

Unterschiede Pathfinder1, Starfinder und DnD

Post by "Der_Vampyr" of Sep 6th 2019, 9:40 am

Da ich gerade Star- und Pathfinder parallel spiele kann ich eventuell noch ein paar Punkte anführen wie sich die beiden unterscheiden. D&D Spiele ich nicht.

- Waffenschaden: Ich Pathfinder macht ein Bastardschwert immer 1w10 Schaden. Auf höheren Stufen genau so wie auf Stufe 1. Somit müssen die Spieler mit Attributen, magischen Updates und Talenten versuchen diesen Schaden zu steigern. Bei Starfinder fällt das Weg. Waffen haben eine Stufe und eine Stufe 1 Waffe macht halt weniger Schaden als eine Stufe 10 Waffe. Man muss also nicht mehr das gesamte Regelwerk durchforsten um zu schauen, wie man mehr Schaden machen kann. Es muss nur eine neue Waffe gekauft werden. Dennoch kann man auch in Starfinder durch Talente und ähnliches den Schaden noch etwas beeinflussen. (Das ist vor allem für neulinge und Spieler die mehr auf Rollenspiel stehen ein Vorteil für Starfinder, da man sich nicht so sehr mit min/max beschäftigen muss)
- Zauber: Bei Starfinder fallen die vorbereitenden Klassen weg. Alle Zauber werden spontan aus den bekannten Zaubern ausgewählt. Zauber gibt es für alle Klassen nur bis Stufe 6. Zudem gibt es einige Zauber, welche mehrere Stufen haben. Ein Gedankenschlag z.B. ist bei Starfinder ein Stufe 1-6 Zauber. Wenn man diesen beherrscht entscheidet der Zauberslot über den Schaden. Der macht auf Stufe 1 2w10 und Stufe 2 3w10 Schaden. Es entfällt also das "Zauber macht pro Zauberstufe Xw6 (maximal 5w6) Schaden". Dadurch hat man weniger rumgerechne. Es ist immer sofort ersichtlich wie viel Schaden welcher Zauber macht.
- Lebenspunkte: Starfinder hat 2 arten von Lebenspunkten. Ausdauerpunkte und Lebenspunkte. Wenn ein SC Schaden erleidet, dann wird dieser zuerst von den Ausdauerpunkten abgezogen. Diese können mit einer 10 Minuten Rast komplett aufgeladen werden, somit hat man bei kleinen Encountern meistens weniger Heilaufwand, da die Gruppe dann meist nur AP Schaden erhält.
- Rüstungsklasse: Es gibt bei Starfinder 2 Rüstungsklassen. Eine für Energiewaffen und eine für kinetische Waffen.
- Krits: Bei einem Krit, welcher die Rüstungsklasse des Gegners übersteigt wird dieser automatisch bestätigt.

Das sind die auffälligen Elemente, welche mir so spontan eingefallen sind. 😊