

GIFTE VON GOLARION

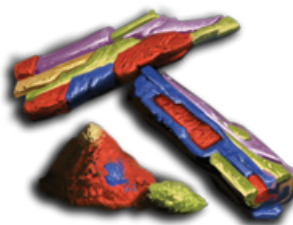
Im *Grundregelwerk* findest du ab Seite 557 eine Reihe von Giften mitsamt den nötigen Regeln, um sie im Spiel zu nutzen. Dabei sind aber keine näheren Informationen aufgeführt – z.B. was zum Donner ist eigentlich Ungolstaub?! In vielen Fällen liegen manche Elemente auf der Hand, so gewinnt man Purpurwurmgift offenbar

aus oder von Purpurwürmern, doch in anderen Fällen kann man aus den Namen derartiges nicht ableiten. Es folgen einige Beispiele für u.a. in der Region der Inneren See verbreitete Gifte mitsamt näheren Informationen:



Albraumdämpfe

Albraumdämpfe werden oft von Händlern verkauft, die behaupten, das Gift in der fremdartigen und fernen Dimension von Leng erworben zu haben. Sie können aber auch auf der Materiellen Ebene alchemistisch hergestellt werden; dabei wird der Schweiß gekocht, der von einem Humanoiden gewonnen wird, welcher gerade einen Albraum durchlebt.



Nitharit

Nitharit ist ein Metall, welches zuweilen in der Nähe von Eisen- oder Kupferadern vorkommt. Im feingemahlene Zustand ist es ein Gift, welches über die Haut aufgenommen wird. Die Zwerge brachten das Wissen um diesen Stoff im Rahmen ihrer Suche nach dem Himmel an die Oberfläche, es könnte dort aber durchaus schon bekannt gewesen sein.

Blauer Ginster

Blauer Ginster ist eine rote Kriechranke mit hellblauen Dornen, die an denselben Orten wächst wie der weiterverbreitete Rote Ginster (dieser weist rote Dornen auf). Normalerweise kommt auf 100 Ginsterranken bestenfalls eine mit blauen Dornen. Der Saft des Blauen Ginsters wird destilliert, um dieses Gift zu gewinnen.



Taggitöl

Diese dicke, ölige Substanz kann aus mehreren unterschiedlichen Quellen gewonnen werden – meist aus Messingdrachenschuppen oder Pixieflügelchen, aber wohl auch aus manchen Schlickern. Der Hersteller füllt die Rohstoffe in einen Glasbehälter und erhitzt diesen auf offener Flamme, um sodann die Dämpfe zu kondensieren.



Brunddämpfe

Wenn man ein Bündel bestimmter Kräuter in eine Mischung aus verschiedenen Giften einweicht und dann anzündet, entstehen Brunddämpfe; diese können direkt angewendet oder zur späteren Nutzung in einer Phiolen eingeschlossen werden. Das genaue Rezept variiert regional, die Zutaten sind aber stets selten und teuer.



Todestränen

Dieses Gift ist sehr schwierig und kostspielig in der Herstellung. Als erstes werden die Hände mehrerer unterschiedlicher Ghule und Grufschrecken feingemahlen. Die entstehende Paste wird sodann mit Flüssigkeit gemischt und das Gelee über mehrere Wochen in Steinurnen gelagert, bis es seine lähmenden Eigenschaften in vollem Umfang erreicht hat.

Königsschlaf

Dies ist eine alchemistische Tinktur aus Schlangen- und Skorpiongiften, diese müssen fermentiert und mit anderen Stoffen verbunden werden – häufig werden dabei rohe Eier oder Ziegenmilch genutzt. Königsschlaf eignet sich wunderbar, um Gegner langsam zu vergiften, so dass Adelige es oft einsetzen, um Rivalen zu eliminieren, ohne dabei den Verdacht auf sich selbst zu lenken.



Ungolstaub

Ungolstaub wird oft in uralten Gräften voller Untoter gesammelt. Alternativ kann es aus den gemahlene Knochen untoter Skelette oder vertrockneter Zombiehaut gewonnen werden. Jede Anwendung Ungolstaub ist nur eine kleine Priese, sodass der Preis trotz der mit der Herstellung verbundenen Gefahren recht niedrig bleibt.



