

Paladin — Schutz

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

CHARAKTERNAME

Mit Schild und Lichtmagie hältst du die Linie. Du schwächst die Angriffe der Gegner, und wenn ein Freund zu fallen droht, bist du im richtigen Moment bei ihm. Dein Standardzug ist einfach: angreifen. Alles Weitere entscheidest du erst, wenn es gebraucht wird.



SPIELWEISE
Verteidigung / magische
Unterstützung

SCHWIERIGKEIT
■ ■ □ Mittel

REGELGRUNDLAGE
(D&D)
Paladin

DEINE AUFGABE IN DER GRUPPE

Du bist die Verteidigungslinie der Gruppe: Du hältst mit Schild und Rüstung eine Position, schwächst gegnerische Angriffe und kommst Verbündeten zu Hilfe, wenn es darauf ankommt.

SO SPIELT ES SICH

Dein Standardzug ist ein einfacher Waffenangriff. Heilung und Magie liegen auf deiner Bonusaktion; je nach Lage entscheidest du, ob du schützt, hilfst oder zuschlägst.

AUCH AUSSERHALB DES KAMPFES

Du erkennst Absichten, kannst überzeugend auftreten und behältst auch bei Gefahr den Überblick.

GUT ZU WISSEN

Heilung und Magie teilen sich die Bonusaktion, denn pro Zug nutzt du nur eine. Deine Aktionshilfe zeigt dir, wann du was wählst.

ERSCHEINUNG / BESONDERES MERKMAL

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

MOTIVATION / GRUPPENBINDUNG

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

EIGENART

Zum Beispiel neugierig, trocken im Humor oder besonders hilfsbereit.

Paladin — Schutz

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

CHARAKTERNAME

KLASSE / UNTERKLASSE
Paladin
Schwur der Hingabe

HINTERGRUND / SPEZIES
Soldat
Mensch

RÜSTUNGSKLASSE
19

TREFFERPUNKTE ·
MAX.
28

INITIATIVE
+0

BEWEGUNG · METER
9

ÜBUNGSBONUS
+2

Intelligenz	-1
Attributswert	8
Rettungswurf	-1
Arkane Kunde	-1
Geschichte	-1
Nachforschungen	-1
Naturkunde	-1
Religion	+1

Stärke	+3
Attributswert	17
Rettungswurf	+3
Athletik	+5

Geschicklichkeit	+0
Attributswert	10
Rettungswurf	+0
Akrobatik	+0
Fingerfertigkeit	+0
Heimlichkeit	+0

Konstitution	+2
Attributswert	15
Rettungswurf	+2

Weisheit	+0
Attributswert	10
Rettungswurf	+2
Mit Tieren umgehen	+0
Motiv erkennen	+2
Heilkunde	+2
Wahrnehmung	+2
Überlebenskunst	+2

Charisma	+2
Attributswert	14
Rettungswurf	+4
Auftreten	+2
Einschüchtern	+4
Täuschen	+2
Überzeugen	+4

TREFFERPUNKTE IM SPIEL

AKTUELL

TEMPORÄR

Trefferwürfel: 3W10

Todesrettungswürfe · Erfolge ☐ ☐ ☐ · Misserfolge ☐ ☐ ☐

GRÖSSE

Mittelgroß

PASSIVE WAHRNEHMUNG

12

HELDISCHE INSPIRATION

☐

WAFFEN UND ANGRIFFE

Name	Bonus	Schaden / Art	Reichweite
Langschwert	+5	1W8 + 3 Hieb	1,5 m
Wurfspeer	+5	1W6 + 3 Stich	Nah 1,5 m; Wurf 9/36 m

KLASSENMERKMALE

Einfallsreich · Geschickt und vielseitig · Handauflegen · Heilige Waffe · Göttliches Gespür · Waffenbeherrschung: Auslaugen · Waffenbeherrschung: Verlangsamen · Kampfstil: Verteidigung · Wilder Angreifer · Begabt · Zauberkirken und Schwurzauber · Waffe, Schild und Zauberkomponenten

Erklärungen und Kosten stehen in der Charakter-Spielhilfe.

