

Schlußwort

Wie bereits eingangs erwähnt:
HokusPokus Grünhorn ist die vereinfachte Version
unseres Fantasy-Rollenspiel Regelwerkes *HokusPokus Regenbogen*.

HPR bietet dem fortgeschrittenen Spieler
auf etwa 210 Seiten (DIN B5)
erweiterte Regeln.

Als da wären:
zahlreiche Fertigkeiten
(Schwimmen, Klettern, Springen...),
differenziertere Arten der Magieanwendung
(HokusPokus, Hexenflüche, Koboldschabernack, Wunder...)
sowie die Weltbeschreibung Arcoris mit ihren Göttern, ihrer typischen Flora
(Helfpflasterbaum, Eskimoos, Hauspilz...)
und Fauna

(Nikolaus, Salzschlange, Wollmilchsau, Dünnpfiff, Spaßvogel...),
weiteren Rassen
(Elfen, Kobolde, Riedlinge...)
und Völkern

(Mareehm, Naos, Siernapaj, Nene'Ad...).

Zu guter Letzt sollte man die wirklich netten Zeichnungen der
Ideenschmiede Paul & Paul nicht unerwähnt lassen.

www.HokusPokus-Regenbogen.de

HokusPokus Regenbogen ist als PDF auf CD-ROM erhältlich.

... mögen die Würfel ewig rollen.

HokusPokus Grünhorn

Fantasy-Rollenspiel Regelwerk



Autoren
Spielsystem: Georg Conrad, Magie: Alexander Weisheit

Zeichner
Marion & Ralf Paul (IPP), Christian Heinrich

Testspieler
Alexander Weisheit, Gabi Hönig,
Georg Conrad, Marc Hemmers, Michaela Conrad,
Oliver Gilles, Richard Wenzel, Uwe Weisheit

Lektoren
Christina, Michaela Conrad, Ulrike Neumann

Dank an
Christian Fischer, Gunnar Segerdahl, Ulf Zander, Christoph Böhler

Elbengesang

Grüner Dornen

„Pflanze, die schnell wächst.“

Innerhalb kurzer Zeit (EN) kann der Elb die ihn umgebende Flora verändern. Er beschleunigt das Pflanzenwachstum und formt es dabei nach seinem Willen. So kann er zum Beispiel einen Sproßling zu einem Kletterbaum werden lassen, der genau dort seine Äste hat, wo man sie braucht, oder er kann ein ganzes Weizenfeld erblühen lassen.

Heilen

„Aufgelegte Hand, die gesund macht.“

Verziele (Erkrankte...) der entspannenden Melodei, so wird es ihm bald wieder besser gehen.

Lauflied

„Berg, Tal, See – Nase in den Wind – Sonne, Regen, Schnee – lauf jetzt los geschwind.“

100 km/EN • Mit dem Lauflied legt der Elb enorme Entfernungen innerhalb kürzester Zeit zurück.

Dabei vermag er ohne weiteres (mit tüchtig Anlauf versteht sich, ca. 500 – 1000 m) Flüsse, Gräben und Schluchten zu überrennen.

Regenbogengewirke

„Nicht von Stein noch Holz gebaut, Brücke der man doch vertraut.“

In den Farben des Regenbogens scheint diese Brücke dem Horizont entgegen zu wachsen und verbindet die eben noch unüberwindliche Distanz.

Schlafen

„Guten Abend, gute Nacht...“

Ein feines Schlaflied. Genau so wirkt es auch.

Schutzlied

„Deine Haut sei wie Schale von Nub.“

RS+ + W6 • Eine unsichtbare Rüstung, die vor Verletzungen sowie magischen Angriffen schützt.

Ziellied

„Der mit dem Adlerblick schießt.“

Femkampff: +5 • Der, dem dieses Lied gilt, wird für eine Weile (EN) ein besserer Schütze sein.

Zauberkunst

Dentalschlag

„Mentum, Dentum, Kinnikum.“

Bewegung – verursacht heftigen Kieferschmerz.

Entnütigen

„Buh.“

Beide Hände werden ruckartig angehoben und den Verzauberten verläßt augenblicklich der Mut (eine erschwerte Probe sei ihm gestätet). Ist seine Angst allzu groß (Probe mülbigungen), so wird er schleunigst die Fucht ergreifen.

