Vorwort

1. Ausgabe

Hier nun also die druckreife Überarbeitung des Regelwerks. Ziel der Überarbeitung war es, das Regelwerk soweit zu erweitern, daß es als Mini-Spielerhandbuch dienen kann. Gewisse Vorkenntnisse des *ICE Rolemaster* Systems werden aber immer noch vorausgesetzt.

Rolemaster Special ist von **Rainer Mütze** und **Frank Jepsen** entwickelt worden und basiert auf dem *Rolemaster* Regelwerk von *ICE* (inklusive der Companions I-IV).

Es entstand nach eineinhalbjähriger Erfahrung mit diesem Produkt, wobei circa zwei- bis dreimal im Monat gespielt wurde. Hier werden meist nur die Unterschiede zu Rolemaster erläutert. Nicht Beschriebenes findet man im Originalregelwerk.

Rolemaster Special basiert auf folgenden Erkenntnissen:

1. Das Skillsystem ist einerseits zu umfangreich, andererseits fehlten uns auch ein paar Skills. Außerdem ist das Similarsystem zu aufwendig.
2. Wie man auch mit unter Null Trefferpunkten noch sagen kann: 'I can handle the dragon', zeigte uns Arnd.
3. Martial Arts sind entweder zu teuer (ohne Similar) oder zu billig (mit Similar). Außerdem stehen dem Martial Artist auch magische Waffen durch die Weapon Kata zur Verfügung. Mit Adrenal Defense wird dieser somit zu stark.
4. Der Vorschlag aus Companion III, die Sprüche einzeln zu lernen, gefiel uns, jedoch schienen uns die Kosten zu hoch.
5. Die unterschiedliche Zuweisung von Development Punkten auf Grund von Stat-Unterschieden schien uns ungerecht, so daß wir uns entschlossen haben, allen Charakteren die gleiche Anzahl zu geben.

Wir danken besonders **Arnd** für seine zahlreichen Vorschläge und Verbesserungen, sowie für seine Teilnahme an unseren stundenlangen Regeldiskussionen.

Steffi und besonders **Basti** damken vir für daß geduldiege Corekturlehsen.

Außerdem danken wir unseren Spielern auf Krynn, Perf und Mittelerde bzw. Kara-Tur, die wegen unseres Systems nun schon mehrere Weltuntergänge miterlebten und ihre Charaktere teilweise nun zum dritten Mal an unsere Änderungen anpassen dürfen.

Die Helden von Krynn, die intergalaktische Aufräumtruppe (15.-16. Level)

Basti	Mordred, Exritter und Drachenreiter
Frank J.	Ayaki, Kassis Mann und Gründer der Gilde der Erdknotenmeister
Micha	Jaskim, Druide (‘‘Ich bin doch kein Heiler!’’)
Rüdiger	Blith, Kender (‘‘Upps!’’)
Steffi	Kassi, Ayakis Frau und Mutter von zwei Kindern. Auch ohne Rüstung und Schwert gehört sie zu den besten Kämpfern

Die nächste Generation von Krynn (1.-3. Level)

Arnd	Aleric, Schmied mit Magieunterstützung
Wolfgang	Term, Dieb (‘‘Laß uns nach Hause gehen’’)
Susanne	Jalinka, Druidin, die lieber im Freien als in Häusern lebt
Helmut	Denny, Zwerg (‘‘Sprecht langsam! Ich nix versteh’n’’)
Boris	Smiegel, Kleriker, der nur Sirion von seinen guten Taten erzählt
Gernot	Charon, Minotaur, dessen Kampfkraft ihn auch in Übungskämpfen für seine Gegner gefährlich werden läßt

Die Perversen von Perf (5.-8. Level)

Basti	Zoppo, Zwergenkunstschmied immer auf der Suche nach Kleinodien, die sich verarbeiten lassen
Dirk	Sylvia(n), Kleriker(in) von Dessira, der Gottheit der Ekstase
Frank J.	Mathras, Kender mit Eigenheiten
Micha	Magnus, Magier und Verlobter wider Willen
Rüdiger	Alaman, Mentalist und Diplomat
Steffi	Fay, sexy Bardin/Eule und Verlobte, die ihren Willen durchzusetzen weiß

Elfen aus Mittelerde zu Besuch in Kara-Tur (7.-8. Level)

Frank S.	Belthil, Halbelf und Magier, auch unter den Wu Jen’s angesehen
Ove	Shin Lao, Meister im Kampf mit Katana und Wakizashi
Thomas	Xiao, auch ohne Waffen Meister der Kampfeskunst
Wolfgang	Feanor, Elfendruide auf der Suche nach den Geistern Kara-Tur’s

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/vorwort?rev=1577992950

Last update: **2020/01/02 20:22**