TALENTE

Wilder Angreifer (Soldat)

Begabt (Mensch): Religion, Heilkunde, Überlebenskunst

Kampfstil: Verteidigung

VERTRAUTHEIT UND ÜBUNG

Rüstung: Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung, Schilde

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: Würfelspiel

Paladin — Schutz

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

ZAUBERATTRIBUT

Charisma

ZAUBERANGRIFF

+4

ZAUBERRETTUNGSWURF-SG

12

ZAUBERPLÄTZE — VERBRAUCHTE PLÄTZE ANKREUZEN

1. GRAD

☐ ☐ ☐

ZAUBERTRICKS UND VORBEREITETE / BEKANNTE ZAUBER

Grad	Name	Zeitaufwand	Konz.
1	Segnen	Aktion	Ja
1	Befehl	Aktion	Nein
1	Wunden heilen	Aktion	Nein
1	Göttliche Gunst	Bonusaktion	Nein
1	Schild des Glaubens	Bonusaktion	Ja
1	Schutz vor Gut und Böse	Aktion	Ja
1	Göttliches Niederstrecken	Bonusaktion nach Treffer	Nein

AUSRÜSTUNG

Kettenpanzer (RK 16; Heimlichkeit im Nachteil)
Schild (+2 RK)
Langschwert; 6 Wurfspeere
Heiliges Symbol am Schild (Fokus, Wert 5 GM)
Priesterausrüstung
1 Flasche Weihwasser (25 GM; wird beim Schutzzauber verbraucht)
34 GM · zusätzliche Startausstattung offen

SPRACHEN

Gemeinsprache, Zwergisch, Elfish (Sprachauswahl vorläufig)

RESSOURCEN

Ressource	Verbraucht	Erholung
Handauflegen: Heilpunkte	15 · Rest: _____	Alle nach langer Rast
Göttliche Macht fokussieren	☐ ☐	1 nach kurzer Rast; alle nach langer Rast
Freies Göttliches Niederstrecken	☐	Nach langer Rast

NOTIZEN

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

900

Eigene deutsche Spielunterlage · Paladin — Schutz · 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.

Paladin — Schutz

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

CHARAKTERNAME

RÜSTUNGSKLASSE

19

TREFFERPUNKTE ·
MAX.

28

INITIATIVE

+0

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 · Langschwert

Greife mit dem Langschwert an. Bei einem Treffer hat das Ziel seinen nächsten Angriff vor deinem nächsten Zug im Nachteil. Auf Stufe 3 hast du mit dieser Aktion einen Angriff.

Aktionsart: Aktion Wurf: W20 + 5 gegen RK; Schaden 1W8 + 3 Kosten: Keine

Längerer Kampf · Heilige Waffe

Aktiviere die Heilige Waffe beim Angreifen. Dein Schwert trifft zehn Minuten lang leichter. Wähle beim Treffer Hieb oder gleißenden Schaden.

Aktionsart: Teil deiner Angriffsaktion Wurf: W20 + 7 gegen RK; Schaden 1W8 + 3

Kosten: 1 Göttliche Macht fokussieren

Verbündeter braucht Hilfe · Handauflegen

Gehe zu dem Verbündeten und heile eine gewählte Zahl Punkte aus deinem Vorrat. Deine Aktion bleibt für einen Angriff oder eine andere Handlung frei. Niederstrecken oder ein Bonusaktionszauber passen dann nicht mehr in diesen Zug.

Aktionsart: Bonusaktion Wurf: Kein Wurf Kosten: Gewählte Zahl Heilpunkte

DEINE RESSOURCEN

Zauberplätze · verbrauchte Plätze ankreuzen

1. GRAD ☐ ☐ ☐

Ressource	Verbraucht	Erholung
Handauflegen: Heilpunkte	15 · Rest: _____	Alle nach langer Rast
Göttliche Macht fokussieren	☐ ☐	1 nach kurzer Rast; alle nach langer Rast
Freies Göttliches Niederstrecken	☐	Nach langer Rast

ERINNERUNG FÜR DIESE SPIELWEISE

Du erkennst Absichten, kannst überzeugend auftreten und behältst auch bei Gefahr den Überblick.

Paladin — Schutz

Segnen (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: 9 Meter
Dauer: Konzentration, bis zu 1 Minute Konzentration: ja

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite erhalten +1W4 auf ihre Angriffswürfe und Rettungswürfe, solange du dich konzentrierst. Du kannst dich selbst einschließen. Der Fokus muss mindestens 5 GM wert sein.

