

Vertraute

Die folgende Tabelle ist eine praktische Übersicht über alle Vertrauten, welche Charaktere im Pathfinder-Rollenspiel wählen können

mitsamt der besonderen Fähigkeit, die der Vertraute seinem Meister verleiht, und der jeweiligen Quellenangabe.

Vertrauter	Verlichene Fähigkeit	Quelle
Affe	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik	MHB, S. 272
Archäopteryx	Bonus von +2 auf Reflexwürfe	MHB IV, S. 268
Blaugeringelter Oktopus	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	Ausbauregeln: Magie, S. 117
Dinosaurier, Compsognathus	Bonus von +4 auf Initiativwürfe	MHB II, S. 70
Dodo	Bonus von +4 auf Initiativwürfe	MHB IV, S. 268
Delfin, Popoto	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	Siehe Seite 26
Drossel*	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie	Ausbauregeln: Magie, S. 117
Echse	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	MHB, S. 272
Eichhörnchen	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit	Handbuch: Tiere & Tiergefährten, S. 30
Eselsratte	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	Ausbauregeln: Magie, S. 117
Eule	Bonus von +3 auf sichtbasierende und konkurrierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung in Schatten und Dunkelheit	MHB, S. 272
Falke	Bonus von +3 auf sichtbasierende und konkurrierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung in hellem Licht	MHB, S. 272
Faultier	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	MHB IV, S. 268
Fischadler	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst	Spielwerte wie Falke
Fledermaus	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen	MHB II, S. 131
Flughörnchen	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen	MHB III, S. 278
Fuchs	Bonus von +2 auf Reflexwürfe	MHB III, S. 268
Glattstirnkaiman	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit	AP Unter Piraten #1, S. 89
Grünstachelkorpion	Bonus von +4 auf Initiativwürfe	Ausbauregeln: Magie, S. 118
Gürteltier	Bonus von +1 auf den Natürlichen Rüstungsbonus	Handbuch: Tiere & Tiergefährten, S. 30
Haustausendfüßler	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit	Ausbauregeln: Magie, S. 118
Hermelin	Bonus von +2 auf Reflexwürfe	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10
Huhn	+3 Trefferpunkte	Siehe Seite 24
Igel	Bonus von +2 auf Willenswürfe	Ausbauregeln: Magie, S. 118
Ionenwirbel	Bonus von +1 auf den Natürlichen Rüstungsbonus	Siehe Seite 30
Kakapo	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	Siehe Seite 24
Katze	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit	MHB, S. 273
Koala	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	Siehe Seite 26
Königskrabbe	Bonus von +2 auf KMB-Würfe, um Ringkampf zu beginnen und aufrechtzuhalten	Ausbauregeln: Magie, S. 119
Kröte	+3 Trefferpunkte	MHB, S. 273
Kugelfisch	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	Siehe Seite 25
Küstenseeschwalbe	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10
Lemming	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10
Leopardenschnecke	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	Siehe Seite 30
Lund		Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für
Schwimmen	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10	
Maulwurf	Bonus von +3 auf tast-, geruchs- und geschmacksbezogene	Siehe Seite 25
Meerechse	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung
Mungo	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	Spielwerte wie Wiesel
Otter	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	MHB III, S. 278
Papagei	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde	Spielwerte wie Rabe
Petromin	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit	AP Eisengötter #1
Pfau	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern	Siehe Seite 27
Pinguin	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	Siehe Seite 27
Polarfuchs	Bonus von +2 auf Reflexwürfe	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10
Polarhase	Bonus von +4 auf Initiativwürfe	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 10
Pterosaurier, Rhamphorhynchus	Bonus von +2 auf Initiativwürfe	AP Schlangenschädel #1, S. 84
Rabe*	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen	MHB, S. 274
Ratte	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	MHB, S. 274
Riesenasel	Bonus von +1 auf den Natürlichen Rüstungsbonus	AP Unter Piraten #1, S. 88
Robbe	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	AP Unter Piraten #1, S. 88
Scharlachspinne	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern	Ausbauregeln: Magie, S. 119
Schildkröte	Bonus von +1 auf den Natürlichen Rüstungsbonus	Ausbauregeln: Magie, S. 119
Schnabeltier	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen	MHB IV, S. 269
Schnappschildkröte	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	MHB II, S. 222
Schneckenmilan	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen	Spielwerte wie Falke
Schneeeule	Bonus von +3 auf sichtbasierende und konkurrierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung in Schatten und Dunkelheit	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 11
Schneehuhn	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit	Spielerleitfaden AP Winterkönigin, S. 11
Schwein	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie	MHB III, S. 279
Seekrait	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	Spielwerte wie Viper
Steinfarn	Bonus von +1 auf den Natürlichen Rüstungsbonus	Siehe Seite 31
Stinktier	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe	MHB III, S. 244
Tuatara	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst	MHB IV, S. 269
Tukan	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie	Spielwerte wie Rabe (kann nicht sprechen)
Viper	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen	MHB II, S. 274
Wallaby	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik	Siehe Seite 27
Waschbär	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit	MHB III, S. 279
Wiesel	Bonus von +2 auf Reflexwürfe	MHB, S. 274
Ziege	Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst	MHB III, S. 279