Gedankenengang

„Zeichnung gemacht, dran gedacht, Kraut angebracht. Nicht zu lang, das macht mich bang, fertig ist mein Gedankenengang.“

Der Zaubernde malt mit dem Finger die Umrisse einer Tür an eine Wand (Stein, Holz...). Ist die Wand nicht zu dick (< 1 m), entsteht eine imaginäre Tür, die man öffnen und durchschreiten kann.

Ist der Magier der Wandstärke nicht gewachsen, sieht man hinter der geöffneten Tür einen dunklen Gang. Keine Fackel vermag sein Ende zu erreichen. Beirrt man diesen und verläßt ihn nicht rechtzeitig (EN, Tür verschwindet), ist man gefangen.

Heilen

„Heile, heile Ganschen.“

LE: W6 • Der Magier formt mit beiden Händen eine nach unten offene Halbkugel und deckt damit die wunde Körperstelle ab. Wunden schließen sich, gebrochene Knochen richten sich und zahlreiche Krankheiten werden so besiegt.

Licht

„Lumen und Luminophor, wo bin ich hier nur.“

Licht im Raum ein kaltes, blaues Licht (fackelhell). Verändert der Zauberer seine Position, folgt Punkt im Raum automatisch, es sei denn er konzentriert sich auf das Gegenteil. Man kann den himmatischen leuchtenden Punkt nicht ergreifen.

Magiedetektor

„War das denn tragisch, wenn da was magisch, frage ich – mich?“

Der Magier blickt in die Runde und entdeckt mit Hilfe dieses Zauberspruches alle magie-behafteten Dinge, auch die durch einen Zauber verborgenen werden offenbart, denn für eine Weile (EN) wird man ihrer Aura gewahr. Aber: Er erkennt lediglich, daß etwas magisch ist, nicht was diese Magie zu bewirken vermag.

Schweben

„Die Macht sei mit mir.“

100KG • Der Zauberer tut so, als ob er das Objekt, welches er bewegen möchte, wirklich anheben würde. Dazu muß er es natürlich nicht berühren, aber sehen.



Kakusschnaps	4	Hexenholzdolch	400
Kaffee, Tasse	3	Hexenholzschrift	1000
Met	1	Obsidiandolch	800
Milch	1/2	Schlitzohr	700
Nektar	20	Speer	120
Obstsft	2	Langschrift	350
Portwein, Glas	1	Messer	25
Schnaps, Bärenfang	2	Morgenstern	300
Tee, Kännchen	1	Zweihandschrift	500
Wasser	1/10	Zerschmetterling	700
Wein, 1/2 Liter	1		
Würzbier, Humpen	1	Fernkampfaffen	KM
Wurzwein, 1/2 Liter	2	Armbrust •	400
		Elbenbogen •	500
		Kurzbogen •	200
		Langbogen •	350
		Schleuder •	50
		Wurfaxt	120
		Wurfmesser	50
		Wurfspeer	80
		Armbrustbolzen, je	3
		Dolchscheide	25
		Köcher	30
		Pfeil, je	2
		Schwertscheide	60
		• 20 Geschosse inklusive	
Rüstung & Schild	KM		
Lederrüstung, RS 2	200		
Niete o. Kette, RS 4	600		
Faustschild, RS 2	100		
Rundschild, RS 4	200		
Nahkampfaffen	KM		
Dolch	80		