Wurf / SG: Kein Wurf
Kosten: 1 Zaubersplatz des 1. Grades
Komponenten: V, G, M (ein heiliges Symbol im Wert von mindestens 5 GM)
Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Zaubersplatzgrad ein weiteres Ziel.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 173

Befehl (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: 18 Meter Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Eine sichtbare Kreatur befolgt bei misslungenem Weisheitsrettungswurf in ihrem nächsten Zug einen der Befehle: Anhalten, Fliehen, Herkommen, Hinlegen oder Loslassen. Hinlegen macht sie liegend und beendet ihren Zug.

Wurf / SG: Weisheitsrettungswurf SG 12
Kosten: 1 Zaubersplatz des 1. Grades
Komponenten: V
Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Zaubersplatzgrad ein weiteres Ziel.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 127

Wunden heilen (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Du berührst eine Kreatur und stellst 2W8 + 2 Trefferpunkte wieder her. Die Heilung überschreitet ihr Maximum nicht.

Wurf / SG: Kein Wurf
Kosten: 1 Zaubersplatz des 1. Grades
Komponenten: V, G
Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Zaubersplatzgrad +2W8 Heilung.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 199

Göttliche Gunst (Grad 1)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst Dauer: 1 Minute
Konzentration: nein

Deine Waffenangriffe verursachen bei jedem Treffer zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden. Dieser Zauber braucht keine Konzentration; die Bonusaktion ist in diesem Zug bereits verbraucht.

Wurf / SG: Kein Wurf
Kosten: 1 Zaubersplatz des 1. Grades
Komponenten: V, G
Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 149

Schild des Glaubens (Grad 1)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: 18 Meter
Dauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten Konzentration: ja

Eine Kreatur in Reichweite erhält +2 Rüstungsklasse, solange du dich konzentrierst. Auf dich selbst gewirkt steigt deine RK von 19 auf 21. Stets als Schwurzauber vorbereitet.

Wurf / SG: Kein Wurf
Kosten: 1 Zaubersplatz des 1. Grades
Komponenten: V, G, M (eine Gebetsschriftrolle)
Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 169

Schutz vor Gut und Böse (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung
Dauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten Konzentration: ja

Eine berührte, bereitwillige Kreatur ist vor Aberrationen, celestischen Wesen, Elementaren, Feenwesen, Unholden und Untoten geschützt: Ihre Angriffe sind gegen sie im Nachteil; sie können sie nicht besessen machen, bezaubern oder verängstigen. Gegen bereits bestehende solche Effekte erhält sie Vorteil auf neue Rettungswürfe. Stets als Schwurzauber vorbereitet.

Wurf / SG: Kein Wurf
Kosten: 1 Zaubersplatz Grad 1 und 1 Flasche Weihwasser (25 GM), verbraucht
Komponenten: V, G, M (eine Flasche Weihwasser im Wert von mindestens 25 GM, die der Zauber verbraucht)
Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.
Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 170

Paladin — Schutz

Göttliches Niederstrecken (Grad 1)

Zeit: Bonusaktion, die du sofort ausführst, wenn du ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff getroffen hast

Reichweite: Selbst Dauer: Unmittelbar

Konzentration: nein

Sofort nach deinem Treffer im Nahkampf: +2W8 gleißender Schaden, gegen Unholde oder Untote +3W8. Bei einem kritischen Treffer werden auch diese Schadenswürfel verdoppelt. Stets durch Paladin-Niederstrecken vorbereitet.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 freie Anwendung pro langer Rast; danach 1 Zauberplatz Grad 1

Komponenten: V

Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Zauberplatzgrad +1W8 Schaden.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 149

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

Handauflegen

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Berührung

Dauer: Unmittelbar

Du verteilst bis zu 15 Heilpunkte pro langer Rast. Als Bonusaktion berührst du dich oder eine andere Kreatur und stellst eine frei gewählte Zahl verbleibender Punkte wieder her. Stattdessen kannst du 5 Punkte ausgeben, um Vergiftet zu beenden. Für einen bewusstlosen Verbündeten kann bereits 1 Trefferpunkt entscheidend sein.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Gewählte Heilpunkte; Vergiftung entfernen: 5

