

INHALT

VORWORT

KAPITEL 1: HELDEN DER WILDNIS

Gathlaine	9
Ghorani	15
Rankenlesniks	20
Formwandler	26

KAPITEL 2: ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Alchemist	34
Attentäter	36
Barbar	38
Barde	42
Druide	44
Ermittler	48
Formwandler	50
Hexe	56
Jäger	59
Kämpfer	63
Kinetiker	65
Kriegspriester	71
Mönch	72
Mystiker	74
Okkultist	76
Paladin	78
Raufbold	80
Ritter	82
Schurke	84
Skalde	86
Waldläufer	88
Sonstige Archetypen und Klassenoptionen	92

KAPITEL 3: TALENTE

Talentarten	100
Talentbeschreibungen	100
Talentübersicht	101

KAPITEL 4: DIE WILDNIS MEISTERN

Die Erste Welt	124
Der Grüne Glaube	130
Entdeckungen und Erkundungen	136
Gefahren und Katastrophen	140
Gifte extrahieren	146
Kräuterkunde	150
Sammeln und Wiederverwerten	154
Trophäen und Schätze	156
Wetter	159
Wildnisfallen	166
Zauber der Wildnis	168

4

KAPITEL 5: GEFÄHRTEN UND VERTRAUTE

Magische Ausrüstungsplätze	176
Tiergefährten	178
Pflanzengefährten	182
Ungeziefergefährten	184
Archetypen für Tiergefährten	186
Vertraute	190
Archetypen für Vertraute	210
Gefährtenricks	214
Gefährtentalente	217

KAPITEL 6: ZAUBER

Zauberlisten	222
Zauber	227
Naturrituale	238

KAPITEL 7: AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Abenteurerausrüstung	242
Alchemistische Werkzeuge	245
Magische Gegenstände	246
Magische Pflanzen	247
Wundersame Gegenstände	250

INDEX

252