

CB14

Offenes Spieltest-Dokument

Hans-Jörg Meyer • h_meyer@osrandil.de

14. Februar 2009

*Liebe Testerinnen und Tester,
CB14 ist ein minimalistischer Rollenspielmechanismus, der speziell auf die Eigenarten erfolgreicher Jugendbuchserien ausgerichtet ist und deshalb viele Traditionen über Bord wirft. Dennoch bleibt es eine ganz klassische Architektur mit Attributen, Fertigkeiten, Würfeln, einem Spielleiter und Charakterbögen. Es dürfte euch deshalb nicht schwer fallen, die zahllosen Lücken zu schließen. Das fertige Produkt („Die Würfelbände“) wird möglichst viele dieser Lücken stopfen, so lange ich es aber selbst noch verbessern kann, möchte ich die Allgemeinheit nicht damit beschäftigen. Zu einem späteren Zeitpunkt wird es hier zur kritischen Kommentierung veröffentlicht werden.*

Vielen Dank für die Zeit, die ihr diesem Test opfert!

1 Charaktere

Ein Charakter setzt sich regeltechnisch aus Attributen (▷1.1), Fertigkeiten (▷1.2) und einer Repräsentation des Gesundheitszustands (▷1.3) zusammen.

Mindestens ebenso wichtig ist allerdings auch eine kurze **Beschreibung** in natürlicher Sprache. Diese kann im Spiel Quelle hilfreicher Modifikatoren (▷2.1) sein. Es bietet sich an, augenfällige Merkmale in dieser Beschreibung mit einem Textmarker zu markieren oder zu unterstreichen. Anfänglich kann man sich natürlich auch auf eine einfache Auflistung von Stichpunkten beschränken.

Beispiele

reiche Eltern, liest viel, hilft oft ihrem Onkel auf dem Schrottplatz

1.1 Attribute

Alle Charaktere haben die gleichen drei Attribute: Körper, Geist und Wahrnehmung. Sie werden auf dem Charakterbogen (▷B) derart notiert, dass ihnen die Werte 2, 3 und 4 zugeordnet sind, wobei höhere Werte bessere Fähigkeiten symbolisieren.

Körper umfasst einerseits Kraft als auch Geschick und Fingerfertigkeit.

Geist ist zu einem die Intelligenz im engeren Sinne, also das Denkvermögen, zum anderen erlerntes oder angelesenes Wissen.

Wahrnehmung deckt ebenfalls zwei Aspekte ab: sowohl die Sinneswahrnehmung als auch die Fähigkeit, sich unbedeutend erscheinende Details merken zu können oder Lügner zu erkennen.

Beispiele

Wer echt sportlich ist und auch einmal zulangen will, hat natürlich *Körper 4*. Durch die Positionierung der verbleibenden Attribute *Geist* und *Wahrnehmung* entscheidet sich, ob der Charakter tendenziell eher als unsensibel oder als einfältig wahrgenommen wird.

Der brillante Chemiker, der im Keller seines Elternhauses vergeblich versucht, seine lautstarken Sprengstoff-Experimente zu verheimlichen, hat natürlich *Geist 4*. Wer schlau ist und viel liest, ist körperlich nicht unbedingt so eine Granate (*Körper 2*). Andererseits ist jemand, der die meiste Zeit im Labor verbringt, den sozialen Umgang nicht so gewohnt, außerdem gedankenversunken, deshalb wäre auch *Wahrnehmung 2* eine sinnvolle Wahl.

Wer gerne auf den Spuren von Sherlock Holmes wandelt, entscheidet sich für *Wahrnehmung 4*. Die geistigen Fähigkeiten sind in diesem Fall wichtiger als die körperlichen, also ergeben sich *Körper 2* und *Geist 3*.

1.2 Fertigkeiten

Zwei Fertigkeiten machen einen Charakter zu etwas ganz besonderem. Sie werden auf dem Charakterbogen oberhalb der Attribute notiert, so dass ihnen der Wert 5 zugewiesen ist.

Fertigkeiten sollten nicht so allgemein sein, dass sich unmittelbar die Frage stellt, was sie eigentlich abdecken. *Free-Climbing*, *Saust wie Tarzan durch die Bäume* oder *Bergsteigen mit Ausrüstung* wären *Klettern* vorzuziehen.