Authors • Alexander Augunas, Mikko Kallio, Anthony Li, Luis Loza, and Andrew Marlowe

Cover Artist • Filip Burburan

Interior Artists • Donald Crank, Ian Perks, Lance Red, Anson Tan, and Vicky Yarova

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Executive Editor • James L. Sutter

Development Leads • Amanda Hamon Kunz and Owen K.C. Stephens

Senior Developer • Rob McCreary

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

Assistant Developers • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, and Linda Zayas-Palmer

Senior Editors • Judy Bauer and Christopher Carey

Editors • Joe Homes, Matt Jackson, Jason Keeley, and Rep Pickard

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 Designer • Emily Crowell

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

Vice President of Finance • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirr

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz

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, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, and Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Dirty Tricks Toolbox

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Thorsten Naujoks

Layout • Nadine Hoffmann

Auf dem Titel



Auf Filip Burburans Covergrafik schleudert Kess einem Oger Matsch in die Augen, sodass Valeros ihn mit seinem Kurzschwert an den Boden nageln kann.



Inhalt

Für Deinen Charakter	2
Einleitung	4
Kontakt- und Verwundungsgifte	6
Atem- und Einnahmegifte	8
Hinterhältige Angriffe	10
Hinterhalte	12
Schmutzige Tricks	14
Göttliche Trickserei	16
Ausrüstungstricks	18
Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände	20
Volkswesenszüge für Trickser	22
Magische Waffen und Rüstungen	24
Wundersame Gegenstände	26
Gift und Magie	28
Schmutzige Tricks und Magie	30
Vorschau	32
Gifte von Golarion	Umschlaginnenseite

Quellenverweise

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

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Almanach der Magie Golarions</i>	AMAG
<i>Alternativregeln</i>	ATR	<i>Handbuch Tieflinge von Golarion</i>	HTVG
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Handbuch Neue Helden Golarions</i>	HNHG
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Handbuch Tiere und Tiergefährten</i>	HTIE
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Handbuch Marktplätze der Magie</i>	HMAR
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI	<i>Handbuch Bastarde von Golarion</i>	HBVG
<i>Monsterkompandium</i>	MKO	<i>Handbuch Riesenjäger</i>	HRIJ

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 Game 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: Dirty Tactics Toolbox © 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.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, 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.

ISBN: 9783957522917

Artikel-Nr.: US52038



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

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.

Alchemisten

Alchemisten sind geborene Giftmischer und dieser Band ist voller Tipps für den Einsatz von Giften und um die Wirksamkeit von Giften zu erhöhen und außerdem sind neue Talente, Zauber mit Giftbezug und neue Gifte enthalten. Der Archetyp des Giftigen Alchemisten erlaubt einem Alchemisten zudem, Giftstoffe auszuschwitzen.

Inquisitoren

Auch Inquisitoren – insbesondere Norgorbers Inquisitoren – können viele der vorgestellten Optionen in diesem Band nutzen. Darunter wäre auch der Archetyp des Aufdeckers der Geheimnisse, welcher andere Kreaturen gut genug lesen kann, um taktische Vorteile zu erlangen.

Kleriker

Auf den ersten Blick scheinen schmutzige Tricks nicht wirklich zu Klerikern zu passen, allerdings gibt es viele golarische Gottheiten, die ihre Anhänger zu List und Tücke motivieren. Asmodeuskleriker können von dem neuen Archetypen des Asmodeischen Advokaten profitieren, während Calistriagläubige einen Wespenvertrauten erlangen können.

Schurken

Schurken sind die prototypischen schmutzigen Kämpfer und dies aus gutem Grund – ihre Hinterhältigen Angriffe können tödlich sein und sie können über Schurkentricks an das Klassenmerkmal Gift einsetzen kommen. Dieses Buch enthält tief-schürfende Tipps zu Hinterhältigen Angriffen und Einsatzmöglichkeiten, darunter den Archetypen des Wegelagerers. Ebenso sind Schurken die idealen Ansprechpartner für Kampfmanöveroptionen zu Schmutzigen Tricks und Ausrüstungstricks, mit denen man ohne Magieeinsatz Gegner überraschen kann.

Für alle Charaktere

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.