* Spricht eine Sprache nach Wahl seines Meisters als Übernatürliche Fähigkeit

PATHFINDER[®] HANDBUCH[™]

Authors • Will McCardell, Philip Minchin, Mark Seifter, and Jerome Virnich

Cover Artist • Emily Fiegenschuh

Interior Artists • Donald Crank, Ian Llanas, Ian Perks, Fernanda Suarez, Andy Timm, Kuba Witowski, and Vicky Yarova

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Managing Editor • James L. Sutter

Lead Developers • Patrick Renie and Owen K.C. Stephens

Senior Developer • Rob McCreary

Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, Patrick Renie, and Owen K.C. Stephens

Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey

Editors • Joe Homes and Ryan Macklin

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Erik Keith, and Chris Lambertz

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Familiar Folio

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ralph Schäfer

Layout • Michele Moretta



Inhalt

Für Deinen Charakter	2
Vorwort	4
Archetypen für Charaktere	6
Archetypen für Zauberkundige	8
Archetypen für Vertraute	10
Vertraute einschätzen	12
Schulervertraute	14
Weitere Vertrautenoptionen	16
Talente	18
Ausrüstung & Magische Gegenstände	20
Zauber	22
Sehr kleine Vertraute	24
Kleine Vertraute	26
Neue Verbesserte Vertraute	28
Neue Ungewöhnliche Vertraute	30
OGC	32
Vertraute Index	Umschlaginnenseite vorn
Verbesserte Vertraute Index	Umschlaginnenseite hinten

Quellenverweise

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Monsterhandbuch I-IV</i>	MHB I-IV
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR		



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US52033
ISBN 978-3-95752-256-6



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Player Companion: Familiar Folio © 2015, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Iron Gods, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Auf dem Titel



Sei die Hexenmeisterin macht sich auf Emily Fliegenschuhs Titelbild mit einer Fülle an tierischen und außerweltlichen Helfern vertraut.

— Für Deinen Charakter —

Schwerpunkte

Dieses Handbuch enthält Optionen, die speziell für Charaktere der folgenden Klassen gedacht sind, sowie Elemente, die auch andere Charaktere ansprechen könnten.

Blutwüter

Blutwüter erlangen über die Regeln für Blutlinienvertraute Zugang zu einer großen Auswahl an Vertrauten. Zusammen mit kämpferisch orientierten Vertrauten-Archetypen wie dem Beschützer und dem Reißer (Seite 11) können Blutwüter so effektive Helfer im Kampf erlangen.