Es spricht nichts dagegen, einem unsportlichen (*Körper 2*) Charakter eine sportliche Fertigkeit zu geben oder ähnliche, auf den ersten Blick unsinnige Kombinationen zu erschaffen. Sie beweisen nur, dass Erlerntes schwerer wiegt als Angeborenes.

Beispiele

ausdauernder Läufer, Elektronik-Bastler, knackt mechanische Schlösser wie ein Weltmeister, Chemie-Experte (Schwerpunkt: Sprengstoffe)

1.3 Gesundheit

Es gibt vier Gesundheitszustände, wobei der erste, *Unversehrt*, implizit angenommen wird, wenn keiner der übrigen Zustände vorliegt. Bei Verletzungen werden sie Zustände auf dem Charakterbogen von oben nach unten angekreuzt. Über Nacht verschwinden diese Kreuze dank Pflastern und mütterlicher Zuwendung.

Sofern sich jemand nicht selbstmörderisch in eine Schlucht stürzt oder ähnlich dummes tut, werden niemals mehrere Kästchen gleichzeitig angekreuzt.

2 Proben

Um eine Probe zu bestehen, muss die Summe aus einem W6, dem Fertigungs- oder Attributwert und eventuellen Modifikatoren (>2.1) einen **Schwierigkeitsgrad** erreichen oder übertreffen. Dieser Schwierigkeitsgrad liegt üblicherweise bei 7. Höhere Schwierigkeitsgrade erschweren die Probe und umgekehrt.

Bei einem **Wettstreit** bildet das Probenergebnis des einen Kontrahenten den Schwierigkeitsgrad des anderen.

2.1 Modifikatoren

Positive Modifikatoren erleichtern eine Probe, negative erschweren sie. Quelle für Modifikatoren können sein:

- der Gesundheitszustand
- Merkmale der Charakterbeschreibung
- nicht ganz passende, aber hilfreiche Fertigkeiten
- nützliche Gegenstände/Werkzeuge
- Unterstützung durch andere Charaktere
- besondere Umstände

A Optionen

A.1 Patzer

Zeigt ein nach einer missglückten Probe geworfener Würfel die gleichen Augenzahl wie beim Probenwurf, liegt ein **besonders spektakulärer Fehlschlag** vor. Nutzt man diese optionale Regel, muss man sie nicht immer einsetzen.

A.2 Knallharte Typen

Besonders robuste Teenager bekommen ein zusätzliches Kästchen der Kategorie *Schmerzt ganz schön*; die ganz harten Kerle eins vom Typ *Der hat gegessen!*. Diese Jugendlichen aus Stahl scheinen die ersten Treffer gar nicht wahrzunehmen.

Zweifellos ist dies ein Vorteil gegenüber normalen Charakteren, da ich aber Gesundheitskästchen nicht in Attribute oder Fertigkeiten umrechnen kann, gibt es diesen Bonus ohne Nachteile.

A.3 Kinder als Charaktere

Die Standard-Regeln repräsentieren Jugendliche mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Sie folgen dem Schema 234/55. Kinder, die wie ihre literarischen Vorbilder Fähigkeiten besitzen, die einen Erwachsenen staunen lassen, gleichzeitig aber an vielen Hürden der Erwachsenenwelt noch zu scheitern drohen, erschafft man mit dem Schema 123/45.

A.4 Verzögerte Charakterschaffung

Zu Spielbeginn lässt man den Platz für eine Fertigkeit offen. Gerät die Bande im Verlauf des Abenteurers in die Klemme, müssen die Spieler sich einigen, ob einer ihrer Charaktere mit der geeigneten Fertigkeit die Kompetenzlücke und die Lücke auf dem Charakterbogen schließt.

Bei Kindern (>A.3) lässt man anfänglich die Fertigkeit mit dem zugeteilten Wert 4 weg.

Ich erhoffe mir dadurch, dass Abenteuer und Charaktere auch ohne umständliche Planung besser aufeinander abgestimmt sind.

B Charakterbogen

Name:

F5

F5

A4

A3

A2

Gesundheitszustand

Der hat gegessen!

Schmerzt ganz schön (−1 auf alle Proben)

Außer Gefecht (jede Probe schlägt fehl)

Beschreibung und Inventar