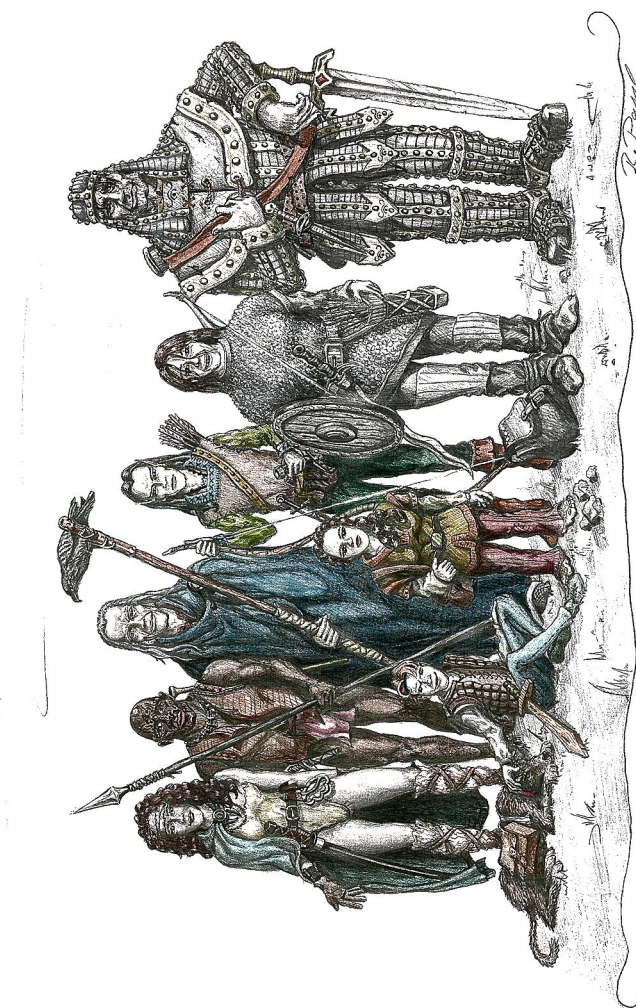
Anhang

Alle Preise gelten lediglich als Richtschnur.
 Auf einem ländlichen Markt kann es schwieriger sein,
 ein ausgefallenes Schmuckstück zu erwerben als in der Stadt.
 Federvieh hingegen wird in der Stadt teurer sein als auf ländlichem Gehöft.

Grünhorn

Marktplatz

Markt	KM	Wasserschlauch	15
Amulett, Silber, Gold	30, 300	Würfel, 3W6	2
Dietrich, Satz	150	Würfel, W20	20
Angelhaken mit Schnur	4	Zelt, 4 Personen	150
Beutel, Leder	10		
Decke, Wolle	40	Schreibwaren	KM
Fackel, 1 h	1	Buch	500
Feldflasche, 1 Liter	25	Feder, Tinte & Pergament	45
Fernrohr, Teleskop	300	Siegelwachs	10
Feuerstein & Stahl	10		
Fischnetz	40	Tiere	KM
Gift je W6	500	Esel	150
Heiltrank je W6 LE	1000	Hund	25 – 200
Hut, Filz	25	Pferd	500
Kamm	25	Taube	5
Kerze, 2 h	1	Tontaube, nur im Paar	30
Kleidung, schlicht RS 0	100		
Mantel	75	Essen	KM
Messer	10	Brot mit Käse oder Wurst	1
Ring, Silber, Gold	10, 100	Eintopf	2
Rucksack	60	Fleisch, Fisch, Huhn	4
Schlafsack	200	Omelett	2
Seife	5	Salzschlangen	5
Seil, Hanf 10 m	50	Süßholz	2
Spiegel, klein aus Glas	200	Verpflegung pro Tag	5
Stiefel	80		
Verbandszeug	20	Trinken	KM
Wagen, Zweispänner	700	Bier, Humpen	1/2





Einführung

Willkommen am Fuße des Regenbogens.

Dieses Werk stellt mehr dar als nur die Anleitung zu einem Spiel.

Es ist das Tor zu einer anderen Welt – einer Märchenwelt, in der noch Raum für Eure Phantasie bleibt.

Allein durch Eure Vorstellungskraft könnt Ihr alte und neue Legenden zum Leben erwecken.

Wer von uns träumt nicht hin und wieder davon ein Held zu sein,

der für Moral und Gerechtigkeit kämpft.

Leider kommen unsere Wünsche in der rauhen Wirklichkeit oft viel zu kurz.

Es bleibt kein Platz für Zwerge, Elben, Magier, Drachen und Einhörner – oder doch?

Die meisten Menschen behaupten, es gibt und gab nie Kobolde,

Orks oder andere mystische Fabelwesen.

Doch diese Menschen

sind alle auf eine gewisse Weise blind,

denn es gibt diese Geschöpfe seit der Mensch denken kann.

Sie existieren und leben in unseren Köpfen, dem Zentrum aller Phantasie.

Also dann, lassen wir sie über tiefe Schluchten springen, auf die höchsten Bäume klettern,

durch unergründliche Höhlen kriechen, unlösbare Rätsel lösen,

unbekannte Tänze tanzen,

lieben, zaubern,

leben!

