

## Contents

|   |          |
|---|----------|
| <b>Class Features</b>                                       | <b>1</b> |
| Lebenspunkte(Hitpoints)                                     | 2        |
| Fertigkeiten(Proficiencies)                                 | 2        |
| Ausrüstung(Equipment)                                       | 2        |
| Göttlicher Sinn(Divine Sense)                               | 3        |
| Händeauflegen(Lay on Hands)                                 | 3        |
| Kampfstil(Fighting Style)                                   | 3        |
| Verteidigung(Defense)                                       | 3        |
| Zweikampf (Dueling)   | 3        |
| Zweihänderkampf(Great Weapon Fighting)                      | 3        |
| Schutz(Protection)  | 3        |
| Zauber wirken(Spellcasting)                                 | 3        |
| Zauber vorbereiten und wirken(Preparing and Casting Spells) | 4        |
| Zauberfähigkeit(Spellcasting Ability)                       | 4        |
| Zauber Fokus(Spellcasting Focus)                            | 4        |
| Göttlicher Schlag(Divine Smite)                             | 4        |
| Göttliche Gesundheit(Divine Health)                         | 4        |
| Heiliger Schwur(Sacred Oath)                                | 4        |
| Seinen Schwur brechen(Breaking your Oath)                   | 4        |
| Schwurzauber(Oath Spells)                                   | 5        |
| Gelenke Göttlichkeiten(Channel Divinity)                    | 5        |
| Fähigkeitspunkte verbessern(Ability Score Improvement)      | 5        |
| Zusätzliche Attacke(Extra Attack)                           | 5        |
| Aura des Schutzes(Aura of Protection)                       | 5        |
| Aura der Tapferkeit(Aura of Courage)                        | 5        |
| Verbesserter Göttlicher Schlag(Improved Devine Smite)       | 6        |
| Reinigende Berührung(Cleansing Touch)                       | 6        |
| <b>Heilige Schwüre(Sacred Oaths)</b>                        | <b>6</b> |
| Schwur der Vergeltung(Oath of Vengeance)                    | 6        |
| Lehren der Vergeltung(Tenets of Vengeance)                  | 6        |
| Schwurzauber(Oath Spells)                                   | 6        |
| Schwurzauber der Vergeltung(Oath of Vengeance Spells)       | 6        |
| Gelenke Göttlichkeiten(Channel Divinity)                    | 6        |
| Unbarmherziger Rächer(Relentless Avenger)                   | 7        |
| Seele der Vergeltung(Soul of Vengeance)                     | 7        |
| Racheengel(Avenging Angel)                                  | 7        |

## Paladin

### Class Features

Als Paladin erhältst du folgende Klassen Eigenschaften.

| Fertigkeiten |       |   | Zauberslots je Level |    |    |    |    |
|--------------|-------|---|----------------------|----|----|----|----|
| Level        | Bonus | Eigenschaften                               | L1                   | L2 | L3 | L4 | L5 |
| 1.           | +2    | Göttlicher Sinn, Händeauflegen              | -                    | -  | -  | -  | -  |
| 2.           | +2    | Kampfstil, Zauber wirken, Göttlicher Schlag | 2                    | -  | -  | -  | -  |
| 3.           | +2    | Göttliche Gesundheit, Heilger Schwur        | 3                    | -  | -  | -  | -  |
| 4.           | +2    | Fähigkeitspunkte Verbessern                 | 3                    | -  | -  | -  | -  |
| 5.           | +3    | Zusätzliche Attacke                         | 4                    | 2  | -  | -  | -  |
| 6.           | +3    | Aura des Schutzes                           | 4                    | 2  | -  | -  | -  |
| 7.           | +3    | Heilger Schwur Fertigkeit                   | 4                    | 3  | -  | -  | -  |
| 8.           | +3    | Fähigkeitspunkte Verbessern                 | 4                    | 3  | -  | -  | -  |
| 9.           | +4    | -   | 4                    | 3  | 2  | -  | -  |
| 10.          | +4    | Aura der Tapferkeit                         | 4                    | 3  | 2  | -  | -  |
| 11.          | +4    | Verbesserter Göttlicher Schlag              | 4                    | 3  | 3  | -  | -  |
| 12.          | +4    | Fähigkeitspunkte Verbessern                 | 4                    | 3  | 3  | -  | -  |
| 13.          | +5    | -   | 4                    | 3  | 3  | 1  | -  |
| 14.          | +5    | Reinigende Berührung                        | 4                    | 3  | 3  | 1  | -  |
| 15.          | +5    | Heilger Schwur Fertigkeit                   | 4                    | 3  | 3  | 2  | -  |
| 16.          | +5    | Fähigkeitspunkte Verbessern                 | 4                    | 3  | 3  | 2  | -  |
| 17.          | +6    | -   | 4                    | 3  | 3  | 3  | 1  |
| 18.          | +6    | Aura Verbesserung                           | 4                    | 3  | 3  | 3  | 1  |
| 19.          | +6    | Fähigkeitspunkte Verbessern                 | 4                    | 3  | 3  | 3  | 2  |
| 20.          | +6    | Heilger Schwur Fertigkeit                   | 4                    | 3  | 3  | 3  | 2  |

