

DSA 5 Ein geweihter Golgarit

Post by "Dicker Alrik" of Nov 1st 2018, 12:21 pm

Grüße an alle im Forum,

ich habe das Vergnügen in einer neuen DSA-Runde mitspielen zu dürfen. Die Gruppe spielt mit DSA5 und das bedeutet für mich zunächst eine Umstellung von DSA 4.1. Die Regeln habe ich mir inzwischen alle besorgt und ich habe mich auch gründlich eingelesen. Die Hausaufgaben sind erledigt. Doch fehlt mir noch die "Erfahrung" und das Gefühl für die Regeln und daran haperts. 😬

Ich möchte hier einen geweihten Golgariten spielen und möchte gerne von Euren Erfahrungen profitieren, die ihr bereits in DSA5 mit dickgepanzerten Kämpfern, Geweihten allgemein und Borongeweihten und Golgariten speziell gemacht habt. Über Golgariten in DSA 4.1 habe ich reichlich Material in Foren gefunden, bei DSA5 schaut es noch recht dürftig aus.

Um an die Gruppe anschließen zu können werde ich mit höheren AP's starten können. Es geht also nicht um die Generierung, sondern was auch auf dem späteren Weg interessant sein könnte.

Kämpfen:

Er ist nicht der Hauptkämpfer der Gruppe, dafür gibt es eine Schwertgesellin. Daher stelle mir vor, dass er nur mit den notwendigsten Sonderfertigkeiten kämpft. Hier möchte ich Abenteuerpunkte zugunsten der karmalen Kompetenzen einsparen. Im Kampf gegen die nichtderischen Feinde der Götter und vor allem Borons soll er aber glänzen. Was ist Eure Erfahrung, worauf dürfte er nicht verzichten, z.B. Finte, Wuchtschlag, Rundumschlag und darauf aufbauende SF's?

Geweihten Kompetenzen:

Welche Vorteile, Sonderfertigkeiten sind Eure Empfehlungen? Natürlich möchte ich auch hier gegen untotes und dämonisches Gezücht glänzen können. Ich denke aber auch daran, durch karmale Fähigkeiten (Mirakel, Liturgien, Zeremonien und karmale Sonderfertigkeiten) die Gruppe in den Abenteuern zu supporten. Denn die Diener des Boron sind ja zuerst für die

Lebenden da.

Da es im neuen System eine so breite Palette an Vorteilen, Sonderfertigkeiten, Talenten, Zusatzregeln gibt, wird es echt unübersichtlich und ich möchte mich hier nicht verrennen.

Ich bin schon mal im Vorraus dankbar für alle Tips (oder Links, falls ich einen wichtigen Beitrag im Forum übersehen habe)!

Post by "Natan" of Nov 1st 2018, 1:33 pm

Heyja, ich splitte Mal ein wenig:

Frage1: geweihter Krieger (gK) oder kriegerischer Geweihter (kG)?

Danach drösel ich es nun auf.

Vorteile:

gK: Waffenbegabung, Herausragende KT, Verbesserte Regeneration Lebenspunkte

kG: (Waffenbegabung), Herausragende KT, verbesserte Regeneration Karma, (Pragmatiker, Mystiker) (vermutlich eher Pragmatiker, da Entrückung dir nicht gut tut).

Rüstung:

Rüstung ist sehr stark. Golgariten sind oft schwer bepanzert RS 4-6

Kämpfe mit Schild und parieren Aktiv

KSF:

Finte ist das stärkste.

Rüstungsgewöhnung II

Beschützer (schütze deine Kumpels)

(Wuchtschlag)

(Formation, falls richtige Gruppe)

KT:

Hieb Waffen und Schilde auf max

Eigenschaften:

gK Hohe KK für KT, KO für LP (Rüstungsgewöhnung)

gK Hohe MU, KL, CH für "Bann des Lichts"

kG Hohe KL, FF für HK Wunden

kG Hohe IN, CH, KO für HK Seelen

Liturgien:

kG

Bann der Furcht

Schlaf

(Rabengestalt)

(Ort der Ruhe)

(Geisterblick)

(Vergessen)

gK

(Bann wider Untote)

Bann des Lichts

(Exorzismus)

(Bann der Furcht)

Generell:

Der Geweihte hat als wohlgefällige Talente alle HK. Das ist geil. Des weiteren ist Boron: Tod Sehr nützlich und "Bann des Lichts" ab QS4 die geilste Liturgie von allen. Damit bist du eine ein Mann Armee.