Was ist Rollenspiel

... ein Spiel im Team und nicht gegeneinander, wie bei den meisten anderen Gesellschaftsspielen üblich. Einer moderiert, leitet, überwacht, regelt das Spiel. Er wird Spielleiter (SL) oder Meister genannt. Durch seine vorbereitende Fleißarbeit – er liest Regeln und Abenteuer – kennt er die ganze Handlung. Doch die Spieler (idealerweise 4 Personen) entscheiden frei, welchen Weg sie letztendlich wählen,



Lebensenergie

Wurden im Spiel Trefferpunkte erzielt, werden diese, wie bereits erwähnt, um den Schutz der Rüstung vermindert. Ist der RS der Panzerung zu gering, um den Schaden vollständig zu absorbieren, kommt es wohl oder (eher) übel zu einer mehr oder minder schweren Verletzung, den Schadenspunkten. Diese werden nun auf dem Charakterbogen mit Bleistift von der LE abgestrichen. Sinkt die Lebensenergie unter 4, dann sinkt auch der Charakter – und zwar bewußtlos zu Boden. Fällt die LE auf Null, ist der Charakter tot.

Sturzschäden

Für den Fall aus 3 m Höhe wird W6, aus 6 m 2W6, aus 9 m 3W6... verwendet. Rüstungen wehren maximal 2 Punkte eines Sturzschadens ab, einerlei aus welchem Material sie bestehen.

Erholung

Verletzte Charaktere erhalten nach der Nachtruhe von mindestens 6 Stunden Schlaf 1 LE-Punkt zurück (Radiergummi).

Abgesehen davon schöpft der Charakter auch magisch wieder aus dem Vollen. Er kann sich an alle zuvor *verbrauchten* Zauber erinnern und erhält die Kraft, sie wieder zu gebrauchen (alle Abstriche austradieren).

Magische Hilfe

Sinkt die LE auf 0 oder darunter, ist der SC oder NSC eigentlich tot. – *Aber* zum Glück gibt es die ungeahnten Möglichkeiten der Magie (Zaubersprüche, Heilränke...). Eilt man sich und schafft es, die LE eines lebensgefährlich Verletzten innerhalb von EN wieder in den positiven Bereich zu bringen, so ist er gerettet. Ist die Sanduhr des Lebens jedoch endgültig abgelaufen, ist auch ein Zauberer mit seinem Latein am Ende.



Nahkampf

Der Spieler sagt: „Ich greife mit meinem Schwert an.“ Gelingt dem Spieler nun eine Würfelprobe gegen Geschick, so besagt diese, daß man trotz aller Gegenwehr des Angreifenden getroffen hat. Es versteht sich von selbst, daß der Angreifende versucht hat zu parieren oder auszuweichen. Das geschieht ohne zu würfeln! Eigentlich ist gerade diese Gegenwehr der Grund, warum ein Angriff überhaupt gewürfelt werden muß.

Letztendlich muß der Getroffene, je nach verwendeter Waffe des Angreifers, Trefferpunkte hinnehmen. Unter TP versteht man die Wucht, die Stärke bzw. die Gefährlichkeit eines Angriffs. Da ein Faustschlag selten so unheilvoll wie ein Schwerthieb ist, werden die Trefferpunkte durch vorgegebene Würfel (siehe Charakterbogen) ermittelt. Falls der getroffene Charakter eine Rüstung trägt, werden die erwürfelten TP des Angreifers um den Rüstenschutz (RS) des Getroffenen vermindert.

PS: Ergibt TP – RS einen negativen Wert, so ist dieser zu ignorieren! Schilde sind mit Rüstung gleichzusetzen.

Fernkampf

Der Spieler sagt: „Ich schieße auf den...“ Ein gelungener Würfelwurf gegen Geschick bedeutet, daß ein etwa menschengroßes Ziel (+/- 50%), welches sich innerhalb der gängigen Distanz der Waffe (schießen 50 m, werfen 10 m) befindet, getroffen wurde. Ein weiter entferntes (maximal doppelte Distanz), ein halb verdecktes oder ein kleineres Ziel ist *schwerer* zu treffen.

Die TP werden, ebenso wie beim Nahkampf, durch Würfeln ermittelt. Der RS des Getroffenen wird subtrahiert.