Schmutzige Tricks

Jeder Charakter kann sich an Kampfmanövern für Schmutzige Tricks versuchen, um so in einem ungerechten Kampf schnell die Oberhand zu erlangen. Viele der Optionen haben das Ziel, auch für Charaktere, die sich nicht auf diese Kampfweise spezialisieren, schmutzige Tricks effektiver und interessanter zu machen. Das Talent Gossenkampf erlaubt beispielsweise, auf den Bonus aus In-die-Zange-nehmen zu verzichten, um stattdessen ein Kampfmanöver für einen Schmutzigen Trick auszuführen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, oder den normalen zu verdoppeln.

Ausrüstung und Tricks

Nichtmagische Ausrüstungsgegenstände können billige Methoden eröffnen, um selbst bei harten Kämpfen auf kreative Weise Nachteile auszugleichen oder gar den Sieg zu erlangen. Dieser Band stellt einige neue und richtig gemeine Arten von Krähenfüßen vor, sollte es erforderlich sein, Monster aufzuhalten, sowie neue Werkzeuge, um Gifte auf listige Weise einzusetzen. Neue Ausrüstungstricks für Diebeswerkzeuge, Netze, Stiefel, Umhänge und Wundersame Gegenstände ermöglichen es deinem Charakter, diese häufig vorkommenden Gegenstände auf überraschende und unkonventionelle Weise zu nutzen.



Frag deinen SL

Mit den folgenden Fragen kannst du das Maximum aus diesem Handbuch herausziehen:

- 1 Dürfen wir optionale Kampfregeln verwenden – z.B. solche für Kampfmanöver, wie sie in diesem Handbuch vorgestellt werden?
- 2 Können wir optionale Klassen wählen, welche Hinterhältige Angriffe oder ähnliche Fähigkeiten nutzen, wie z.B. den Attentäter^{ABRV} oder den Entfesselten Schurken^{ATR}?
- 3 Wie steht es um die Verfügbarkeit von Giften? Welche können leicht erworben werden? Komme ich leicht an die Zutaten, wenn ich selbst Gifte mischen will?

Hinterhalte

Wenn die Dinge zu deinen Ungunsten stehen, kann es manchmal den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen, sich innerhalb der Überraschungsrunde einen Vorteil zu verschaffen und zu nutzen. Dieser Band enthält Tipps, wie man seine Gegner überraschen kann, die sogar Helden nutzen können, welche in der Regel alles andere als still und leise sind wie z.B. Kämpfer in scheppernden Ritterrüstungen. Man muss zum einen den richtigen Ort für einen Hinterhalt wählen und zum anderen können die passenden Talente und Zauber auch nicht schaden – derartiges wird zusammen mit neuen Optionen, wie man während Überraschungsrounden effektiver werden kann, in diesem Handbuch behandelt. Hinzu kommen mehrere neue Talente, die verhindern sollen, dass Charaktere ihrerseits überrascht werden, indem Gegner ihre Taktiken gegen sie anwenden.

Wusstest du...?

Drow werden eigentlich schon immer als Giftnewer dargestellt und sind sogar die Namensgeber für eines der Gifte im Spiel. Dennoch besaßen sie keine volksspezifischen Eigenschaften für den verbesserten Umgang mit giftigen Stoffen, bis sie bei Pathfinder das Volksmerkmal *Gift einsetzen* bekamen.

Regelindex

Du findest in diesem Band neben eher allgemeinen Talenten und Wahlmöglichkeiten die folgenden neuen Regeloptionen:

ARCHETYPEN	KLASSE	SEITE
Asmodeischer Advokat	Kleriker	16
Geheimnishüter	Inquisitor	17
Giftiger Alchemist	Alchemist	7
Krakenrufer	Druide	16
Mantidenmönch	Mönch	11
Ungezügelter Wüter	Barbar	15
Wegelagerer	Schurke	13

TALENTE	ART	SEITE
Ausrüstungstrick	Kampf	18
Einschüchternder Hinterhalt	Kampf	12
Erzgegner	Kampf	10
Fähiger Heckenschütze	Kampf	10
Flexibler Erzfeind	Kampf	10
Giftiger Zauber	Metamagie	9
Gossenkampf	Kampf	14
Hinterhalte erahnen	Kampf	12
Huschendes Schwärmen	Kampf	23
Improvisierter Hinterhältiger Angriff	Kampf	11
Inspirierter Hinterhältiger Angriff	Kampf	11
Kitsune-Rache	Kampf, Kampfstil	15
Kitsune-Stil	Kampf, Kampfstil	15
Kitsune-Tricks	Kampf, Kampfstil	15
Kritischer Treffer (Hinterhältig)	Kampf, Kritischer Treffer	11
Kritischer Treffer (Schmutziger Trick)	Kampf, Kritischer Treffer	14
Meisterhafter Heckenschütze	Kampf	11
Schmutziger Ringkampf	Kampf	14
Schmutziger-Trick-Zauber	Metamagie	17
Schmutziges Entwaffnen	Kampf	14
Überlegener Schmutziger Trick	Kampf	15
Überraschende Reaktionsschnelligkeit	Kampf	13
Verängstigender Hinterhalt	Kampf	13
Vergiftete Kugel	Schneid	9
Widerwärtiger Trick	Elan, Kampf	15

