

自然知識 [Swift Action] < 知識 >< 調査 >

動植物や天候、自然界、エレメンタル等の知識と自然に関わる (animal/fey/plants/ooze/monstrous humanoids、 druid, ranger 等) モンスター知識。

知識	DC
Identify a common plant or animal	10
Identify unnatural weather phenomenon	15
Determine artificial nature of feature	20

野外ナビ [移動の一部]

自然の災害を避けたり、天候を予測したり、迷うことなく野外をナビゲートしながら移動していくことが出来ます。基本の DC は 15 ですが、状況によって上下します (GM 判断)。

野営 [1 hour ~]

野営に安全な場所を見つけ、水や食料を確保します。基本の DC は 15 ですが、状況によって上下します (GM 判断)。モンスターや追跡者が野営場所に近づいてきたときに、Nature の達成値と Perception ないしは Nature で対抗ロールを行い、相手のほうが低ければ相手は野営地を探ることが出来ません。

足跡追跡 [移動の一部] < 習熟 >

相手の足跡を追跡しながら移動することができます。この時、移動スピードは半分になります。DC は地面の状況に依存します。また、足跡を敢えて攪乱することも出来ます。この場合、Nature の対抗ロールになります。相手の大きさや状態によって DC は上下します (GM 判断)。一度失敗すると、レベルが上がるまで、その足跡を追跡することは出来ません。

地面の状況	DC
Very soft ground	5
Soft ground	10
Firm ground	15
Hard ground	20

動物使い [Vary]

動物に芸を覚えさせたり、芸を実行させたりできます。芸を覚えさせるのは 1 週間かかり、基本 DC20 です。どのような芸を覚えさせられるかは、GM 判断です。また、覚えた芸を実行させたり、その他の簡単な行動を支持するのは DC10 です。

調合 [10min per Spell Level] < 習熟 >

自然の材料を利用して、ポーションを作ることができます。ポーションを作るには、自然の材料を採取できる場所か、そういった物を取り扱っている店があり、またポーションの効果の呪文 (Range が Touch な呪文) を用意してあるか知っていて、その呪文を唱えられるスロットが残っている必要があります。ポーションを調合することで、その呪文を使ったかのようにスロットを消費します。ポーション作成の DC は、 $15 + 2 \times \text{呪文レベル}$ です。また、作成に必要な材料の値段は、 $\text{呪文レベル} \times \text{最低キャスターレベル} \times 40\text{gp}$ です。Cantrip については、1/2 レベルとして考えます。失敗すると材料は失われます。