PS: Getroffen oder nicht: Verschossene Pfeile, Bolzen... kann man mit viel Glück (8) in brauchbarem Zustand wiederfinden.

Zaubern

Der Spieler muß den Zauberspruch oder das Elbenlied (siehe Charakterbogen) laut aussprechen (bzw. singen) und sollte dazugehörige Gesten zumindest andeuten. Die obligatorische Würfelprobe (hier gegen Karma) zeigt, ob die erhoffte Wirkung eintrifft. Die Wirkdauer ist in der Regel EN (3 – 5 Minuten). Die doppelte Wirkung oder Dauer zu erzielen ist schwer, die dreifache sehr schwer...

Nach jedem Versuch Magie zu wirken, ist diese zunächst verbraucht und kann am selben Tag nicht mehr angewandt werden, unabhängig davon, ob die erhoffte Wirkung einsetzte oder nicht. Der Spruch wird auf dem Charakterbogen abgestrichen (kleines Kästchen rechts vom Zauberspruch. Siehe auch Erholung).

Kraftakte

Einen schweren Gegenstand (etwa 100 kg) bewegt man (anheben, verschieben, ziehen...), gelingt ein Wurf gegen Stärke. Größeres wird *schwerer* (200 kg) bzw. *sehr schwer* (300 kg). Packen mehrere gleichzeitig an, werden deren Stärkewerte addiert und einer der Spieler würfelt für alle gegen diesen Gemeinschaftswert.

Ein gelungener Stärkewurf kann Türen öffnen (wenn auch recht laut), einen Armdrückwettbewerb entscheiden (beide würfeln, bis einer der Kontrahenten es nicht schafft).

PS: Ein mißlungenes Türeineinrennen kostet W6 – 2 Punkte der Lebensenergie!

Philosophie

Arutleiff: „Phantasie ist ewiger Frühling.“
HokusPokus *Grünhorn* ist dazu gedacht, Einsteigern das Rollenspiel schmackhaft zu machen. Das gilt sowohl für Spieler als auch für Spielleiter. Unsere oberste Direktive: Möglichst wenig Regeln, die schnell und schmerzlos zu erlernen sowie zu handhaben sind!

PS: *HokusPokus Grünhorn* ist das auf ein Minimum abgespeckte Regelwerk *HokusPokus Regenbogen*, welches verfeinerte Kampfregeln, ein Fertigkeiten- und Erfahrungssystem, mehr als 200 weitere Zauber und die Weltbeschreibung Arcoris beinhaltet (siehe Anhang, Schlußwort).

Aufbau

Um die Darstellung zu vereinfachen, sprechen wir stets von Spieler, Spielleiter, Freund, Bösewicht... Gemeint sind aber immer Männlein und Weiblein. Frau möge uns verzeihen!

Hervorgehobene Textpassagen
LE:12, TP:W6 • Bei Beschreibungen der Nichtspielcharaktere werden oft bestimmte Zahlenwerte benötigt, damit diese vom Spielleiter verkörpert werden können. Dies betrifft vor allem Bösewichter, gefährliche Tiere und Pflanzen. Solch zahlenmäßige Charakterkurzbeschreibungen befinden sich immer am Anfang eines Abschnittes, sind kursiv gedruckt und durch einen Punkt vom weiteren Text abgegrenzt, – wie in diesem Abschnitt zu sehen.

Regel Nummer Eins

Es gibt beim Fantasy-Rollenspiel nur ein *wirkliches* Gesetz, und das ist *die Regel Nummer Eins*: „Der Spielleiter hat das letzte Wort!“ Wenn er der Meinung ist, daß eine beabsichtigte Handlung eines Spielers ganz besonders schwierig ist, dann kann der Spieler zwar Einspruch erheben und gegenteilige Gründe vorbringen, aber die letztendliche Entscheidung fällt der Spielleiter. Das muß so sein, um den Spielfluß zu wahren, denn lange Diskussionen über Regelauslegungen hemmen das Spiel.