WEITERE REGELOPTIENEN	SEITE
Alchemistische Entdeckungen	7
Ausrüstungstricks	18
Besondere Rüstungseigenschaften	24
Besondere Waffeneigenschaften	24
Giftzauber	28
Kampfrauschkräfte und Gift	9
Magische Waffen	25
Optionale Volksmerkmale des Katzenvolkes	22
Optionale Volksmerkmale des Rattenvolkes	23
Optionale Volksmerkmale für Gnome	22
Optionale Volksmerkmale für Kitsune	22
Optionale Volksmerkmale für Tieflinge	23
Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände	20
Wundersame Gegenstände	26
Zauber und Schmutzige Tricks	30



EINLEITUNG



Willkommen und hereinspaziert! Betrete die Welt des gemeinen, hinterhältigen Kampfes! Wenn du den Kampf gerne gewinnst, dann ist dieses Buch genau das Richtige für dich. Auf den folgenden Seiten findest du Tipps, Tricks und allgemeine Hinweise, wie du deine Gegner austricksen und die Oberhand erringen kannst. Egal ob elegante Täuschungsmanöver oder Tritte in empfindliche Körperteile, du wirst die besten Methoden entdecken, wie du siegen kannst. Meistere täuschende Magie, um deine Gegner zu verwirren und abzulenken, perfektioniere die Kunst des Gifteinsatzes, um Feinde zu behindern und ihnen Schaden zuzufügen, oder erlerne genau den richtigen Schmutzigen Trick, um deinen Verbündeten dringend benötigte Vorteile zu verschaffen.

Doch sei gewarnt! Derartige hinterhältige, ja, unfaire Taktiken sind ein zweischneidiges Schwert. Daher wird jedes trickreiche Manöver, das in diesem Band vorgestellt wird, von Hinweisen begleitet, wie man sich am besten selbst vor solchen Methoden schützen kann.

Das Abenteuererleben ist ein gefährliches Gewerbe und nur die Besten überleben lange. Suchst du nach einem Weg, der dir und deinen Verbündeten erlaubt, selbst die forderndsten Kampfbegegnungen zu überleben? – Dann kämpfe unfair und schmutzig!

Schmutzige Tricks vorbereiten

Planung ist der Schlüssel zum Erfolg. Hinsichtlich Schmutziger Tricks kann es daher den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen, die eigenen Tricks vorzubereiten. Wenn du Charaktere erschaffst, welche von fairen Kämpfen weniger halten, dann überlege, welche Grundlagen deine Taktiken erfordern und wie sie sich

auf deine Aktionen auswirken. Zum Auftragen von Giften benötigst du z.B. in der Regel eine Standard-Aktion, daher ist es besser, eine Klinge im Vorfeld zu vergiften, statt im Kampf selbst. Auch ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick ist meist eine Standard-Aktion und der Effekt währt 1 Runde, allerdings gibt es einige Möglichkeiten, diese Taktik noch zu verbessern. Trotz allem gilt es stets, einen guten Ausgleich zwischen effektiven Gossentaktiken und anderen Aufgaben im Kampf zu wahren.

Manche unlautere Taktiken wie z.B. Hinterhalte müssen vorbereitet werden und fertig zum Einsatz sein, ehe es zu einem rundenbasierten Kampf kommt. Diese Situationen erfordern häufig genaue Planungen, wie man Umgebung, vorteilhafte Positionen und nützliche Zauber und Talente nutzen kann, um den Gegner in den Nachteil zu bringen, ehe er vielleicht erkennt, dass er den Spielercharakteren ansonsten überlegen wäre. Ein guter Hinterhalt kann zuweilen einen größeren Kampf sogar völlig vereiteln.

