

INHALT

VORWORT			
KAPITEL 1: HELDEN DER WILDNIS			
Gathlaine	6	Magische Ausrüstungsplätze	176
Ghorani	9	Tiergefährten	178
Rankenlesniks	15	Pflanzengefährten	182
Formwandler	20	Ungeziefergefährten	184
	26	Archetypen für Tiergefährten	186
		Vertraute	190
KAPITEL 2: ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN	32	Archetypen für Vertraute	210
Alchemist	34	Gefährtentricks	214
Attentäter	36	Gefährtentalente	217
Barbar	38		
Barde	42	KAPITEL 6: ZAUBER	220
Druide	44	Zauberlisten	222
Ermittler	48	Zauber	227
Formwandler	50	Naturrituale	238
Hexe	56		
Jäger	59	KAPITEL 7: AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE	240
Kämpfer	63	Abenteurerausrüstung	242
Kinetiker	65	Alchemistische Werkzeuge	245
Kriegspriester	71	Magische Gegenstände	246
Mönch	72	Magische Pflanzen	247
Mystiker	74	Wundersame Gegenstände	250
Okkultist	76		
Paladin	78	INDEX	252
Raufbold	80		
Ritter	82		
Schurke	84		
Skalde	86		
Waldläufer	88		
Sonstige Archetypen und Klassenoptionen	92		
KAPITEL 3: TALENTE	98		
Talentarten	100		
Talentbeschreibungen	100		
Talentübersicht	101		
KAPITEL 4: DIE WILDNIS MEISTERN	122		
Die Erste Welt	124		
Der Grüne Glaube	130		
Entdeckungen und Erkundungen	136		
Gefahren und Katastrophen	140		
Gifts extrahieren	146		
Kräuterkunde	150		
Sammeln und Wiederverwerten	154		
Trophäen und Schätze	156		
Wetter	159		
Wildnisfallen	166		
Zauber der Wildnis	168		