Hexen

Die Hexe ist die einzige Klasse, für welche ein Vertrauter kein optionales Merkmal, sondern ein integraler Bestandteil ihrer Fähigkeiten ist. Daher profitiert sie ungemein von den in diesem Band vorgestellten Wahlmöglichkeiten. Die erweiterte Liste an Vertrauten (Seiten 24-31) gibt Spielern mehr Auswahl, um einen zum Thema eines Hexencharakters passenden Vertrauten zu finden. Schutzherrnvertraute (Seite 17) besitzen besondere Bindungen zu den Schutzherrn der Hexen und stärken die Bindung zwischen Hexe und Vertrautem.

Kämpfer

Auch wenn dieser Band nur einen Kämpferarchetypen, den Mystischen Wächter (Seite 7), enthält, ist dieser von Bedeutung, da Kämpfer normalerweise keine Vertrauten oder Tiergefährten erhalten. Auf diese Weise können auch Kämpfer viele Optionen in diesem Band verwenden.

Magier

Diese Meister der Magie können durch diesen Band vieles gewinnen. Die Archetypen des Bündnismagiers, Geistbinders und Vertrautenexperten (Seiten 8-9) und schulenspezifische Vertraute (Seiten 14-15) gestatten jedem Magier, seinen Vertrauten zu individualisieren, so dass er die Auswahl an Zaubern und die Kampfaktiken des Magiers besser unterstützt.

Für jeden Charakter

Bestimmte Spielelemente überwinden die Schranken von Volks- und Klassenzugehörigkeit. Die folgenden, in diesem Band enthaltenen Elemente sind für jeden Pathfinder-Charakter geeignet, egal wie er ausgerichtet und

spezialisiert ist oder über welchen Hintergrund er verfügt. Sie erlauben sogar Abenteurern ohne Vertraute neue Möglichkeiten zur Interaktion mit den Vertrauten anderer.

Vertraute abschätzen

In diesem Abschnitt findest du Richtlinien zur Erstellung von Vertrauten, die noch keine Spielwerte besitzen. Diese können aber auch für Tiergefährten, tierische Gefolgsleute, Anhänger und herbeigezauberte Kreaturen genutzt werden, so dass sie für alle möglichen Abenteurer interessant sein dürften.

Archetypen

Neben den bereits aufgeführten Klassen enthält dieser Band Archetypen, die es Alchemisten, Barden, Druiden, Kampfmagi und Paladinen ermöglichen, Vertraute zu wählen.

Bevorzugte Vertraute

Die Informationen zu den am häufigsten anzutreffenden Vertrauten bei den verschiedenen Kulturen, Gruppen und Nationen (Seite 5) können helfen, zu diesen Gruppen gehörende Charaktere zu entwickeln. Selbst wenn sie keine Vertrauten besitzen sollten. Wenn man z.B. einen Charakter spielt, der gegen die Hölle kämpft, mag es beim Planen nützlich sein zu wissen, dass Signifer eine Vorliebe für Imps als Vertraute besitzen.

Ausrüstung und Magische Gegenstände

Der Großteil der neuen Ausrüstungsgegenstände in diesem Band (Seiten 20-21) ist für den Umgang mit Vertrauten feindlicher Zauberkundiger entwickelt worden. Die in diesem Abschnitt vorgestellten Gifte können nützlich sein, um Streit zwischen Verbündeten zu säen und können einen Charakter sogar gegen die Manipulationen charismatischer Gegner stählen.

Neue Verbesserte Vertraute

Die neuen Monster auf den Seiten 28-29 sind zwar als Verbesserte Vertraute verfügbar, besitzen aber eine hinreichend hohe Intelligenz, dass sie auch als Spione angeworben oder als Verbündete gewonnen werden könnten.

