

Regelfrage (Kleriker/Mönch)

Post by "Ju-mo" of Feb 14th 2019, 7:08 pm

[Quote from Lucio](#)

darum hat sich paizo da nochmals hingesetzt und alles überarbeitet.

Das ist das eine:

BRB- Nicht mehr ein sofortiger Tod wenn man und 0 TP fällt und bessere Kampf auch wenn man auf GE geht (zB Kampf mit zwei Waffen)

MÖN- Endlich ein Kampfklasse mit auswählbaren Optionen und verständlicherem Schlaghagel

PKM- Das Eidolon auch auf Defensive und "Abstammungsbestimmer"

SRK- Auch ohne Hinterhältigem Angriff im Kampf gut einsetzbar

Das andere sind alternative Regeln, die man Annahmen kann oder auch nicht.

Am Anfang würde ich sie aber sein lassen, erst wenn man das normale System kann, kann man anfangen sich da umzuschauen.

Grund, sonst vertut man sich, verwechselt Sachen, erinnert sich falsch und/oder mixt unbalanced weil man eben noch wenig Erfahrung mit dem System hat.

Man hat ja zB auch bei den Expertenregeln neben neuen Klassen und den Archetypen auch ein zwei Regelerweiterungs/änderungs Vorschläge dabei.

Auch im ABR III: Kampf sind ein paar Regelvarianten dabei (Rüstung als SR zB)

Das Alternativregelwerk ist genauso.

Und für alles gilt mMn, super dass man sich darum Gedanken gemacht hat, manche Sachen sind echt nett.

Aber als Anfänger sollte man eher die Finger davon lassen, bis man das normale PF einmal versteht

PS:

PF2 würde ich mir nicht anschauen, wenn ich PF1 spielen will.

Das verwirrt einen nur noch mehr, da dort alles wirklich sehr anders funktioniert