Table 1: Paladintabelle

#### Lebenspunkte<sub>(Hitpoints)</sub>

**Hit Dice:** 1w10 je Level

**Hit Points auf Level 1:** 10 + Konstitutionsbonus

**Hit Points auf höheren Leveln:** 1w10 (oder 6) + Konstitutionsbonus pro Level über Level 1

#### Fertigkeiten<sub>(Proficiencies)</sub>

**Rüstung:** Alle Rüstungen, Schilde

**Waffen:** Einfache Waffen<sub>(simple weapons)</sub>, Kriegswaffen<sub>(martial)</sub>

**Zubehör:** Keine

**Rettungswürfe:** Weisheit, Charisma

**Kenntnisse:** Wähle 2 aus Athletik<sub>(Athletics)</sub>, Einblick<sub>(Insight)</sub>, Einschüchterung<sub>(Intimidation)</sub>, Medizin<sub>(Medicine)</sub>, Überzeugung<sub>(Persuasion)</sub>,

#### Religion<sub>(Religion)</sub>

#### Ausrüstung<sub>(Equipment)</sub>

Du startest mit der folgenden Ausrüstung, und zusätzlich der Ausrüstung die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- (a) eine Kriegswaffe<sub>(martial weapon)</sub> und ein Schild oder (b) zwei Kriegswaffen<sub>(martial weapons)</sub>
- (a) fünf Speeren<sub>(javelins)</sub> oder (b) einer Einfachen Waffe<sub>(simple weapon)</sub>
- (a) einem Priesterzubehör<sub>(priest's pack)</sub> oder einem Entdeckerzubehör<sub>(explorer's pack)</sub>
- Kettenpanzer<sub>(chain mail)</sub> und einem heiligen Symbol

### **Göttlicher Sinn**<sub>(Divine Sense)</sub>

Bis zum Ende deines nächsten Zuges nimmst du die Position aller himmlischen<sub>(celestial)</sub>, teuflischen<sub>(fiend)</sub> oder untoten<sub>(undead)</sub> Wesen wahr, die sich innerhalb von 20m (60 Fuß) und nicht in voller Deckung<sub>(total cover)</sub> befinden. Du erkennst den Typ (himmlischen<sub>(celestial)</sub>, teuflischen<sub>(fiend)</sub> und untoten<sub>(undead)</sub>) aller Wesen die sich in deiner Umgebung befinden, jedoch nicht ihre Identität.

Im selben Radius erkennst du die Präsenz aller Orte und Objekte die mit dem weihen Zauber<sub>(hallow)</sub> geweiht oder entweiht wurden.

Du kannst diese Fähigkeit so oft verwenden wie dein Charismabonus +1 angibt. Nach einer langen Rast erhältst du alle Verwendungen zurück.

### **Händeauflegen**<sub>(Lay on Hands)</sub>

Du besitzt einen Pool der Heilung der sich nach jeder langen Rast wieder auffüllt. Mit diesem Pool kannst du 5x dein Paladinlevel an Hit points wiederherstellen.

Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und ihre Hit points mit deinem Pool wiederherstellen, bis zum Maximum deines aktuellen Pools.

Alternativ kannst du 5 Hit points aus deinem Pool verwenden um eine Krankheit zu heilen oder ein Gift zu neutralisieren. Du kannst verschiedene Krankheiten heilen und verschiedene Gifte neutralisieren mit einem einzigen Händeauflegen, jedoch verbraucht jedes separat deinen Pool.

Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf Untote<sub>(undead)</sub> und Konstrukte<sub>(constructs)</sub>.