? Frag Deinen SL

Die folgenden Fragen können dir dabei helfen, das Maximum aus diesem Handbuch zu ziehen:

- 1 Macht die Wahl meines Vertrauten Sinn für unsere Kampagne? Oder wäre eine bestimmte Art von Vertrauter besser geeignet?
- 2 Wird der Vertraute meines Charakters von mir als Spieler seines Meisters kontrolliert oder kontrolliert ihn der SL als NSC?
- 3 Können in dieser Kampagne auch Vertraute aus anderen Quellenbänden, z.B. den diversen Monsterhandbüchern genutzt werden?

Zauber

Einige der neuen Zauber auf den Seiten 22-23 sollten den Vertrauten eines Verbündeten stärken oder den Vertrauten eines Gegners außer Gefecht setzen.

Gemeinschaftstalente

Die neuen Gemeinschaftstalente auf Seite 18 ermöglichen es Zauberkundigen ohne Vertraute, aus dem Vertrauten eines Verbündeten Vorteile zu ziehen.

Wusstest Du...?

Ursprünglich sollten in den Expertenregeln das Schwein und die Ziege als Vertrautenwahlmöglichkeiten der Hexe vorgestellt werden. Beide wurden zwar im Rahmen des Spieltests entfernt, allerdings erfreute sich die Idee hinreichender Beliebtheit, so dass sie beim Monsterhandbuch III wieder aufgegriffen wurde.

Regelindex

Die folgenden neuen Regeln sind in diesem Handbuch enthalten:

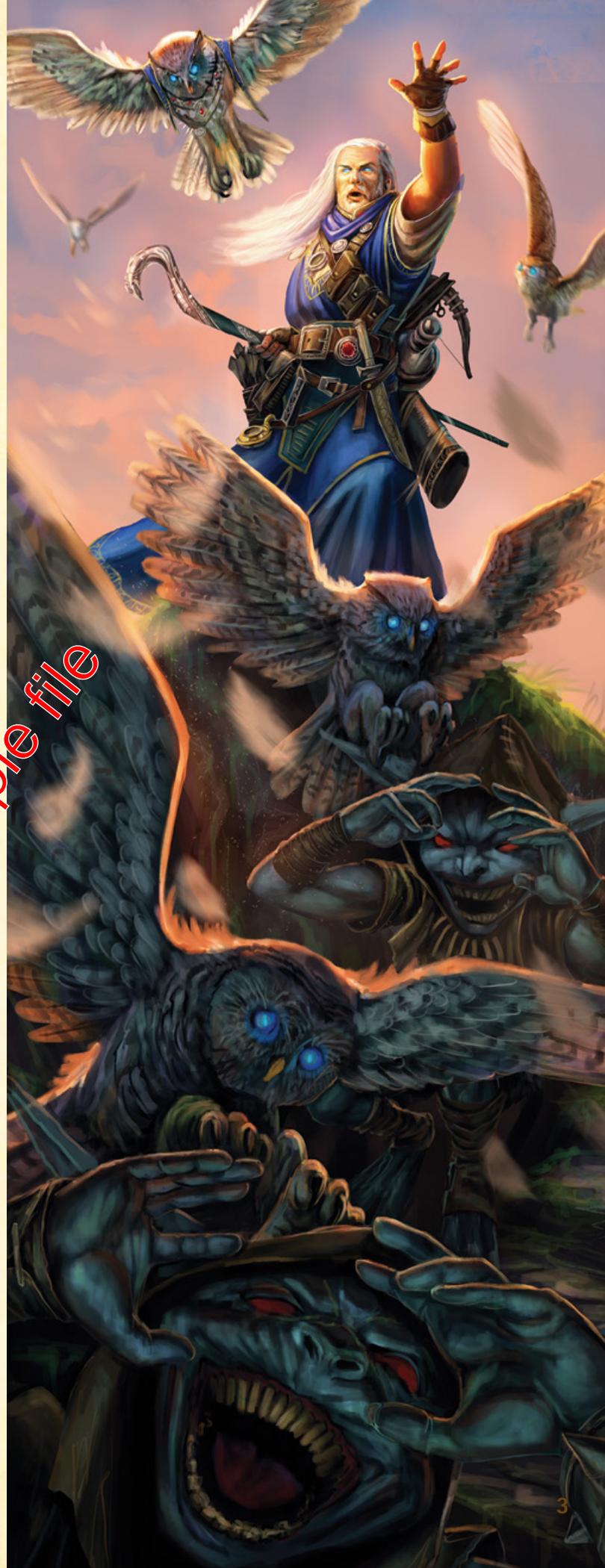
Archetypen	Klassen	Seite
Auserwählter	Paladin	6
Bündnismagier	Magier	8
Duettkünstler	Barde	6
Geistbinder	Magier	8
Homunkulusschöpfer	Alchemist	8
Lesnikhüter	Druide	7
Mystischer Wächter	Kämpfer	7
Synergistin	Hexe	8
Tiermagus	Kampfmagus	9
Vertrautenexperte	Magier	9