Kürzel

Charakter-Eigenschaften

- I Intelligenz
- C Courage
- G Geschicklichkeit
- S Stärke
- K Karma

Geld

- NT Neandertaler (Gold)
- SG Silberling (Silber)
- KM Knochenmark (Bronze)
- DT Deut (Kupfer)

Sonstige

- AR Aktionsrunde
- EN Eieruhrnorm (3 - 5 Minuten)
- EW Eigenschaftswert
- HP HokusPokus
- LE Lebensenergie
- NSC Nichtspielcharakter
- PW Platzwert
- PHP Permanenter HokusPokus
- RS Rüstschutz
- SC Spielcharakter
- SL Spielleiter
- TP Trefferpunkte
- W Würfel



Spielmaterial

Albert: „Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.“

Spielregeln wie die vorliegenden stellen die Naturgesetze der Welt dar, auf der unsere Spielercharaktere agieren. Dabei sind diese für die Spieler nur von zweitrangiger Bedeutung. Für sie genügt es, mit Charakterbogen, Würfeln, Karten, Aktionsrunden und Magieanwendung halbwegs vertraut zu sein. Der Rest ist Sache des Spielers, der die Regeln (einigermaßen) beherrscht und korrekt anwendet.

Charakterbogen

Jeder Spieler erhält einen Charakterbogen (siehe Anhang). Diesen füllt er gemeinsam mit (Bleistift und) dem Meister aus. Die einzutragenden Werte werden gewürfelt oder errechnet. Danach enthält der Bogen alle Angaben, die zum Spielen des Charakters benötigt werden: eine Allgemeine Beschreibung, die Eigenschaftswerte, eventuell einige Zauber und alle Ausrüstungsgegenstände. Während des Spieles werden alle Änderungen auf dem Bogen (der Spielcharakter kauft Seil oder Kletterhaken oder verliert sein Schwert...) vermerkt.

Würfel

Beim Rollenspiel werden oft die unterschiedlichsten Würfel benötigt. HokusPokus Grünhorn beschränkt sich auf den allseits bekannten *normalen* W6 sowie den beim Rollenspiel typischen Zwanzigseiter (Isokaoeder), den W20. HPG kann jedoch auch allein mit W6ern gespielt werden. Oft kommt es vor, daß ein Würfelergebnis aus der Summe mehrerer Würfel besteht. Beispielsweise $3W6 + 4$. Die Zahl vor dem W gibt die Anzahl der Würfel vor. Im Beispiel oben werden also drei sechsseitige Würfel gerollt. Die einsame 4 ist eine Konstante und wird einfach zur Würfelsumme addiert.

Sichtschirm

Der Spielleiter stellt vor sich auf dem Tisch einen Sichtschirm auf. Ein einfacher Pappkarton genügt. Dahinter verbirgt er geheime Pläne, Notizen und Würfelaktionen.

Miniaturen

Im Fachhandel sind unzählige Zinnfiguren, passend zum Fantasy-Rollenspiel, erhältlich. Diese sind bemalt recht hübsch anzuschauen und erleichtern das Spiel. Anhand der Miniaturen sind Entfernungen, Standorte und Möglichkeiten der Spielfiguren leichter abzuschätzen. Auch ist es für die Spieler einfacher, sich mit den Charakteren zu identifizieren, sich in sie hineinzuversetzen. Zur Not genügen aber auch die farbigen Holzpüppchen, mit denen man sich sonst nur ärgert.

Sanduhr

Eine einfache 3 bis 5 Minuten Sanduhr (EN) kann sich für den Spielleiter als nützlich erweisen: Meist um die Wirkungskdauer eines Zaubers zu überwachen.

Spielfläche

Gespielt wird an und für sich auf der gesamten Fläche eines Tisches (für weniger Gebrechliche tut's auch der Fußboden). Der zur Verfügung stehende Platz sollte, trotz Cola und Chips oder Tee und Gebäck, ausreichend groß sein, um Fernkampfszenen mit Zinn- oder Holzfiguren darstellen zu können.



Aktionspendel

„Die Ersten werden die Letzten sein.“

Immer, wenn es im Verlauf des Spiels zu zeitkritischen Aktivitäten kommt (zumeist Gefechte mit Zauberstab und Schwert), kündigt der Spielleiter den Spielern die sogenannte Aktionsrunde an.

Eine AR entspricht in etwa dem Zeitraum von drei Sekunden und wird in zwei Bereiche unterteilt: Laufen und Handeln. Gespielt wird zuerst, von links nach rechts, die Bewegungsrunde und anschließend, von rechts nach links, die Handlungsrunde. Daher der Name Aktionspendel.

