

ÍNDICE GENERAL

Introducción	4
Qué es y qué no es este libro	4
Cómo utilizar este libro	4
Capítulo 1: el saber de la naturaleza	5
El bárbaro en perspectiva	5
El bárbaro y las razas	5
El bárbaro y las otras clases	6
Barra lateral: equivalencia de nivel	6
Cómo elegir cuándo enfurecerse	7
Barra lateral: del origen de las cosas	8
El druida en perspectiva	8
El druida y las razas	8
El druida y las otras clases	10
Revisión de las reglas: cómo utilizar <i>forma salvaje</i>	10
El explorador en perspectiva	12
El explorador y las razas	13
El explorador y las otras clases	14
Variante: exploradores urbanos	15
Cómo elegir un enemigo predilecto	16
Reglas alternativas para los enemigos predilectos	18
Barra lateral: reglas alternativas para intimidar	18
Capítulo 2: habilidades y dotes	18
Nuevos modos de utilizar las habilidades	18
Trato con animales	18
Esconderse	19
Supervivencia	20
Dotes	20
Dotes virtuales	20
Dotes salvajes	20
Nuevas dotes	20
Ataque múltiple	20
Ataque en vuelo	20
Braquiación	21
Combate con dos armas mayor	21
Conjuros naturales	21
Control animal	22
Control vegetal	22
Crear infusión	22
Crítico potenciado	22
Crítico predilecto	22
Curación acelerada	22
Dureza de dragón	23
Dureza de enano	23
Dureza de gigante	23
Enemigo predilecto adicional	23
Engarro	23
Forma salvaje adicional	23
Forma salvaje proporcionada	23
Forma salvaje rápida	23
Furia adicional	23
Furia destructiva	23
Furia instantánea	23
Furia intimidatoria	24
Furia prolongada	24
Golpe sobrenatural	24
Hablar en forma salvaje	24
Lucha astuta	24

Multidextrismo	24
Natación mejorada	24
Olfato	24
Parada con la mano torpe	24
Permanecer consciente	25
Repulsión animal	25
Repulsión vegetal	25
Resistencia a la energía	25
Resistencia mayor	25
Resistir enfermedades	25
Resistir venenos	25
Sombra	25
Viraje brusco	25
Vista ciega	25
Vuelo mejorado	25
Capítulo 3: herramientas del oficio	26
Armas exóticas	26
Descripción de las armas	26
Nuevos objetos mágicos	27
Infusiones	31
Barra lateral: regla opcional: druidas alquimistas	31
¿Qué es una infusión?	31
Crear infusiones	31
Variante: creación propia	32
Capítulo 4: animales	34
Compañeros animales	34
Barra lateral: fuentes previas	34
Cómo elegir un animal	34
El vínculo	35
Humor y actitud de los animales	35
Limitaciones y problemas	35
Barra lateral: ¿El mejor compañero animal?	35
Comida y cuidados	36
Barra lateral: cómo criar a un compañero	36
Cómo romper los límites	36
Abandonar a un compañero	37
Cómo mejorar a un compañero	37
Animales terribles	37
Sapo terrible	38
Halcón terrible	38
Serpiente terrible	39
Caballo terrible	39
Alce terrible	39
Elefante terrible	39
Animales legendarios	40
Águila legendaria	41
Simio legendario	41
Lobo legendario	42
Serpiente legendaria	42
Caballo legendario	42
Oso legendario	42
Tigre legendario	42
Tiburón legendario	43
Capítulo 5: Clases de prestigio	43
Barra lateral: clases de prestigio especiales	43
Amo de la verdor	43
Organización de druidas: la Orden de la arboleda verdeante	45
Asolador	45
Azote de infieles	47

Berserker frenético 49
 Cabalgavientos 50
 ¿Qué es una montura? 53
 Barra lateral: otras dotes de montura 52
 Cambiante 53
 Cazador de enemigos 54
 Detective de la Guardia 56
 Barra lateral: la Regla de la evidencia 56
 Domador de bestias 57
 Geomante 59
 El Cambio 61
 Maestro en armas exóticas 62
 Maldecidor 63
 Ojo de Gruumsh 65
 Organización: los Ojos de Gruumsh 66
 Renunciante 67
 Rey/Reina de lo salvaje 68
 Rasgos dependientes del terreno 70
 Sabueso 70
 Organización: los Sabuesos 72
 Señor de los animales 72
 Tótems 75
 Señor del cieno 75
 Tempestad 77
 Tirador de la espesura 78

Nuevos conjuros de hechicero/mago 81
 Barra lateral: más conjuros para adeptos 81
 Nuevos conjuros 81

TABLAS

Tabla 2-1: dotes 21
 Tabla 3-1: nuevas armas exóticas 26
 Tabla 3-2: nuevos objetos mágicos 28
 Tabla 3-3: precios básicos y costes de las infusiones 32
 Tabla 3-4: infusiones a medida 33
 Tabla 5-1: el amo de la verdor 43
 Tabla 5-2: el asolador 46
 Tabla 5-3: el azote de infieles 47
 Tabla 5-4: el berserker frenético 49
 Tabla 5-5: el cabalgavientos 51
 Tabla 5-6: la montura del cabalgavientos 51
 Tabla 5-7: CDs de Trato con animales para entrenar monturas 52
 Tabla 5-8: el cambiante 53
 Tabla 5-9: el cazador de enemigos 55
 Tabla 5-10: el detective de la Guardia 56
 Tabla 5-11: el domador de bestias 58
 Tabla 5-12: el geomante 60
 Tabla 5-13: el maestro en armas exóticas 63
 Tabla 5-14: el maldecidor 64
 Tabla 5-15: el Ojo de Gruumsh 66
 Tabla 5-16: el renunciante 68
 Tabla 5-17: el rey/reina de lo salvaje 70
 Tabla 5-18: el sabueso 71
 Tabla 5-19: el señor de los animales 73
 Tabla 5-20: el señor del cieno 76
 Tabla 5-21: la tempestad 78
 Tabla 5-22: el tirador de la espesura 79

Capítulo 6: conjuros 80
 Nuevos conjuros de clérigo 80
 Nuevos conjuros de druida 80
 Nuevos conjuros de explorador 81