### **Kampfstil**<sub>(Fighting Style)</sub>

Ab Level 2 wählst du einen Kampfstil als Spezialität. Wähle eine der folgenden Op-

tionen. Du kannst jeden Kampfstil nur einmal wählen auch wenn du zu einem späteren Zeitpunkt erneut einen auswählen sollst.

### **Verteidigung**<sub>(Defense)</sub>

Solange du eine Rüstung trägst erhältst du einen Rüstungsbonus von +1.

### **Zweikampf**<sub>(Dueling)</sub>

Wenn du eine Nahkampfwaffe in einer Hand führst und keine andere Waffe außer dieser, erhältst du einen +2 Bonus für Schadenswürfe.

### **Zweihänderkampf**<sub>(Great Weapon Fighting)</sub>

Wenn du eine 1 oder eine 2 mit einem Schadenswürfel für zweihand Nahkampfwaffen würfelst, kannst du diesen erneut würfeln und musst das neue Ergebnis verwenden. Die Waffe muss die Zweihand<sub>(two-handed)</sub> oder die Vielseitig<sub>(versatile)</sub> Eigenschaft haben.

### **Schutz**<sub>(Protection)</sub>

Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,6m (5 feet) die du sehen kannst eine andere als dich angreift, kannst du deine Reaktion verwenden um einen Nachteil<sub>(disadvantage)</sub> aufzuzwingen. Du musst hierfür ein Schild tragen.

### **Zauber wirken**<sub>(Spellcasting)</sub>

Ab Level 2 erhältst du die Fähigkeit Zauber zu wirken. Siehe Kapitel 10 für die genauen Regeln und Kapitel 11 für die Paladin Zauberliste.

## **Zauber vorbereiten und wirken**(Preparing and Casting Spells)

Die Paladintabelle zeigt wie viele Zauber je Zauberlevel du wirken kannst. Um einen Zauber zu wirken verbrauchst du einen Zauberslot der dem Level des Zaubers entspricht. Möchtest du einen Zauber auf höherem Level Zaubern als angegeben verbrauchst du auch den entsprechend höheren Zauberslot. Du erhältst alle verbrauchten Zauberslots nach einer langen Rast zurück.

Deine Zauber müssen vorbereitet werden. Hierzu wählst du eine Liste von Paladinzaubern aus der Paladinzauberliste. Die Menge die du wählen kannst entspricht deinem Charismabonus + die Hälfte deines Paladinlevels (abrunden, min 1). Du kannst keine Zauber wählen für die du keine passenden Zauberslots hast. Einen Zauber zu wirken entfernt diesen nicht aus der Liste der vorbereiteten Zauber.

Du kannst die Liste der vorbereiteten Zauber nach jeder langen Rast bearbeiten. Eine neue Liste vorzubereiten, braucht Zeit für Gebete und Meditation. Min 1 minute je Zauberlevel für jeden Zauber.

## **Zauberfähigkeit**(Spellcasting Ability)

Charisma ist die Zauberfähigkeit für deine Paladinzauber, da sich ihre Macht aus deiner Überzeugungskraft ableitet. Benutze dein Charisma immer dann wenn ein Zauber sich auf deine Zauberfähigkeit bezieht. Zusätzlich benutzt du deinen Charismabonus um die Rettungswurf Schwierigkeit deiner Zauber zu bestimmen oder wenn du einen Angriffswurf mit einem Zauber machst.

**Zauber Rettungswurf Schwierigkeit**  
= 8 + Fertigungsbonus + Charismabonus  
**Zauber Angriffsbonus** = Fertigungs-

bonus + Charismabonus

## **Zauber Fokus**(Spellcasting Focus)

Du kannst ein Heiliges Symbol als Zauberfokus verwenden. (s. Kap. 5)

## **Göttlicher Schlag**(Divine Smite)

Ab Level 2 kannst du bei einem Nahkampfangriff einen Zauberslot verbrauchen, um zusätzlichen Lichtschaden(radiant) zu verursachen. Der zusätzliche Schaden beträgt  $1w8 + 1w8$  je Zauberslotlevel der verwendet wurde bis zu einem maximum von  $5w8$ . Der Schaden erhöht sich um  $1w8$  wenn das Ziel untot(undead) oder teuflisch(fiend) ist.

## **Göttliche Gesundheit**(Divine Health)

Ab Level 3 durchströmt dich göttliche Magie, die dich immun gegen Krankheiten macht.