Bewegungsrunde

Erlaubt sind einzig reine Standortwechsel: Gehen oder Laufen. Sonst nichts! Die maximale Distanz (Mensch = 3, Elb = 4, Zwerg = 2) ist auf dem Charakterbogen vermerkt, dabei entspricht 1 Zinnfigurenzentimeter etwa 1 m. Natürlich darf der Spieler die Strecke beliebig (bis auf 0) verkürzen.

Handlungsrunde

Nun beginnt die Reihe mit dem Charakter, der den höchsten PW aufweist, der also zuletzt laufen durfte. Der Spieler sagt, was sein Charakter bewerkstelligen soll. Er darf alles tun (aufstehen, sich bücken um etwas aufzuheben, sein Schwert gebrauchen, einen Pfeil verschießen, einen Zauber wirken, in der Nase bohren oder nichts), wenn er will – nur nicht laufen! Die AR endet mit dem Spieler, dessen Charakter den niedrigsten PW aufweist.

Larifari

Zahlreiche Kleinigkeiten können von den Charakteren ausgeführt werden, ohne daß dafür eine Würfelprobe nötig wird: aufstehen, etwas aufheben, ein Waffe ziehen, den Bogen nehmen, einen Pfeil auflegen...

Modifikationen

Auf einen *Standard-Baum* (wie immer der in Deiner Phantasie auch aussehen mag) zu klettern ist eine *Standard-Aufgabe*. Um ein solches *Durchschnittsproblem* zu lösen, genügt eine normale *unmodifizierte Würfelprobe*.

Soll einer der Recken hingegen etwas *Außergewöhnliches* vollbringen, belegt der Meister den Wurf mit einer *Modifikation*. Er verlangt vom Spieler einen *erleichterten* oder *schwereren Wurf*: Da wir möglichst vermeiden möchten, Zahlenwerte miteinander auszutauschen werden die Worte leicht, normal, schwer und sehr... verwendet:

- Sehr leicht (+10) ist...
 - ... das berühmte Scheunentor zu treffen.
 - ... ein unbewegtes Nahkampfsziel (Baum).
- Leicht (+5) ist...
 - ... das Klettern an einem Seil.
 - ... es, ein pferdegroßes Ziel zu treffen.
- Normal (+/-0) ist...
 - ... jede Aktion, die einem durchschnittlichen Menschen gelingen sollte.
- Schwer (-5) ist...
 - ... Klettern bei Regen oder Sturm.
 - ... Schwimmen in starker Strömung.
 - ... ein Fernkampfsziel kleiner als ein Tiger.
 - ... zu kämpfen, wenn man am Boden liegt.
 - Sehr schwer (-10) ist...
 - ... Klettern bei Regen und Sturm.
 - ... Schwimmen in einem reißenden Fluß.
 - ... ein handtellergroßes Fernkampfsziel.

Glückswürfe

Die mystische Glückszahl für HokusPokus Grünhornhelden ist die 13. Möchte oder muß sich jemand auf sein Glück verlassen, mag der Meister eine Glücksprobe gestatten. Liegt das Ergebnis des W20 (alternativ 3W6) bei maximal 13, hat der Charakter Glück, ansonsten Pech!



Spielregeln

Laufen und Handeln

nach dem Motto: „*Gesagt – getan!*“
Der Spieler beschreibt, was sein Charakter unternehmen soll.
Erhebt der Meister keine Einwände,
erfolgt sofort die Ausführung.
Es gibt kein Zurück!

Würfelei

„Der W20 – des Helden Schicksal.“
Der Ausgang vieler Handlungen der Spielcharaktere ist ungewiß. So kann das Erklettern eines Baumes auch mit einem Sturz und den damit verbundenen Verletzungen enden. Würfel und Eigenschaften lösen diese und ähnliche Fragen.

Wie läuft das ab? Der Spieler sagt, was sein Charakter unternehmen soll: „Ich kletter“ auf den Baum.“ Der Meister bestimmt daraufhin, (ob überhaupt und) gegen welchen Wert (Eigenschaft, LE... hier Geschick) der Spieler würfeln soll. Ausgeführt werden alle Würfelproben mit dem W20 (wenn dieser nicht vorhanden ist, können alternativ 3W6 Verwendung finden). Eine Würfelprobe gelingt, wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem zuvor festgelegten Wert ausfällt, und der Kletterer sitzt im Baum. Ist das Ergebnis einer Würfelprobe dagegen größer, so mißlingt die Aktion und unser Held fällt – dazu später.

