Vorwort

1. Ausgabe (17.06.1991)

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

Wir sind sehr daran interessiert zu erfahren, was unklar geblieben ist und genauerer Erläuterung bedarf. Ebenso sind wir für Vorschläge und Anregungen zu den Regeln dankbar.

Hierzu sind hier noch mal unsere (aktualisierten) Adressen angegeben:

- Frank Jepsen, Unbekannt
- Rainer Mütze, Ansbacher Str. 4a, 91452 Wilhermsdorf, rainer.muetze@gmx.de

Also, dann allen Spielern viel Spaß mit Regeln und allen Charakteren ein langes, erfülltes Leben.

Frank & Rainer

2. Ausgabe (28.09.1998)

Diese Ausgabe hatte kein eigenes Vorwort und war im wesendlichen eine Übertragung der alten LaTeX-Version nach WinWord durch Wolfgang Wieser.

Wuffi

3. Ausgabe (überarbeitet) (08.04.2004)

Mitlerweile sind ca. 15 Jahre Jahre vergangen. Frank ist in den Norden zurück gezogen und ist wohl auch ohne regelmäßigen Rollenspiel mit seiner gegründeten Familie glücklich. Wuffi hat die alten TeX-Dokumente ins Word übertragen und spielt u.a. immer noch in einer meiner Gruppen (s.u.). Und ich selber spiele trotz Arbeitswelt immer noch.

Da nun eine neue Gruppengründung ansteht, denke ich mir ist es an der Zeit die vielen zusätzlichen Regeln mit in dieses Regelwerk zu aufzunehmen. Na ja, zumindest die, welche in meinern nun bald zwei Gruppen noch bestand haben. D.H. kenner des alten Regelwerkes werden vieleicht das ein oder andere Vermissen und dafür neues Vorfinden. Die wichtigsten Lerntabellen findet man übrigens in einer seperaten Excel-Tabelle, damit sie in den vor ca. 10 Jahren entstandenen Excel-Charakterbogen von Antje besser eingebunden werden können. Ansonsten habe ich mich für diesen Schritt entschlossen, um die Übersichtlichkeit zu steigern. Anhänger der alten Regeln mögen mir vereihen.

Meine derzeitigen Langzeitkampagne:

Harn: Dreamlands, eine Kampagne in Zeit und Raum (19.-22. Level)

K.H.	Erster 'Reiter' von Jospin, treuer Anhänger von ...
David	Zweiter 'Reiter' von Jospin (???)
Antje	'Reiter' von Laiva
Kerstin	Isan bzw. Misha, paranoide Technikerin aus der Zukunft
Wuffi	Zweiter 'Reiter' von Jospin (???)
Thomas (TG)	'Reiter' von ..., verarmter Adliger
Thomas	'Reiter' von ..., Mathemagie ist seine Bestimmung
Tina	Explorarin, Doppelagent aus der Zukunft

Krynn: Draganlance die Dritte, mein Favorit in fertigen Abenteuern von TSR (1. Level), Anlaß der Neuauflage

Steffi	
Wuffi	
Deddy	
???	
???	

Rainer

4. Ausgabe (aktuell, überarbeitet) (01.01.2020)

Dreamlands spielt schon lange nicht mehr. Diese Gruppe ist so richtig 'ausgefadet'. Ein paar Jahre lang gab es noch vereinzelte Spieltermine bevor es dann im Sande verlief.

Im letzten Jahr ist dann auch die **dritte Dragonlance-Kampagne** zu ende gegangen. Auch hier wurden die Spieltermine in den letzten Jahren immer rarer. Das lag meiner Meinung nach vor allem an dem Problem für ausscheidene Spieler neue zu gewinnen, die in unsere Spielweise hinein passten. Außerdem ist es natürlich mit einem Beruf und Familie wesendlich schwieriger freie Termine zu finden. Mit dem lezten Spieler kam dann noch eine heftiger Allergiker dazu, mit dem selbst das 'über Skype' spielen mehr als schwierig war. Ich bin sehr froh, das wir trotzdem diese Kampagne mit einer über mehrere Spielabende hinweg dauernde Endschlacht zu einem richtigen Ende führen konnten.

In der neuen Kampagne spielt der Kern dieser Spieler wieder mit. Außerdem konnten wir Kerstin zurück gewinnen. Sie spielt zwar meistens 'nur' über

Skype mit. Das fuktioniert jedoch sehr, sehr gut. Neu hinzugestoßen ist Michael, der sich auch sehr gut zur Spielergruppe paßt.

Nach Dreamlands ist Stargate Fantasy die zweite Kampagne, die komplett auf eine eigene Spielwelt/Kampagne Idee beruht, auch wenn der Titel die Insperation klar wieder gibt. Da das Magiesystem sehr stark vom normalen Rolemaster abweicht, werde ich dessen Regeln nicht hier aufnehmen, sondern separat halten. Das selbe gilt für Weltspezifische Regeln, die in anderen Kampagnen keinen Sinn ergeben. Regelanpassungen, die eher allgemeiner Natur sind und die weiter vorangeschrittene Kenntnisse wiederspiegeln fließen dagegen direkt in diese neue Ausgabe hinein.

Dank DokuWiki werde ich außerdem die alten Regeln die bei mir nicht mehr gelten alle trotzdem hier aufnehmen, aber auf entsprechenden Unterseiten, so daß Sie das Nachschlagen beim Spielen nicht behindern.

Rainer

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

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/vorwort?rev=1577996137

Last update: **2020/01/02 21:15**