycyna*.

Udany test na początku leczenia skraca czas leczenia ciężkich obrażeń do 3 tygodni. Po udanym zabiegu wymagana jest opieka aby skutki były odczuwalne. Do zabiegu oraz następującej po nim opieki medycznej wymagany jest zestaw chirurgiczny (po uzupełnieniu zestaw nadaje się do dalszego użytkowania). Wyjątkowy sukces powoduje wyleczenie jednego ciężkiego obrażenia.

Medycyna techniczna – test *Technika + medycyna*.

Wykorzystując nanomedpak przy udanym teście można w przeciągu 24h wyleczyć trzy (cztery przy wyjątkowym sukcesie) ciężkie rany lub wszystkie lekkie. Zamiast leczenia umożliwia błyskawiczne „przyszyć” utraconej kończyny czy innego fragmentu ciała (nie działa na straconą głowę ;), w tym wypadku przywraca tylko jeden punkt ciężkich ran.

Eliksiry - działają na zasadach podręcznikowych – z uwagą, że leczą tylko lekkie rany. Wymagany udany test *Spryt + Pierwsza pomoc +2* (należy odpowiednio użyć iniektora). Udany test przywraca 1-5 pkt. Żywotności.