

Schurke — Täuschung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

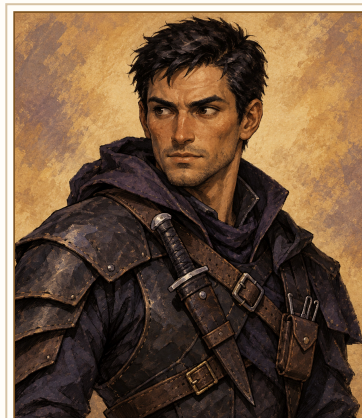
CHARAKTERNAME

Du bist der, den keiner kommen sieht. Du suchst den leisen Weg, wartest, bis ein Gegner abgelenkt ist, und triffst genau dann zu. Danach bist du schon wieder in Deckung. Außerhalb des Kampfes öffnest du Schlösser, schleichst und besorgst Informationen.

SPIELWEISE
Präzise Angriffe / Heimlichkeit

SCHWIERIGKEIT
■ ■ □ Mittel

REGELGRUNDLAGE
(D&D)
Schurke



DEINE AUFGABE IN DER GRUPPE

Du bist der leise Spezialist der Gruppe: Du arbeitest im Verborgenen und kommst dorthin, wo andere nicht hinkommen; im Kampf sorgst du für präzise Treffer.

SO SPIELT ES SICH

Vor dem Angriff prüfst du, ob die Voraussetzung für Hinterhältigen Angriff erfüllt ist. Danach entscheidest du, ob du deine Bonusaktion für den Rückzug nutzt.

AUCH AUSSERHALB DES KAMPFES

Du schleichst, öffnest Schlösser und sammelst Informationen. Heimlichkeit und Fingerfertigkeit sind deine besonderen Stärken.

GUT ZU WISSEN

Die psionischen Fähigkeiten deiner Unterklasse werden nach dem Abgleich mit dem Regelbuch ergänzt.

ERSCHEINUNG / BESONDERES MERKMAL

Zum Beispiel eine Narbe, eine besondere Frisur oder ein Erinnerungsstück.

EIGENART

Zum Beispiel neugierig, trocken im Humor oder besonders hilfsbereit.

MOTIVATION / GRUPPENBINDUNG

Was treibt dich an, und was verbindet dich mit der Gruppe?

Schurke — Täuschung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

CHARAKTERNAME

KLASSE / UNTERKLASSE
Schurke
Soulknife

HINTERGRUND / SPEZIES
Krimineller
Mensch

RÜSTUNGSKLASSE
14

TREFFERPUNKTE ·
MAX.
24

INITIATIVE
+5

BEWEGUNG · METER
9

ÜBUNGSBONUS
+2

Intelligenz	+1
Attributswert	12
Rettungswurf	+3
Arkane Kunde	+1
Geschichte	+1
Nachforschungen	+3
Naturkunde	+1
Religion	+1

Stärke	-1
Attributswert	8
Rettungswurf	-1
Athletik	+1

Geschicklichkeit	+3
Attributswert	17
Rettungswurf	+5
Akrobatik	+5
Fingerfertigkeit	+7
Heimlichkeit	+7

Konstitution	+2
Attributswert	15
Rettungswurf	+2

Weisheit	+1
Attributswert	13
Rettungswurf	+1
Mit Tieren umgehen	+1
Motiv erkennen	+3
Heilkunde	+1
Wahrnehmung	+3
Überlebenskunst	+1

Charisma	+0
Attributswert	10
Rettungswurf	+0
Auftreten	+0
Einschüchtern	+0
Täuschen	+2
Überzeugen	+2

TREFFERPUNKTE IM SPIEL

AKTUELL

TEMPORÄR

Trefferwürfel: 3W8

Todesrettungswürfe · Erfolge ☐ ☐ ☐ · Misserfolge ☐ ☐ ☐

GRÖSSE

Mittelgroß

PASSIVE WAHRNEHMUNG

13

HELDISCHE INSPIRATION

☐

WAFFEN UND ANGRIFFE

Name	Bonus	Schaden / Art	Reichweite
Kurzschwert	+5	1W6 + 3 Stich	1,5 m
Kurzbogen	+5	1W6 + 3 Stich	24/96 m
Dolch	+5	1W4 + 3 Stich	Nah 1,5 m; Wurf 6/18 m

KLASSENMERKMALE

Einfallsreich · Geschickt und vielseitig · Hinterhältiger Angriff · Raffinierte Aktion · Zielsicher · Expertise · Waffenbeherrschung: Plagen · Wachsam · Begabt und zusätzliche Fertigkeit · Diebessprache · Soulknife (deutscher Name offen):

Unterklasse noch abzugleichen (offen)

Erklärungen und Kosten stehen in der Charakter-Spielhilfe.