Archetypen für Vertraute	Art	Seite
Bannmagievertrauter	Magieschulervertrauter	14
Beschützer	–	10
Beschwörungsmagievertrauter	Magieschulervertrauter	14
Erkenntnismagievertrauter	Magieschulervertrauter	15
Gelehrter	–	10
Gesandter	–	10
Hervorrufungsmagievertrauter	Magieschulervertrauter	15
Illusionsmagievertrauter	Magieschulervertrauter	15
Lockvogel	–	11
Maskottchen	–	11
Nekromantievertrauter	Magieschulervertrauter	15
Reißer	–	11
Traumgebilde	–	11
Verwandlungsmagievertrauter	Magieschulervertrauter	15
Verzauberungsmagievertrauter	Magieschulervertrauter	15

Weitere Optionen für Vertraute	Klasse	Seite
Blutlinienvertraute	Blutwüter/Hexenmeister	16
Schutzherrenvertraute	Hexe	17

Talente	Art	Seite
Anleitender Gelehrter	Vertrauter	18
Ausdauer des Reißers	Vertrauter	18
Ermutigender Gesandter	Vertrauter	19
Gruppen-Berührungszauber übertragen	Gemeinschaft	18
Gruppen-Zauber teilen	Gemeinschaft	18
Irreführender Lockvogel	Vertrauter	19
Mächtiger Magieschulervertrauter	–	14
Rückkehr des Beschützers	Vertrauter	19
Schulervertrauter	–	14
Telepathische Verbindung	–	18
Tiersprachenbegabter Vertrauter	Vertrauter	19
Verbesserte Vertrautenbindung	–	18
Vertrautenbindung	–	18
Wandlung des Traumgebildes	Vertrauter	19
Weitreichende Vertrautenbindung	–	18
Zuneigung des Maskottchens	Vertrauter	19

Besondere Fähigkeiten des Meisters	Seite
Variiert nach Vertrautem	Umschlaginnenseite vorne



Vorwort



Auf ganz Golarion treten Vertraute als Diener und Gefährten einer Vielzahl von Zauberkundigen auf. Ihre Ursprünge und Verbindungen zu ihren Meistern sind ebenso facettenreich, rätselhaft und unterschiedlich wie die mystischen Kräfte der Zauberkundigen. Man betrachtet diese kleinen, aber vielseitigen Kreaturen meist zugleich mit Faszination und Vorsicht. Im Pathfinder-Rollenspiel besetzen Vertraute eine ausformulierte Nische und eine vorhersehbare Reihe an Kräften. Als Gefährten von Hexen und Magiern (zuweilen aber auch von Alchemisten, Hexenmeistern und Kampfmagi) unterstützen sie ihre Meister, spähen das vor ihnen Liegende aus und überbringen die Zauber ihrer Meister zu deren Gegnern. Dies alles kratzt aber gerade einmal an der Oberfläche des Potentials von Vertrauten. Die folgenden Seiten enthalten viele Methoden, um Vertraute neu zu definieren und das Mysterium und die Fremdartigkeit dieser seltsamen, wunderbaren Verbündeten zu unterstreichen.

