

Unterschiede Pathfinder1, Starfinder und DnD

Post by "Der_Vampyr" of Sep 6th 2019, 1:20 pm

[Quote from Ju-mo](#)

Wenn ich mich nicht irre kostet die Rest aber etwas (RP glaub ich waren es oder? hab schon lange nicht mehr gespielt)

Nachteil ist, dass die meisten (alle?) Heilzauber nur LP heilen, was im Kampf Heilung damit nur zulässt, wenn man schon ziemlich am Ende ist.

Ja, es kostet RP, allerdings hat man davon genügend, dass man ein paar Encounter mit nur AP Schaden gut durchstehen kann. Finde nicht, dass das ein Nachteil ist. Das System sorgt dafür, dass der Heiler nicht ab Runde 1 schon anfangen muss gegen zu heilen, weil er sonst nicht mehr hinterher kommt, sondern sich auch anderweitig im Kampf beteiligen kann, solange kein LP Schaden vorhanden ist.

[Quote from Ju-mo](#)

Das ist echt praktisch verglichen mit Pathfinder.

In Pathfinder schaffen Magier/Alchemisten etc die Berührung RK eig immer.

Außer bei Monstern die darauf konzipiert sind hier gut zu sein, dann trifft man fast gar nicht mehr.

Mittelmaß gibt es leider fast keines.

Das macht Starfinder besser.

Hab ich was falsch gemacht? Bei Starfinder müssen die Berührungsangriffe normal gegen die Rüstungsklasse gemacht werden und das mit niedrigem GAB und wenig Str-Mod. Somit ist man dort eher bei dem "trifft man fast gar nichts". Finde das Konzept bei Pathfinder zwar nicht perfekt, aber es ist realistisch/logisch.

Grundsätzlich geht es hier aber weniger darum, was machen Pathfinder/Starfinder/D&D 5e gut oder schlecht, sondern schlicht um die Unterschiede. Was gut oder schlecht ist liegt immer am Spieler selber. 😊