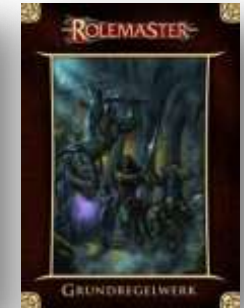
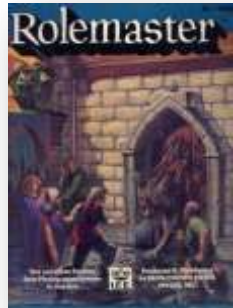




VERSIONEN



1. Edition (80er Jahre)	2. Edition (1990) und 1. Deutsche Version	3. Edition (Standard System: RMSS)	4. Edition (RM Fantasy / RMFRP)
Grundregeln in 3 Büchern: Character & Campaign Law, Arms Law & Claw Law und Spell Law; Box mit 2W10; mehrere Companions.	Siehe 1. Edition, weitere Companions.	Grundregelwerk als Buch, Arms Law, Spell Law Extra-Bücher (Spell Law noch in einem Band), Companions.	Wie RMSS, allerdings Spell Law in 3 einzelne Bücher aufgesplittet (deutsche Version auch Gesamtausgabe geplant), weitere Companions. Deutsche Version grafisch aufgearbeitet.
Erste Rolemaster Regeln .	Wie 1. Edition – kaum Veränderungen an den Regeln.	"Standard System" sollte ein Set an Grundregeln schaffen, die dann auf alle Genres angewendet werden können. Daher findet man heute noch den Satz in englischen RMFRP: "Flying/Gliding gilt nicht für das Steuern von Flugzeugen"...	Wie RMSS, aber Konzentration auf den alten Kernbereich: Fantasy. In der deutschen Version sind Errata eingearbeitet und Stellen überarbeitet; Hinweise, wie auf das Steuern von Flugzeugen sind entfernt.
10 Attribute, Fertigkeiten werden mit Ausbildungspunkten gekauft, alle Rolemaster-Prinzipien sind gesetzt.	Auch bei der Charaktererschaffung gibt es hier keine Änderungen.	Die Charaktererschaffung ist wie in der 1. Edition, aber Einführung von Fertigungsgruppen und Ausbildungspaketen, Sprüche werden jetzt wie Fertigkeiten gelernt.	Wie im RMSS werden auch hier die Charaktere erschaffen. Allerdings gibt es keine SciFi-Fertigkeiten mehr in der Auswahl.
Mehr als 200 Fertigkeiten (mit Companion II).	Wie 1. Edition, kaum Veränderungen.	Große Ausweitung der Fertigkeiten, viele davon Nicht-Fantasy.	Grundregelwerk: 49 Fertigungsgruppen mit knapp 200 Fertigkeiten. Mit dem Charakterhandbuch: 55 Fertigungsgruppen, ca. 275 Fertigkeiten.
Über 2000 Zaubersprüche in Spruchlisten organisiert.	Gleich geblieben.	Gleich geblieben.	Unverändert.
Bis auf die Initiative ein ausgereiftes Kampfsystem .	Wie 1. Edition, kaum Veränderungen. In so gut wie jedem Companion ein neues, alternatives Initiative-System	Neues, brauchbares Initiative-System (endlich), sonst kaum Veränderungen.	Wie RMSS, Umbau der Kampftabellen, so daß weniger Einträge nötig sind. Eine Sorte kritische Treffer pro Waffe mit optionalen kritischen Treffern.

Die deutsche Version bietet eine völlig neue Edition. Lesen Sie dazu unsere FAQ und Produktionsplanung unter © 2007 Sonnenfeste GbR Düsseldorf, Germany; Rolemaster™, The Rolemaster Standard System™ und Rolemaster Fantasy Role Playing™ sind Warenzeichen von Aurigas Aldebaron, LLC; alle Rechte vorbehalten.

WWW.SONNENFESTE.DE