Vertraute im Spiel

Neben all den Optionen für Zauberkundige in diesem Band gibt es auch einige, die Nichtzauberkundigen die Möglichkeit eröffnen, eigene Vertraute zu erlangen. Die Aufgabe des zauberübermittelnden Vogels oder schlangenartigen Spions ist dank zahlreicher Charaktere mit verbündeten Vertrauten gut ausdefiniert, doch gibt es ein schier unendliches Potential für Vertraute, die andere Klassen unterstützen. Vielleicht ist dein Charakter ein cleverer Betrüger, dessen Haustier ihm als magischer Mitverschwörer zur Seite steht, vielleicht ist er ein Krieger, der schlaue Taktiken nutzt, bei welchen seine wilden Tiere über einen listigen und leicht zu unterschätzenden Verbündeten verfügen, der ihn nicht nur beim Zaubern unterstützt.

Neben ihren Vorteilen auf dem Schlachtfeld bieten Vertraute zudem einmalige Gelegenheiten für Spieler, Kreaturen darzustellen, welche sich von ihren üblichen Charakteren unterscheiden. Besprich dich mit deinem SL, ob er den Vertrauten ins Spiel integrieren möchte; frag ihn, wer von euch den Vertrauten darstellen soll. Sollte dir die Kontrolle obliegen, möchtest du den Vertrauten vielleicht zu mehr machen als nur einer weiteren Fähigkeit deines Charakters. Denke über seinen Charakter nach und wie sich im Laufe des Spieles seine Persönlichkeit entwickelt. Vielleicht ist der Vertraute deines Charakters eine Krähe, welche Erinnerungsstücke von Grabstätten sammelt, oder eine reizbare, leicht schreckhafte Viper. Natürlich willst du wohl nicht, dass der Vertraute deinen Charakter in den Schatten stellt, dennoch kannst du ihn zu weitaus mehr machen als nur einer Ansammlung von Zahlen.

Vertraute können zudem ihre Meister beachtlich ergänzen, sei es im Stil, von der Hintergrundgeschichte her oder auf andere Weise. Die Weisheit, welche eine Eule angeblich besitzt, wirkt sich möglicherweise auch auf ihren zauberkundigen Meister aus, während ein infernalischer Vertrauter vielleicht einen finsternen Pakt vorschlagen könnte. Ein Charakter könnte einer Linie von Zauberkundigen entstammen, welche für ihre Verbindung zu Adlern bekannt ist oder einen gemeinsamen außergolarischen Verbündeten besitzt. Überlege, was der Vertraute deinem Charakter bedeuten könnte und wie er sich auf ihn während des Spieles auswirkt.

Es stehen Dutzende unterschiedlicher Vertrauter zur Wahl – auf den Umschlaginnenseiten findest du vollständige Übersichten zu Vertrauten und Verbesserten Vertrauten, aus denen du jenen wählen kannst, der am ehesten zu deinem Charakter passt!

Bevorzugte Vertraute

Unterschiedliche Kulturen und Organisationen schätzen unterschiedliche Arten von Vertrauten in Abhängigkeit von ihren Prinzipien und Aktivitäten. Im Folgenden findest du eine Auflistung bedeutender Organisationen aus dem Gebiet der Inneren See mit samt der Arten von Vertrauten, die ihre Mitglieder bevorzugen:

Acadamae: Die Traditionen der Acadamae stammen aus dem infernalischen Cheliox, daher ist es üblich, Imps zu beschwören – entsprechend ist die Stadt Korvosa von Imps regelrecht befallen, auf welche Pseudodrachon Jagd machen. Auch Schülervetraute (siehe Seite 14) kommen sehr häufig vor, insbesondere der Schulen der Beschörung und der Verzauberung.