Schurken sind die typischen unfairen Kämpfer – sie (und andere Klassen) nutzen das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff, welches am wirkungsvollsten ist, wenn der Gegner im Nachteil ist. Wenn du einen solchen Charakter erschaffst, dann versuche ihn auf möglichst viele Wege auszulegen, mit denen er Gegner überraschen kann, z.B. indem er aus den Schatten heraus zuschlägt oder sie mit einem Verbündeten in die Zange nimmt. Beachte dabei, dass der leichteste Weg, einem Gegner den GE-Bonus auf die RK zu verweigern, nicht immer auch der beste in jeder Situation ist. Den Gegner zu überraschen und alles in einen Angriff zu legen, ist eine übliche Taktik, doch sollte er dies überleben, kann er zurückschlagen – und die meisten unfairen Kämpfer sind nicht darauf ausgelegt, schwere Treffer zu überstehen.

Plan B

Es ist immer weise, einen Alternativplan zu haben oder sich einen Fluchtweg für den Fall offenzuhalten, dass selbst die hinterhältigsten Tricks erfolglos bleiben. In solchen Fällen neigen viele dazu, alle Subtilität fahren zu lassen und den Gegner mit großen Schwertern und verheerenden magischen Explosionen zu erledigen.

Sollte die direkte Konfrontation nicht dein Stil sein, mag es auch sein, dass du dich einfach absetzen willst. Zaubertränke mit Effekten wie *Verschwimmen*, *Verswinden*^{EXP} oder ähnlichen Zaubern können dabei hilfreich sein. Auch können vergleichsweise billige alchemistische Gegenstände wie Rauchstäbe und Verstrickungsbeutel helfen, heiklen Situationen zu entkommen.

Unfaire Kampftechniken und Gesinnung

Man muss beachten, dass Tricks und Täuschung zwar gemein und unfair, aber nicht immer böse sind. Überraschung, Täuschung und Irreführung sind schon immer erfolgreiche Mittel in der Schlacht gewesen und werden auch von vielen Abenteurern routiniert eingesetzt, welche sich eines langen Lebens erfreuen wollen. In Deckung gehen, wenn der Feind das Feuer eröffnet, ist klug. Sich dabei hinter eine Kiste zu werfen, deren Inhalt der Gegner als wertvoll erachtet, fällt bereits unter unfaire Ausnutzung von Vorteilen, ist aber nicht zwangsweise böse. Einen unschuldigen Passanten als Schild einzusetzen mag zwar effektiv sein, überschreitet aber zugleich die Linie zwischen Gut und Böse. Und einen Unschuldigen nicht nur als Geisel zu nehmen, sondern die Drohung dann auch noch wahrzumachen und ihm Schaden zuzufügen, um die eigene Flucht zu ermöglichen, ist sicherlich eine böse Tat. Kurz gesagt, in der Hitze der Schlacht mag die zuweilen feine Linie zwischen Gut und Böse verschwimmen, der Einsatz von Tricks muss aber nicht zwangsläufig zur Folge haben, dass man nicht mehr imstande ist, das Richtige zu tun. Ein unfaier Kämpfer, der sich dennoch bemüht, auf der Seite des Lichts zu bleiben, mag sogar für interessantes Rollenspiel sorgen und eine Herausforderung darstellen, sich mit den moralischen Folgen kreativer und konventioneller Kampfhandlungen auseinanderzusetzen – insbesondere wenn die Verbündeten des Charakters zum Thema Gut und Böse unterschiedliche Ansichten vertreten.

Ein tugendhafter Kämpfer könnte kunstvolle Bluffs nutzen und Kämpfe ebenso schnell gewinnen wie ruchlose Ganoven. Nach dem Kampf trennt sich aber die Spreu vom Weizen: Der Kämpfer ist vielleicht auf seine Täuschung nicht stolz, während der Gauner damit angibt. Ebenso ist es nicht böser, ein Dutzend Hobgoblins aus dem Hinterhalt im Wald anzugreifen, wie sie auf dem offenen Schlachtfeld zu attackieren; der Überraschungsangriff könnte aber sicherstellen, dass alle Helden überleben. Diese Taktik könnte sogar gelobt und als nobel betrachtet werden, wenn die Hobgoblins so davon abgehalten werden, z.B. ein unschuldiges Dorf zu belagern. Wie viele andere Dinge auch, kann die moralische Bewertung schmutziger Taktiken weit aus umfangreicher und unterschiedlicher sein, als man zunächst denkt.

