

Unterschiede Pathfinder1, Starfinder und DnD

Post by "sir_ollibolli" of Sep 8th 2019, 12:30 pm

Wenn es rein nach dem Grundregelwerk ginge, gibt es bei PF 2 weitaus mehr Möglichkeiten der Spezialisierung, als es in der 1. Edition der Fall war.

Und um der gleich kommenden Antwort vorweg zu greifen, indem sie einige Klassen von der Frontlastigkeit befreit haben und die Dinge auf den Aufstieg verteilt haben und in verschiedene Klassenspezialisierungen verteilt haben, ist die Wahlmöglichkeit viel größer, auch wenn es erscheint, dass ein Charakter der 1. Stufe (beim Barbaren oder Paladin besonders zu finden) in PF2 "verkrüppelt" ist. Dadurch wird aber Multiclassing zum Powerdippen (in PF1 durchaus üblich) komplett entschärft. Multiclassing ist möglich und ist jetzt auch gebaöancet, weil du nur Zugriff auf bestimmte Klassentalente erhältst und nicht mehrere Klassen um die Klassenfähigkeiten der 1. Stufe abgreifen kannst.

Dadurch dass auch die Völker (jetzt Abstammungen) unterschiedliche Wahlmöglichkeiten bieten, ist die Optionsvielfalt in PF2 größer als in PF1 (plus Hintergründe), Außerdem ist

Bei den Fertigkeiten muss ich dir widersprechen, die Aufteilung ist sinnig (z.B. keine doppelten Fertigkeiten für die Zauberklassen mehr - Zauberkunde und Arkanes) und das Rumrechnen mit den Fertigkeitenrängen beim Stufenaufstieg hat meine Spieler überfordert, wenn sie nicht wirklich tief im System drin waren ("... und wieso kriege ich jetzt da keinen +3 Bonus?" "Weil es nicht deine Klassenfertigkeit ist"). D.h. Mit den Kompetenzgraden ist der Umgang wesentlich vereinfacht, aber die Wahlmöglichkeiten werden vielfältiger, weil nun bestimmte Aktionen für die Fertigkeiten sich nur über bestimmte Kompetenzgrade und Fertigkeitstalente freischalten lassen. Fertigkeitstalente bringen jetzt coole Sachen (kein simplen +2, +2 Bonus auf irgendwas), es gibt keine "Feat Tax", soll ich weiter aufzählen?

Und eines der wichtigsten Dinge... High-Level-Play ist jetzt wirklich spielbar. Vor allem für SLs ist das immer eine heftige Sache, einen heftigen Kampf in PF1 vorzubereiten, nur um durch einen Zauber vom Magier, alle Pläne in Rauch aufgehen zu sehen.