Adepten des Schwarzen Feuers: Die Adepten des Schwarzen Feuers suchen sich Vertraute, welche die Wildnis der Ebenen verkörpern. Zu ihren bevorzugten Vertrauten gehörten chaotische und böse Externare wie Cacodaimonen, Imps, Quasiten und Leerewürmer.

Aspis-Konsortium: Aspisagenten ziehen meist Vertraute vor, die ihnen bei halbseidenen Unternehmungen helfen können. Sie bevorzugen Tiere, die leicht in Gebäude eindringen oder Gegenstände stehlen können – besonders gern haben sie Vertraute, die über Hände verfügen, mit denen sie leise Türen und Truhen öffnen können, z.B. Affen, Mephiten und viele andere Verbesserte Vertraute.

Blutherren: Die Herrscher von Geb begehren Gefährten, welche ebenso lange existieren können wie sie selbst, z.B. Untote, Konstrukte und Externare, welche quasi unsterblich sind. Wenn sie Tiere auswählen, bevorzugen die Blutherren solche, die über eine Verbindung zum Tod verfügen wie Raben und Geier.

Esoterischer Orden des Pfalzgräflichen Auges: Die Studenten des Okkulten bevorzugen Vertraute, die zu ihren Studien des Verbotenen und Vergessenen passen – Katzen, Fledermäuse, Kröten und Grünstachelskorpione zählen zu den absoluten Lieblingen. Pseudosphinxen und Seelenbegleiter stellen für viele Mitglieder aber auch eine Verbindung zu ihrem Interesse an der osirischen Geschichte dar.

Gesellschaft der Kundschafter: Die Feldforscher der Gesellschaft der Kundschafter setzen Vertraute ein, die so vielseitig und unterschiedlich sind wie sie selbst. Angesichts der Gebote der Gesellschaft sind lediglich böse Externare als Vertraute weniger häufig vertreten, da solche Wesen oft eigene, finstere Pläne verfolgen und ihre Meister von ihren Kameraden entzweien können.

Hohe Gebieter: Die Erzmagier von Nex schätzen Vertraute, welche den Einfallsreichtum ihrer Meister hervorkehren. Daher bevorzugen sie oft exotische Kreaturen wie Archäopterixen, Rhamphorhynchusen und Tuataras. Auch Homunkuli werden oft gewählt, da sie den kreativen Willen ihrer Meister verkörpern. Da das Arcanamirium in Absalom von den Hohen Gebietern gegründet wurde, teilen die Gelehrten dort zum Teil die Vorlieben der Erzmagier, haben oft aber auch abweichende Geschmäcker.

Höllennitter: Höllennitter-Signiferi mit Vertrauten schätzen Loyalität und Disziplin über alles. Sie bevorzugen soziale Tiere, die Rangordnungen verstehen und im Kampf von Nutzen sind, wie Hunde und Falken. Höllennitter mögen aber auch Vertraute, die die Unnachgiebigkeit der Ordnung verkörpern, wie Schlichter und Imps.

Kluftwächter: Die Hauptsorge der Kluftwächter gilt der Integrität des Großen Jenseits, daher wählen sie oft Vertraute, die auf jenen Ebenen heimisch sind, zu denen sie sich besonders hingezogen fühlen. Auf Golarion können dies auch gewöhnliche Tiere sein wie Katzen, Hunde und Hasen.