TALENTE

Wachsam (Krimineller)

Begabt (Mensch): Athletik, Motiv erkennen, Verkleidungsausrüstung

VERTRAUTHEIT UND ÜBUNG

Rüstung: Leichte Rüstung

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen mit Finesse oder Leicht

Werkzeuge: Diebeswerkzeug, Verkleidungsausrüstung

Schurke — Täuschung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

ZAUBERATTRIBUT

ZAUBERANGRIFF

ZAUBERRETTUNGSWURF-SG

offen

ZAUBERPLÄTZE — VERBRAUCHTE PLÄTZE ANKREUZEN

Keine Zauberplätze.

ZAUBERTRICKS UND VORBEREITETE / BEKANNTE ZAUBER

Keine Zauber in dieser Testbasis.

AUSRÜSTUNG

Lederrüstung (11 + Geschicklichkeit 3)
Kurzschwert; Kurzbogen; 20 Pfeile; Köcher; 2 Dolche
Diebeswerkzeug; Einbrecherausrüstung
Verkleidungsausrüstung (25 GM aus Hintergrundgeld)
33 GM · zusätzliche Startausrüstung offen

SPRACHEN

Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch (Sprachauswahl vorläufig), Goblinisch (zusätzliche Klassensprache, vorläufig), Diebessprache

RESSOURCEN

Ressource	Verbraucht	Erholung
Psionische Unterklassenressour ce	offen	offen

NOTIZEN

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

900

Eigene deutsche Spielunterlage · Schurke — Täuschung · Stand 2026-10-11
Alle Spielwerte stammen aus derselben Datenquelle wie Steckbrief und Cheat-Sheet.
Enthält eigene Bearbeitungen des SRD 5.2.1 von Wizards of the Coast LLC · dndbeyond.com/srd · CC BY 4.0.

Schurke — Täuschung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

CHARAKTERNAME

RÜSTUNGSKLASSE

14

TREFFERPUNKTE ·
MAX.

24

INITIATIVE

+5

BEWEGUNG ·
METER

9

ÜBUNGSBONUS

+2

Wenn du dran bist

Beschreibe, was du erreichen willst. Bewegung, Aktion, gegebenenfalls Bonusaktion und Reaktion stehen dir nach den Regeln deiner Figur zur Verfügung. Du darfst auch etwas versuchen, das hier nicht als Empfehlung steht.

Standardzug · Angriff mit Hinterhältigem Angriff

Greife mit Kurzsword oder Kurzbogen an. Steht ein handlungsfähiger Verbündeter direkt am Ziel und hast du keinen Nachteil, addierst du 2W6 Schaden. Vorteil auf den Angriff erfüllt die Voraussetzung ebenfalls.

Aktionsart: Aktion Wurf: W20 + 5 gegen RK; bei Treffer 1W6 + 3, ggf. +2W6 Kosten: Keine

Nach dem Nahkampfangriff · Rückzug

Nutze Raffinierte Aktion: Rückzug. Bewege dich dann aus der Reichweite der Gegner; diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Dein Angriff muss davor erfolgen, solange das Ziel noch erreichbar ist.

Aktionsart: Bonusaktion Wurf: Kein Wurf Kosten: Keine

Du stehst bereits sicher · Zielsicher und Kurzbogen

Wenn du dich noch nicht bewegt hast, nutze Zielsicher vor deinem Bogenangriff. Du bleibst für diesen Zug stehen. Besteht zusätzlich Nachteil, hebt er den Vorteil auf und der Hinterhältige Angriff braucht einen passenden Verbündeten am Ziel.

Aktionsart: Bonusaktion + Aktion Wurf: W20 + 5 mit Vorteil; Schaden 1W6 + 3 + 2W6

Kosten: Keine; Bewegung danach 0

DEINE RESSOURCEN

Ressource	Verbraucht	Erholung
Psionische Unterklassenressource	offen	offen

ERINNERUNG FÜR DIESE SPIELWEISE

Du schleichst, öffnest Schlösser und sammelst Informationen. Heimlichkeit und Fingerfertigkeit sind deine besonderen Stärken.