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 73-74

Heilige Waffe

Zeit: Teil der Angriffsaktion

Reichweite: Gehaltene Nahkampfwaffe Dauer: 10 Minuten

Beim Ausführen der Angriffsaktion verstärkst du dein gehaltenes Langschwert ohne weitere Aktion. Sein Angriffsbonus steigt von +5 auf +7. Bei jedem Treffer wählst du Hieb oder gleißenden Schaden. Es leuchtet 6 m hell und weitere 6 m dämmrig. Der Effekt endet bei erneutem Einsatz, wenn du die Waffe nicht mehr bei dir trägst oder freiwillig ohne Aktion.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Anwendung Göttliche Macht fokussieren

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 77

Göttliches Gespür

Zeit: Bonusaktion Reichweite: 18 m Dauer: 10 Minuten

Du kennst für 10 Minuten den Ort und Typ celestischer Wesen, Unholde und Untoter innerhalb von 18 m und erkennst dort geweihte oder entweihte Orte und Gegenstände. Kampfunfähigkeit beendet den Effekt.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Anwendung Göttliche Macht fokussieren

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 75-76

Paladin — Schutz

Waffenbeherrschung: Auslaugen

Zeit: Beim Treffer Reichweite: 1,5 m
Dauer: Bis zum nächsten Angriff vor deinem nächsten Zug

Mit dem Langschwert getroffene Kreaturen sind bei ihrem nächsten Angriffswurf vor Beginn deines nächsten Zugs im Nachteil. Das macht jeden normalen Schwerttreffer zu einer Hilfe für die Gruppe.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 103

Waffenbeherrschung: Verlangsamten

Zeit: Beim Treffer Reichweite: Selbst
Dauer: Bis zu deinem nächsten Zug

Wenn dein Wurfspeer eine Kreatur trifft und Schaden verursacht, sinkt ihre Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 3 m. Mehrere Treffer mit dieser Eigenschaft senken sie insgesamt nur um 3 m.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 103

Kampfstil: Verteidigung

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Solange du Rüstung trägst, erhältst du +1 RK. Die 19 auf deinem Bogen enthalten diesen Bonus bereits: Kettenpanzer 16 + Schild 2 + Verteidigung 1.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 99 / 104

Wilder Angreifer

Zeit: Beim Waffentreffer Reichweite: Selbst
Dauer: Dieser Schadenswurf

Einmal pro Zug darfst du bei einem Waffentreffer die Schadenswürfel der Waffe zweimal würfeln und einen der beiden Würfe wählen. Beim Langschwert also 1W8 zweimal würfeln und das bessere Ergebnis +3 nehmen. Zusatzwürfel von Niederstrecken gehören nicht zu den Waffenwürfeln.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 98

Begabt

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Religion, Heilkunde und Überlebenskunst sind als zusätzliche Fertigkeiten eingerechnet. Das Talent stammt aus der vorläufig gewählten Spezies Mensch.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 98

Zauberwirken und Schwurzauber

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Vier Paladinzauber sind fest vorbereitet: Segnen, Befehl, Wunden heilen und Göttliche Gunst. Dazu kommen Schild des Glaubens, Schutz vor Gut und Böse und Göttliches Niederstrecken ohne Anrechnung auf diese vier. Charisma +2 ergibt Zauberangriff +4 und SG 12. Nach langer Rast kannst du einen der vier frei vorbereiteten Zauber tauschen; für den Test bleibt die Liste fest.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 74-77

Paladin — Schutz

Waffe, Schild und Zauberkomponenten

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Das heilige Symbol sitzt am Schild und dient als Fokus. Für Zauber mit Gesten, aber ohne Materialkomponente, brauchst du eine freie Hand: Stecke das Schwert weg, bevor du etwa Wunden heilen wirkst. Kostenpflichtige oder verbrauchte Materialien ersetzt der Fokus nicht.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 119-121

Eigene deutsche Spielunterlage · Paladin — Schutz · Stand 2026-10-11

Enthält eigene Bearbeitungen des SRD 5.2.1 von Wizards of the Coast LLC · dndbeyond.com/srd · CC BY 4.0.