## **Heiliger Schwur**(Sacred Oath)

Wenn du Level 3 erreicht hast legst du einen Schwur ab der dich für immer bindet. Bis dahin warst du in einer Vorbereitungsphase, verbunden mit dem Pfad jedoch hast du noch keinen Schwur geleistet. Nun wählst du den Schwur der Hingabe(Oath of Devotion), den Schwur der Alten(Oath of the Ancients) oder den Schwur der Vergeltung(Oath of Vengeance).

Deine Wahl gestattet dir auf Level 3, Level 7, Level 15 und Level 20 neue Fertigkeiten zu erlernen. Dies beinhaltet Schwurzauber(Oath spells) und Gelenkte Göttlichkeiten(Channel Divinity).

## **Seinen Schwur brechen**(Breaking your Oath)

Ein Paladin der seinen Schwur bricht, sucht normalerweise nach Absolution bei einem

Kleriker mit dem selben Glauben innerhalb seines Ordens. Der Paladin könnte einer schlaflosen Nacht Gebete als Zeichen der Buße sprechen oder sich zu einer Fast oder eine ähnliche Entsagung verpflichten. Nach einem Ritus des Geständnis und Vergebung, ist der Paladin schuld befreit und kann seinen Tätigkeit wieder aufnehmen.

Wenn ein Paladin bewusst seinen Schwur bricht und keine Reue zeigt, könnte es zu ernsthaften Konsequenzen kommen. Nach dem Ermessen des Meisters kann ein reueloser Paladin gezwungen werden seine Klasse aufzugeben und eine neue anzunehmen oder die Schwurbrecher Option aus dem Dungeons Master's Guide zu wählen.

### **Schwurzauber**(Oath Spells)

Jeder Schwur hat eine zugehörige Liste von Zaubern. Du erhältst Zugang zu diesen Zaubern wie es in der Schwurbeschreibung angegeben ist. Wenn du Zugang zu einem Zauber erhältst ist dieser automatisch immer vorbereitet und zählt nicht zu der Menge an vorbereiteten Zaubern hinzu.

Wenn du einen Schwurzauber erhältst der nicht in der Paladinzauber liste steht, zählt dieser trotzdem als Paladinzauber den du wirken kannst.

### **Gelenkte Göttlichkeiten**(Channel Divinity)

Dein Schwur erlaubt es dir göttliche Energie zu lenken um magische Effekte zu erzeugen. Jede Gelenkte Göttlichkeit Option deines Schwurs erklärt selber wie diese anzuwenden ist.

Wenn du eine gelenkte Göttlichkeit verwenden willst, suchst du dir eine deines Schwures heraus und verwendest diese. Erst nach einer kurzen oder langen Rast

kannst du erneut deine Gelenkte Göttlichkeit einsetzen.

Einige Effekte der gelenkte Göttlichkeiten verlangen einen Rettungswurf. Wenn du einen solchen Effekt verwendest, verwende die Zauber Rettungswurf Schwierigkeit deines Paladins.

### **Fähigkeitspunkte verbessern**(Ability Score Improvement)

Wenn du Level 4 erreichst sowie Level 8, Level 12, Level 16 und Level 19, kannst du 2 Fähigkeitspunkte beliebig auf deine Fähigkeiten verteilen. Das Maximum liegt hierbei bei 20.

### **Zusätzliche Attacke**(Extra Attack)

Mit Level 5 erhältst du eine zweite Attacke wenn du die Angriffsaktion in deiner Runde wählst.

### **Aura des Schutzes**(Aura of Protection)

Ab Level 6, immer wenn du oder eine befreundete Kreatur in 3,3m<sub>(10 feet)</sub> Reichweite einen Rettungswurf machen muss, erhält einen Bonus in höhe deines Charismabonus (Min +1). Hierzu musst du bei Bewusstsein sein.

Auf Level 18 erhöht sich die Reichweite auf 10m<sub>(30 feet)</sub>.

### **Aura der Tapferkeit**(Aura of Courage)

Ab Level 10 du und befreundete Kreaturen in 3,3m<sub>(10 feet)</sub> Reichweite können nicht mehr verängstigt<sub>(frightened)</sub> werden solange du bei Bewusstsein bist.

Auf Level 18 erhöht sich die Reichweite auf 10m<sub>(30 feet)</sub>.