Schurke — Täuschung

Einfallsreich

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Nach jeder langen Rast erhältst du Heldische Inspiration. Du kannst sie nach einem beliebigen Würfelwurf verbrauchen, um einen Würfel erneut zu würfeln; das neue Ergebnis gilt. Du kannst höchstens eine Inspiration gleichzeitig haben.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 96 / 211

Geschickt und vielseitig

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Die zusätzliche Fertigkeit und das zusätzliche Herkunftstalent der Spezies sind bereits eingerechnet. Du musst hierfür nichts mehr auswählen.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 96

Hinterhältiger Angriff

Zeit: Beim geeigneten Treffer Reichweite: Selbst
Dauer: Dieser Schadenswurf

Einmal pro Zug verursachst du mit einer Finesse- oder Fernkampfwaffe beim Treffer zusätzlich 2W6 Schaden derselben Art. Dafür brauchst du Vorteil auf den Angriff oder einen nicht kampfunfähigen Verbündeten innerhalb von 1,5 m des Ziels. Bei der zweiten Möglichkeit darfst du auf den Angriff keinen Nachteil haben. Verstecken ist nicht erforderlich. Bei einem kritischen Treffer werden auch die 2W6 verdoppelt. Ein neuer Zug kann auch der Zug einer anderen Figur sein.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 79

Raffinierte Aktion

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst Dauer: Dieser Zug

Du kannst als Bonusaktion Rückzug, Spurt oder Verstecken ausführen. Rückzug verhindert Gelegenheitsangriffe durch deine Bewegung für den restlichen Zug; Spurt gibt zusätzliche Bewegung. Verstecken braucht passende Sichtdeckung und einen Heimlichkeitswurf. Alle drei nutzen dieselbe Bonusaktion wie Zielsicher oder ein Angriff mit einer leichten Zweitwaffe.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 80 / 205-206 / 221

Zielsicher

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst
Dauer: Nächster Angriff in diesem Zug

Wenn du dich in diesem Zug noch nicht bewegt hast, gibst du deinem nächsten Angriff im aktuellen Zug Vorteil. Danach ist deine Bewegungsrate für den restlichen Zug 0. Das ist besonders mit dem Kurzbogen nützlich, wenn du bereits sicher stehst.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 80

Expertise

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Dein Übungsbonus zählt bei Heimlichkeit und Fingerfertigkeit doppelt. Beide Werte sind daher +7. Expertise gilt hier nicht automatisch für Diebeswerkzeug: Ein reiner Geschicklichkeitswurf mit dem Werkzeug hat +5.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 79

Schurke — Täuschung

Waffenbeherrschung: Plagen

Zeit: Beim Treffer mit Schaden Reichweite: Selbst
Dauer: Nächster Angriff gegen dasselbe Ziel, spätestens nächster Zug

Kurzsword und Kurzbogen sind deine beiden gewählten Meisterschaften. Wenn du mit einer dieser Waffen triffst und Schaden verursachst, hat dein nächster Angriff gegen dieselbe Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs Vorteil.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 102-103

Wachsam

Zeit: Nach dem Initiativwurf Reichweite: Selbst
Dauer: Dieser Kampf

Deine Initiative ist +5: Geschicklichkeit +3 und Übungsbonus +2. Direkt nach dem Initiativwurf kannst du mit einem bereitwilligen Verbündeten tauschen, sofern keiner von euch kampfunfähig ist. Das verändert die Reihenfolge, nicht die Anzahl der Züge.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 98

Begabt und zusätzliche Fertigkeit

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Athletik, Motiv erkennen und Verkleidungsausrüstung stammen aus Begabt; Überzeugen aus Geschickt. Alle Übungen sind eingerechnet. Doppelte Diebeswerkzeug-Übung aus Klasse und Hintergrund erhöht den Bonus nicht.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 96 / 98

Diebessprache

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Du verstehst die verschlüsselte Kommunikation der Diebessprache. Zusätzlich ist Goblinisch als vorläufige Klassensprache gewählt. Die späteren WoW-Sprachen werden noch abgeglichen.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 79

Soulknife (deutscher Name offen): Unterklasse noch abzugleichen

Zeit: offen Reichweite: offen Dauer: offen

Die offizielle WoW-Vorschau ordnet Täuschung dieser Unterklasse zu. Die offizielle 2024-Vorschau bestätigt Änderungen an den psychischen Klingen: Plagen, Wurfreichweite 18/36 m und Einsatz für Gelegenheitsangriffe. Der vollständige deutsche Regeltext für Klingen, psionische Würfel und Kommunikation fehlt hier noch. Diese Vorschau allein gibt keinen geprüften vollständigen Angriff oder Ressourcenverbrauch vor.

Wurf / SG: *offen*

Kosten: *offen*

Regel noch nicht geprüft. Quelle: S1: WoW-Klassenvorschau, Rogue; S7: offizielle 2024-Schurkenvorschau