Werte erhöhen:

(LeP +5)

Karma +(5-12)

Durch Hohe Weihe bekommst du einen KaP für 5AP. Da KaP aber nach D steigert, lohnt es sich bis 12 (meine ich) normal zu steigern (da es nur 4 kostet).

Link zum Stiel:

https://www.ulisses-regelwiki...ex.php/LST_Propheten.html

Zusätzlich:

Einschüchternde Zurechtweisung als Opener

Gebierter ist immer gut 😊

Post by "Monguor" of Nov 1st 2018, 1:37 pm

Über wieviele Ap reden wir denn? Das ist sehr ausschlaggebend.

Prinzipiel ist der Golgarith aber doch ein kampftüchtiger Mitstreiter,
durch Karmales Wirken allein wirst du kaum jemand zu Fall bringen.

Tatsächlich braucht der Golgarith nicht soviel Karmale Sonderfertigkeiten,
sicher ein paar Liturgien/Rituale, aber besser sich da auf wenige zu konzentrieren.

Gegen Untotes Pack empfiehlt es sich den Rabenschnabel zu verbessern (siehe Götterwirken).

Auch das Tragen von relevanter Rüstung (Schuppenpanzer) ist erst durch
Belastungsgewöhnung 2 (Konstitution 15) wirklich gut machbar.

Willst du klassisch einen Schild führen? Dann könnte die SF Beschützer (Gewandtheit 15)+
Meisterparade etwas für dich sein.

Ansonsten ist Wuchtschlag immer eine solide Wahl!

Wer Karmale wirkt muss auch ggf mit dem Status "Entrückung" klarkommen.

Am besten mal durchlesen, was deine Boron-gefälligen Talente sind und wie sich Entrückung 1
oder 2 auf deinen char auswirken können.

Post by "Dicker Alrik" of Nov 1st 2018, 10:30 pm

Prima, vielen Dank schon mal für beide Beiträge 😊

Tatsächlich klingen beide Wege (gK und kG) gleich interessant. Ich glaube da muss ich einfach
ein wenig rumbasteln um zu sehen, was mir letztlich mehr gefällt.

Auf jedenfall wird es dann im Kampf (wie empfohlen) der Rabenschnabel und der Schild sein.
Das Klischee gefällt mir ganz gut.

Lohnen sich die 15 AP für Einschüchternde Zurechtweisung denn? Klingt mir recht viel für eine
Fähigkeit, die sich nur eine KR auswirkt.

Ist mit "Rabenschnabel verbessern" der Zeremonialgegenstand gemeint?

Post by "Natan" of Nov 1st 2018, 10:47 pm

[Dicker Alrik](#) guter Punkt. Einschüchternde Zurechtweisung mag die AP Nicht wert sein. Kommt stark auf die Situation an. Ich finde sie manchmal nützlich um FK "aufzuhalten" (also deren FK um 10% so senken), bis man angekommen ist.

Ja, Rabenschnabel mit SF ist deutlich besser als ohne 😊

Post by "Rupes" of Nov 11th 2018, 11:29 pm

Boron zum Gruße

Ich selbst spiele in meiner Onlinerunde einen Golgariten und habe lange mit mir gerungen ob er Geweiht wird oder nicht.

Da wir auf Erfahren also 1100 gestartet sind habe ich mich mit Absprache unseres Meisters für einen Ungeweihten entschieden und nur einen [Akoluth](#) daraus gemacht.

Er ist im Orden aufgewachsen und macht nun eine Reise vor seiner abschließenden Weihe. (um an die benötigten AP zu kommen)

Hintergrund ist: Man hat zu wenig AP auf Erfahren. um sowohl Kämpfer als auch geweihter zu sein ohne massive abstriche zu machen oder "powergaming" in Form von endlosen optimierungen zu betreiben. Und selbst dann fühlt es sich nicht richtig an.

ich habe mehrere Wochen an meinem Golgariten gebastelt und war nie zufrieden. Da ein Golgarit für mich immer in erster Linie ein Geweihter Krieger ist, dafür da die Frevler Borons und ihr Werk (Die Untoten) nieder zu strecken. Sei es mit Göttlichem Beistand in Form einer Liturgie oder des Rabenschnabels. Oft treten gestandene Krieger ja in den Dienst des Ordens, sei es um Buße zu tun oder einfach um schreckliche Erinnerungen hinter sich zu lassen und Boron zu dienen. Geweihte Golgariten sind also auch gute Kandidaten für die sogenannte Spätweihe.