In manchen Kulturen werden Attentate, Meuchelmorde und der Einsatz von Giften als ehrlos betrachtet. In anderen dagegen ist man der Ansicht, dass es langen und umfangreichen Konflikten vorzuziehen ist, einen Rivale quasi chirurgisch zu entfernen.

KAMPFMANÖVER FÜR SCHMUTZIGE TRICKS

Dieser Band nimmt mehrfach auf das Kampfmanöver Schmutziger Trick Bezug. Es gestattet Kampfbeteiligten, einen Gegner im Nahkampf mit einem situationsbedingten Angriff zu behindern, welcher diesem kurzfristig einen Nachteil auferlegt. Einzelheiten zu dieser Art von Kampfmanöver findest du in den *Expertenregeln* auf Seite 320.

UNFAIRE KÄMPFER DER INNEREN SEE

Die folgenden Gruppen sind nur eine Auswahl jener Organisationen aus Gaunern, Galgenvögeln und Halsabschneidern, welche es in der Region der Inneren See gibt:

Assassinen der Roten Mantis: Die Insel Mediogalti liegt vor der Küste Garunds und dient den Assassinen der Roten Mantis als Heimat. Ihre Mitglieder gehören zu einigen der hartnäckigsten und effizientesten Berufsmörder Golarions. Sie dienen dem grimmigen Mantisgott Achaekek und sind dafür bekannt, selbst in die sichersten Paläste, verborgensten Unterschlüpfen und gefährlichsten unterirdischen Höhlen eindringen zu können.

Dolchenmarker Giftmischer: Die Stadt der Attentäter in den Flusskönigreichen ist die Heimat einer der berühmtesten Gruppierungen von Giftmischern in der Region der Inneren See. Die Dolchenmarker Giftmischergilde ist fast einhundert Jahre alt und ihr Ruf hat sich über ganz Avistan und darüber hinaus verbreitet.

Halbling-Unglücksbringer: Halblinge leben in einer Welt, die eigentlich für Kreaturen gemacht ist, welche doppelt so groß sind wie sie. Zum Ausgleich verfügen sie über ein angeborenes Glück, welches manche nutzen, um anderen Pech zu bringen. Diese Halblinge werden von ihren Artgenossen als „Unglücksbringer“ bezeichnet. Manche sagen, ihre Praktiken seien nicht fair, doch sie selbst beharren darauf, dass sie nur ihre Chancen ausgleichen würden (siehe auch das *Handbuch Halblinge von Golarion*).

Löwenklingen: Die berühmtesten taldanischen Soldaten und Krieger sind die Löwenklingen, welche sich auf die verborgenen Kampfkünste konzentrieren. Löwenklingen werden in Opparas geheimnisvollen Schattenschulen unterwiesen. Sie sind Experten darin, in städtischen Umgebungen ungesehen zuzuschlagen und dann schnell wieder in der Menge unterzutauchen.

Varisische Betrüger: Varisia ist ein wildes Grenzland voller Gefahren und Geheimnissen. Die einheimischen Varisischen Wanderer greifen auf Täuschung und Betrug zurück, um zu überleben. Egal ob Scharlatane, welche auf Marktplätzen Betrügereien begehen oder magische Kunststücke vorführen, oder berühmte Klingenschaltänzer, Varisische Wanderer haben stets einen Trick im Ärmel.

Manche Kulturen betrachten cleveren Einsatz von Gift und lautlose Morde als Zeichen von Effizienz und Entschlossenheit. Ebenso betrachten auch Individuen Gifte stark unterschiedlich; ein Paladin würde z.B. niemals eine vergiftete Waffe einsetzen, da sein Kodex es ihm verbietet – in seinen Augen sind Gifte verachtenswert, kann man sich doch in der Regel nicht gegen sie verteidigen. Außerdem verursachen sie oft gewaltige Schmerzen oder unnötige Schäden. Andere dagegen könnten Gifte als effektive Mittel preisen und sogar die Ansicht vertreten, dass ein schnelles Gift dem Dahinsiechen an einer Krankheit oder einem anderen, langwierigen Effekt vorzuziehen ist. Auch hier wird meist der moralische Wert oder Unwert einer Taktik an den Umständen statt an der Taktik selbst gemessen.