### **Verbesserter Göttlicher Schlag**(Improved Divine Smite)

Auf Level 11 bist du so erfüllt von Rechen-schaft das all deine Nahkampfangriffe eine göttliche Kraft beinhalten. Immer wenn du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, verursachst du 1w8 zusätzlichen Lichtschaden. Wenn du den Göttlichen Schlag zusätzlich verwendest fügst du diesen Zusätzlichen Schaden dem zusätzlichen Schaden des Göttlichen Schlags hinzu.

### **Reinigende Berührung**(Cleansing Touch)

Ab Level 14 kannst du deine Action dazu verwenden um einen Zauber beenden der auf dir oder einer willigen Kreatur, die du berührst, liegt.

Du kannst dies so oft wie dein Charis-mabonus es angibt (min 1). Verbrauchte Verwendungen werden nach einer langen Rast wieder aufgefüllt.

### **Heilige Schwüre**(Sacred Oaths)

<flavor text>

#### **Schwur der Vergeltung**(Oath of Vengeance)

<flavor text>

#### **Lehren der Vergeltung**(Tenets of Vengeance)

Die Lehren der Vergeltung variieren von Paladin zu Paladin, jedoch drehen sie sich immer die Bestrafung der Missetäter mit allen nötigen Mitteln. Paladine die sich diese Lehren erhalten sind bereit ihre eigene Rechtschaffenheit zu opfern, um Gerechtigkeit denen zu bringen die Böses tun. Daher sind solche Paladine oft recht schaffend neutral(lawful nutral) oder neutral(true

nutral) . Die Kernprinzipien dieser Lehren sind brutal einfach.

**Bekämpfe das größere Böse:**(Fight the Greater Evil) Mit der Wahl gegen meinem eingeschworenen Feind oder gegen einem kleineren Bösen zu Kämpfen. Wähle ich das Größere Böse.

**Keine Gnade den Frevlern:**(No Mercy for the Wicked) Herkömmliche Feinde mögen meine Gnade spüren, jedoch niemals meine eingeschworenen Feinde.

**Mit allen Mitteln:**(By Any Means Nec-essary) Mein Skrupel darf mir nicht im weg stehen meine Feinde auszurotten.

**Rückgabe:**(Restitution) Wenn meine Feinde die Welt in Schutt und Asche legen ist es nur so weil ich Versagt habe sie aufzuhalten. Nun muss ich denen helfen die durch meine Versäumnisse leiden.

#### **Schwurzauber**(Oath Spells)

Du erhältst Schwurzauber zu den aufgeführten Leveln

#### **Schwurzauber der Vergeltung**(Oath of Vengeance

Spells)

3. Verderben(bane) , Beute(hunter's mark)
5. Person binden(hold person) , Nebelschritt(misty step)
9. Hast(haste) , Schutz vor Energie(protection from energy)
13. Verbannung(banishment) , Dimensionstor(dimension door)
17. Monster binden(hold monster) , Wahrsagen(scrying)

#### **Gelenkte Göttlichkeiten**(Channel Divinity)

Ab Level 3 erhältst du bei diesem Schwur folgende Optionen.

**Feind abschwören**(Abjure Enemy) Als Aktion präsentierst du dein Heiliges Symbol und sprichst ein Gebet der Anklage. Wähle eine Kreatur in 20m(60 feet) Reichweite das du sehen kannst. Diese Kreatur muss einen

Weisheitsrettungswurf machen, sofern es nicht immun gegen verängstigen(frightened) . Teufel(Fiends) und Untote(undead) haben einen Nachteil(disadvantage) .

Misslingt der Wurf ist die Kreatur für 1min oder bis sie Schaden erleidet verängstigt(frightened) . Währenddessen sinkt die Geschwindigkeit der Kreatur auf 0 und kann nicht von Geschwindigkeitsboni profitieren.

Wenn der Wurf gelingt ist die Geschwindigkeit der Kreatur halbiert für 1min oder bis sie Schaden erleidet.

**Schwur der Feindschaft**(Vow of Enmity) Als Bonusaktion kannst du den Schwur der Feindschaft, gegen eine Kreatur in 3,3m(11 feet) das du sehen kannst, sprechen. Du erhältst Vorteile(advantage) für Angriffswürfe gegen diese Kreatur für 1min oder bis die Hit points dieser auf 0 sinken oder es das Bewusstsein verliert.

**Unbarmherziger Rächer**(Relentless Avenger)

**Seele der Vergeltung**(Soul of Vengeance)

**Racheengel**(Avenging Angel)