



RETTER DES ROLLENSPIELS

ROLEMASTER | Mit „Rolemaster“ kehrt eines der klassischen Pen&Paper-Rollenspiel-Systeme der Neunziger nach Deutschland zurück. Das von der US-amerikanischen Spielefirma Iron Crown Enterprises als „Rolemaster Fantasy Roleplaying“ (RMFRP) veröffentlichte System hatte seitdem Verschwinden des ehemaligen QueenGames Verlag Ende des letzten Jahrtausends keine deutsche Ausgabe mehr erfahren. Dieser Aufgabe hat sich die 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft mbH angenommen. Ihr Grundregelwerk zu „Rolemaster“ ist jetzt auf deutsch erschienen.

Nimmt man das neue Werk für die deutsche Pen&Paper-Rollenspielwelt in die Hand, fällt einem sofort die hochwertige Ausstattung ins Auge. Als Hardcover gebunden und vollfarbig illustriert, erwarten einen auf glänzendem Bilderdrukpapier 288 schön gestaltete Seiten an Grundregelwerk, welches man zunächst zur eigenen Charaktererstellung benötigt. Das Buch selbst enthält dazu auch bereits die Charakterbögen, die man sich aber statt zu kopieren auch einfacher von der neuen „Rolemaster“-Webseite des Verlages unter www.sonnenfeste.de herunterladen kann.

„Rolemaster“ wird generell mit zwei unterschiedlich farbigen zehneitigen Würfeln gespielt. Wie bei Rollenspielen üblich, erstellt man zunächst seinen Charakter aus verschiedenen Völkern, wobei deren Anlehnung an das Tolkiensche Universum (Hochmenschen, Menschen, Waldelfen, Zwerge und Halblinge) kein Zufall, sondern Absicht der ursprünglichen Schöpfer war. Zur Erstellung steht eine Vielzahl an Auswahlmöglichkeiten bereit. „Rolemaster“ zeichnet sich aber nicht nur durch seine Detailtreue bei der Charaktergenerierung aus, sondern vor allem durch seine Genauigkeit in der Beschreibung von Interaktionen. Egal, welche Handlungen man gerade durchführt, ob man sich bewegt, kämpft oder so genannte Manöver realisiert (sprich etwas bewerkstelligt, wie z.B. ein

Schloss knacken, so man die Fähigkeit dazu hat), „Rolemaster“ hat für nahezu jede Spielsituation eine Antwort. Das ausführliche System ließe sogar bei Computer- und Online-Rollenspieler keine Wünsche offen.

Als Herz des Rollenspiel-Spielsystems ist dabei dieses neue Grundregelwerk zu verstehen, mit dem man zunächst auch für die verschiedenen Bereiche von Kampf bis Magie sehr gut auskommt. Nichtsdestotrotz gibt es natürlich immer auch noch vertiefende Regeln, die der 13Mann Verlag bis zum Jahresende für das offene Spielsystem veröffentlichen wird. So stehen mit dem erweiternden Kampfhandbuch und dem Handbuch zur Leitmagie bereits weitere Werke in den Startlöchern. Die eigene Kampagnenwelt „Trion“ ist auf deutsch für 2008 geplant. „Rolemaster“ selbst lässt sich aber grundsätzlich mit jeder Art von Rollenspiel-Kampagne verwenden.

FAZIT | Das frische „alte“ Regelwerk ist in der jetzigen Neuauflage mehr als gelungen: Das Grundregelwerk wurde nicht nur hochwertig produziert, sondern die Regeln selbst sind sprachlich erstklassig übersetzt und deshalb einfach zu verstehen. Das Regelwerk ist umfangreich und komplex, eines seiner Vorzüge aber ist auch, dass es jederzeit von Spielleitern und Spielern einfach „abgespeckt“ werden kann. Bedenkt

man, was alles für „Rolemaster“ bereits jetzt schon in der Planung ist und wie viel Szenarien und Bände momentan leider nur auf Englisch verfügbar sind, kann man sich eigentlich nur noch auf eine wunderschöne Rollenspielzukunft mit dem Klasse Klassiker freuen, der auch im dritten Jahrtausend mehr als Up-to-date ist. ☑

ROLEMASTER GRUNDREGELWERK

VERLAG | 13Mann Verlags- und Großhandelsges. mbH
AUTOR | Pete Fenlon, u.a. (englisch),
Bernd Bleche, Sebastian Witzmann, u.a. (deutsch)
GRAFIK | Lucio Parrillo, u.a.
SEITEN | 288
PREIS | 39,95 € | Im Handel erhältlich



Test zum Rolemaster „Grundregelwerk“
Erschienen im GamesOrbit Magazin Ausgabe Aug/Sept 2007