Bei der Ausrüstung bleibe ich klassisch mit Rabenschnabel, Großschild und Schuppenrüstung. Was die Startausrüstung teuer macht in Silbertalern (ST) und AP für die benötigten SF wie die Belastungsgewöhnung 2 (Ich habe schon mal einen Krieger mit Schuppenrüstung und nur BG 1 gespielt und es lange bereut nicht sofort 2 genommen zu haben) Aber nur so fühlt er sich für mich auch wie ein richtiger Golgarit an, eine Art Schwarzer Paladin der mit der Kraft der Dunkelheit das Untote vertreibt und seine Kameraden beschützt.

Zu einem richtigen Golgariten gehört normalerweise auch noch eine Reiterausbildung einschließlich Kampf und ein Schlachtross aber das ist für Erfahren einfach nicht drin. (Sowohl vom ST als auch AP)

Es ist daher eigentlich zu empfehlen einen geweihten Golgariten auf Kompetent+ zu erstellen oder wenn man auf Erfahren geht, sich einen noch in der Ausbildung befindlichen Knappen vorzustellen, wobei da dann die Frage ist, warum dieser sein Kloster verlässt.

Was die SF angeht habe ich mich zurückgehalten. Er kann im Endeffekt nur Wuchtschlag, Verteidigungshaltung und Haltegriff und das war es, der Rest der Punkte ist in Talente und KF geflossen.

Haltegriff aber viel mehr Raufen ist übrigens sehr wichtig wenn man Kämpfe unblutig beenden möchte, denn ein Golgarit zieht seine Waffe nur für Boron, sollte es also dazu kommen, bedeutet das in der Regel auch immer, dass mindestens einer danach in Golgaris Schwingen davongetragen wird.

Ich hänge hier einfach mal meine JSON-Datei (Siehe [Optolith](#) von [elyukai](#)) vom Golgariten dran bzw. den Heldenbogen. Die Gewichte Variante kann ich erst hochladen wenn ich an meinem Hauptrechner war und der steht gerade in einer Wohnung ohne Internet.

[Rupes von Golgari.zip](#)

So nun muss ich aber schlafen, ich melde mich die Tage nochmal wenn du das Thema noch vertiefen willst.

Bishdaniel möge eure Träume Segnen

Rupes

Post by "Dicker Alrik" of Nov 12th 2018, 11:12 pm

Prima, auch Dir wie den Kollegen davor schon mal vielen Dank.

Da die Gruppe schon länger spielt und schon um die 2k AP haben, kann ich "nachrücken". Ich glaube, wenn ich mit dem Golgariten starte, könnte er durchaus ein abgerundetes Bild abgeben. Ich werde ihn so spielen, dass er mit der Schwertgesellin nicht konkurrieren wird. Seine Kämpfe werden kommen, wenn es an die Gegner geht, die zurück in die Niederhöllen geschickt werden sollen oder zurück ins Grab. Gerade die karmalen Sonderfertigkeiten und Liturgien, die den Zustand Angst nehmen, erscheinen mir sehr reizvoll. Ich erinnere mich noch mit Unbehagen an die Wirkung von Schreckgestalt...

Auf das Beispiel mit der geweihten Variante bin ich natürlich auch neugierig.

Post by "Natan" of Nov 13th 2018, 10:31 am

Bei 2000AP geht mega viel!

Nimm auf jeden Fall ein maxed "Bann des Lichts" (16-18)+ maxed Karmale-Energie (25+17(MU)+17(normale Steigerung)+18(Hohe WeihIII)) = 77

Verbesserte Karmaleregeneration (so hoch wie du willst; am besten max.

Dann kannst du Finten weglassen (Bann des Lichts und auf WuchtschlagI-III + Hammerschlag gehen.

Als Schutz:

Beschützer

Meisterparade

Mächtige Meisterparade

Post by "Sano" of Nov 14th 2018, 9:01 pm

[Quote from Natan](#)

Bei 2000AP geht mega viel!

Nimm auf jeden Fall ein maxed "Bann des Lichts" (16-18)+ maxed Karmale-Energie (25+17(MU)+17(normale Steigerung)+18(Hohe WeihIII)) = 77

Verbesserte Karmaleregeneration (so hoch wie du willst; am besten max.

...

Man sollte so toll das erstma für den Golgarit klingt bedenken, dass die Zone bei QS 4 zB mind. 12 Schritt Radius hat und man soweit ich weis seine Gefährten nicht ausnehmen kann von der Wirkung. KA ob die das so toll finden nix mehr zu sehen..;)

Post by "Natan" of Nov 14th 2018, 9:31 pm

Deswegen sprach ich weiter oben von einer Ein-Mann-Armee nicht Zwei-Mann-Armee 😊

Das ist generell ein Problem, welches aber durch effizientes aktivieren und durch Gruppengespräch zu "beseitigen" ist 😊