Magaambya-Arkanisten: Magaambya-Arkanisten wählen oft freundliche, ruhige oder schwer fassbare Kreaturen als

TAKTIKEN FÜR VERTRAUTE

Es ist eine Standardpraxis für Abenteurer, die bereit sind, ihre Verbündeten dem Risiko eines Angriffes auszusetzen, ihre Vertrauten als Späher und zum Überbringen von Zaubern einzusetzen. Hier wären weitere Taktiken, die du mit deinem Vertrauten vorbereiten könntest:

Gegenstände aktivieren: Sofern du über genug Fertigkeitsschritte in Magischen Gegenstand benutzen verfügst oder Gegenstände wählst, die keine solchen Fertigkeitsschritte erfordern, kann dein Vertrauter eine Vielzahl magischer Gegenstände für dich aktivieren. So lange er sprechen kann (was auf die meisten Verbesserten Vertrauten und einige Vögel zutrifft) und wie erforderlich den Gegenstand halten oder tragen kann, kann er mittels Befehlsworten aktivierbare Gegenstände einsetzen und auch die nötigen Fertigkeitsschritte ablegen, um Schriftrollen, Zauberstäbe und -stecken zu aktivieren. Feendrachen, welche Zauberstäbe ohne Fertigkeitsschritte aktivieren können, Lyrakien, die über hohe Charismawerte verfügen, und Pookas, welche Magischen Gegenstand benutzen als Klassenfertigkeit erhalten, sind allesamt eine exzellente Wahl.

Logistische Unterstützung: Zuweilen erfordert ein großer Plan mehr Aktionen (oder Hände) als die SC besitzen. Vielleicht will der Kleriker eine *Schriftrolle: Lebensatem* einsetzen, um den Kämpfer zu retten, kann aber in der verbliebenen Zeit nicht zugleich die Schriftrolle hervorholen, zu dem Kämpfer vorbringen und die Schriftrolle lesen. Vielleicht benötigst du eine freie Hand, so dass du etwas fallenlassen müsstest, das du später noch brauchst. – Warum also nicht den Vertrauten helfen lassen?! Der Vertraute kann alles aufheben und mitbringen, was er tragen kann. Er kann die Aktion Jemand anderem helfen einsetzen, schließlich verfügt er über dieselben Fertigkeitsschritte wie du, und kann selbst im Kampf Angriffe und Verteidigung unterstützen. Dies gilt insbesondere für Verbesserte Vertraute, die Waffen mit Reichweite halten und Gegner mit in die Zange nehmen können!

Hilfszauberer: Es sind zwar nicht viele Zauber dieser Kategorie, aber es gibt doch einige Zaubersprüche mit der Reichweite Persönlich, die einem Vertrauten eine interessante Kampfrolle eröffnen. *Brennender Blick*^{EXP} erlaubt einem Vertrauten z.B. zu einem schwachen Thaumaturgen zu werden, während *Elementaraura*^{EXP} ihn Schaden verursachen lässt, während er sich über das Schlachtfeld bewegt.

Vertraute, z.B. Fledermäuse und Wiesel, aber auch im Mwangibecken heimische Kreaturen wie Affen und Dinosaurier. Aufgrund der druidischen Neigungen dieser Organisation schließen ihre Mitglieder auch leicht Bande zu Feenwesen wie Feengeistern und Heinzelmännchen.

Propheten von Kalistrade: Die habgierigen Anhänger der Prophezeiungen von Kalistrade betrachten Vertraute häufig als Statussymbole – je seltener und beeindruckender, umso besser. Kreaturen wie Papageien, Pfauen und Züchtungen farbenfroher Schlangen und Echsen sind sehr beliebt. Die Propheten erwerben regelmäßig teure Schmuckstücke und Ausstattung für ihre Verbündeten. Auch verhätschelte Karbunkel besitzen einen besonderen Platz in den Heimen und Gefolgschaften mehrerer Propheten.

Winterhexen: Irrisens berühmte Weiße Hexen ziehen Kreaturen vor, welche das arktische Klima ihres Heimatlandes ertragen können, z.B. Füchse, Hasen und Pinguine. Verbesserte Vertraute mit einer Affinität für Eis wie z.B. Eismephiten und Eiselementare stehen ebenfalls hoch im Kurs.