

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Co znajdziesz, a czego nie znajdziesz w tej książce	4
Jak korzystać z tej książki	4
Rozdział 1: Tajemnice natury	5
Spojrzenie na barbarzyńcę	5
Barbarzyńca i rasa	5
Barbarzyńca i inne klasy	6
Ramka: Odpowiednik poziomu	6
Kiedy wpaść w szatł?	7
Spojrzenie na druida	8
Druid i rasa	8
Ramka: Skąd się wywodzą?	8
Druid i inne klasy	9
Uzupełnienie zasad:	
Wykorzystywanie <i>zwierzęcego kształtu</i>	10
Spojrzenie na tropiciela	12
Tropiciel i rasa	13
Tropiciel i inne klasy	14
Wariant: Miejski tropiciel	15
Jak wybrać ulubionego wroga	16
Opcjonalne zasady dotyczące ulubionych wrogów	18
Ramka: Opcjonalne zasady Zastraszenia	18
Rozdział 2: Umiejętności i atuty	18
Nowe sposoby używania umiejętności	18
Postępowanie ze zwierzętami	18
Ukrywanie	19
Tajniki dziczy	20
Atuty	20
Atuty zastępcze	20
Atuty kształtów	20
Nowe atuty	20
Atak z powietrza	20
Cień	20
Czar naturalny	20
Dodatkowy szatł	21
Dodatkowy ulubiony wróg	21
Dodatkowy <i>zwierzęcy kształt</i>	22
Gigancja twardość	22
Kontrolowanie roślin	22
Kontrolowanie zwierząt	22
Krasnoludzka twardość	22
Mowa <i>zwierzęcego kształtu</i>	22
Nadnaturalny cios	22
Niezwykła zręczność	22
Niszczycielski szatł	22
Odegnanie roślin	22
Odegnanie zwierząt	23
Odporność energetyczna	23
Odporność na choroby	23
Odporność na trucizny	23
Parowanie drugą ręką	23
Po konarach	23
Pochwycenie	23
Potężne trafienie krytyczne	23
Proporcjonalny <i>zwierzęcy kształt</i>	23
Smocza twardość	24
Sprawniejsza walka dwoma rodzajami broni	24
Sprawniejsze latanie	24
Sprawniejsze pływanie	24
Sprytny wymyk	24
Straszliwy szatł	24
Szatł na zawołanie	24
Szybsze leczenie	24
Ślepowidzenie	24
Ulubione trafienie krytyczne	25
Warzenie naparów	25
Węch	25
Wielokrotny atak	25
Większa sprężystość	25
Wydłużony szatł	25
Zachowanie przytomności	25
<i>Zwierzęce kształty</i> : szybka przemiana	25
Zwrot przez skrzydło	25
Rozdział 3: Narzędzia	26
Broń egzotyczna	26
Opis broni	26
Nowe magiczne przedmioty	27
Napary	31
Czym jest napar?	31
Tworzenie naparów	31
Ramka: Zasada opcjonalna: Druidzi jako alchemicy	31
Wariant: Zrób to sam	32
Rozdział 4: Zwierzęta	34
Zwierzęcy towarzysz	34
Kupowanie zwierząt	34
Ramka: Inne źródła	34
Więź	35
Nastrój i nastawienie zwierzęcia	35
Ograniczenia i problemy	35
Ramka: Najlepszy przyjaciel?	35
Żywienie i opieka	36
Przełamywanie ograniczeń	36
Ramka: Wychowanie towarzysza	36
Porzucanie towarzysza	37
Zwiększanie możliwości towarzysza	37
Złowieszcze zwierzęta	37
Złowieszczą ropucha	38
Złowieszczy jastrząb	38
Złowieszczy wąż	39
Złowieszczy koń	39
Złowieszczy łoś	39
Złowieszczy słoń	39
Legendarne zwierzęta	40
Legendarny orzeł	41
Legendarna małpa	41
Legendarny wilk	42
Legendarny wąż	42
Legendarny koń	42
Legendarny niedźwiedź	42
Legendarny tygrys	43
Legendarny rekin	43
Rozdział 5: Klasy prestiżowe	43
Cyklon	43
Detektyw straży	44
Ramka: Reguła dowodów	46
Gardzący magią	46
Geomanta	48
Wyobcowanie	49
Kłatwiarz	50
Król/Królowa dziczy	52

TABELE

Ramka: Specjalne klasy prestiżowe	53
Właściwości zależne od terenu	54
Leśny strzelec	54
Łowca wrogów	55
Mistrz broni egzotycznej	57
Naturobójca	58
Nieustraszony jeździec	60
Co może być wierzchowcem?	62
Ramka: Inne atuty dla wierzchowca	62
Obłąkawiacz bestii	63
Ogar krwi	65
Organizacja: Ogary krwi	66
Oko Gruumsha	67
Organizacja: Oczy Gruumsha	68
Postrach niewiernych	68
Różnokształny	70
Szalony berserker	71
Władca śluzów	73
Władca zielonolistnych	75
Organizacja druidów: Bractwo Zielonego Gaju	76
Władca zwierząt	77
Totemy	79
Rozdział 6: Czary	80
Nowe czary czarodzieja/zaklinacza	80
Nowe czary druida	80
Nowe czary kapłana	81
Nowe czary tropiciela	81
Ramka: Więcej czarów dla adeptów	81
Nowe czary	82

Tabela 2-1: Atuty	21
Tabela 3-1: Nowa broń egzotyczna	26
Tabela 3-2: Nowe przedmioty magiczne	28
Tabela 3-3: Podstawowe ceny i koszty stworzenia naparów	32
Tabela 3-4: Konkretny komponenty	33
Tabela 5-1: Cyklon	43
Tabela 5-2: Detektyw straży	45
Tabela 5-3: Gardzący magią	47
Tabela 5-4: Geomanta	49
Tabela 5-5: Kłątwarz	52
Tabela 5-6: Król/Królowa dziczy	53
Tabela 5-7: Leśny strzelec	54
Tabela 5-8: Łowca wrogów	56
Tabela 5-9: Mistrz broni egzotycznej	57
Tabela 5-10: Naturobójca	59
Tabela 5-11: Nieustraszony jeździec	60
Tabela 5-12: Wierzchowiec jeźdźca	61
Tabela 5-13: ST testów Postępowania ze zwierzętami przy tresowaniu wierzchowców	62
Tabela 5-14: Obłąkawiacz bestii	63
Tabela 5-15: Ogar krwi	65
Tabela 5-16: Oko Gruumsha	67
Tabela 5-17: Postrach niewiernych	69
Tabela 5-18: Różnokształny	71
Tabela 5-19: Szalony berserker	72
Tabela 5-20: Władca śluzów	73
Tabela 5-21: Władca zielonolistnych	75
Tabela 5-22: Władca zwierząt	77

