

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 Skillssystem 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** danken wir für daß geduldige Korrekturlesen.

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)

<i>Basti</i>	Mordred, Exritter und Drachenreiter
<i>Frank J.</i>	Ayaki, Kassis Mann und Gründer der Gilde der Erdknotenmeister
<i>Micha</i>	Jaskim, Druiden ("Ich bin doch kein Heiler!")
<i>Rüdiger</i>	Blith, Kender ("Upss!")
<i>Steffi</i>	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)

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

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

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

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

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

From:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/> - **RMS-Wiki**

Permanent link:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/vorwort?rev=1577992950>

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