Möchte ein Spielcharakter an Informationen gelangen (durch Beobachten, Horchen, Suchen, Suchen...), kann der Spielleiter sich dazu entscheiden, verdeckt hinter seinem Schirm zu würfeln. Warum? Mißlingt die Probe, kann der Spieler – wie im richtigen Leben – nie sicher sein, ob er etwas übersehen, -hört... hat.



Geburt

Mit Bleistift, Würfel und Papier in den Kreislaal.

Die Geburt eines Spielcharakters vollzieht sich garantiert schmerzfrei.

Eigenschaften

Die Eigenschaftswerte sind Ausdruck für die geistigen und körperlichen Fähigkeiten eines Wesens. Für einen HPG-Spielcharakter benötigen wir fünf Eigenschaften. Diese sind Intelligenz, Courage, Geschick, Stärke und Karma (Verständnis und Geschick im Umgang mit der Magie) und werden durch Würfelglück entschieden.

PS: Da nach HPG-Regeln absolute Gleichberechtigung herrscht, sind die Werte für Männlein oder Weiblein identisch.

Eigenschaftsermittlung

Der Reihe nach kündigt der Spieler jeweils eine der fünf Eigenschaften an und würfelt W6 + 6. Das Resultat (je mehr desto besser) wird auf dem Charakterbogen mit Bleistift in die entsprechenden Spitzen des Pentagrammes eingetragen. Stehen die 5 Werte, darf der Spieler entweder...

- ... versuchen einen davon zu verbessern. Das heißt noch *einmal* dafür mit W6 + 6 würfeln. Das bessere Ergebnis gilt.
 - ... oder er darf 2 der Eigenschaftswerte gegeneinander austauschen.
- Und fertig ist der Mensch!

Elb oder Zwerg

Möchte der Spieler keinen Menschen, sondern einen Elben (das sind diese naturverbundenen Typen mit den spitzen Ohren) oder einen Zwerg (das sind die kleinen, stämmigen, starken Typen mit Vollbart, für die Seife ein Fremdwort ist) spielen, müssen noch *Differenzwerte* addiert bzw. subtrahiert werden. Dadurch werden deren Besonderheiten hervorgehoben.

Elb

- Geschick wird um 4 erhöht
- Karma wird um 2 erhöht
- Stärke wird um 2 vermindert
- Courage wird um 1 vermindert

Zwerg

- Stärke wird um 4 erhöht
- Geschick wird um 2 vermindert

Bewegungswert

Jeder Spieler kreuzt auf seinem Charakterbogen das entsprechende Feld Bewegungswert in Metern neben Mensch, Zwerg oder Elb an.



Magie

Menschlichen Charakteren sei es gestattet, das Kunsthandwerk der Zauberei zu ergreifen. Für den Spieler heißt das: Einfach auf der unteren Hälfte des Charakterbogens Zauberkunst *nicht* durchstreichen, die 7 Zauber durchlesen und fertig! Jedoch darf alsdann kein unedles Metall mehr mitgeführt werden (das sind vor allem Kettenhemden und Schwerter), denn es verursacht ab nun (aus einem hier nicht beschriebenen Grund) entsetzlichen Kopfschmerz, auch Zauberschmerz genannt.

Die Kunst ausnahmslos *aller* Elben ist der Elbengesang. Auch hier gilt Besagtes über den Zauberschmerz. Dieser trifft die Elben jedoch nicht so hart, da sie sowieso niemals Kettenhemden tragen und ihre typischen Waffen ein Bogen sowie ein Schwert aus Hexenholz sind. Hexenholz ist eine spezielles Holz, das so hart wie Metall wird, wenn man es entsprechend verarbeitet.

Zwerge zaubern so gut wie nie, da sie sich ohne ihr Kettenhemd nackt fühlen. Also sowohl Zauberkunst als auch Elbengesang streichen!

Persönliches

Eintragungen, die Charakter verleihen:

Name

Wie lautet der Name, den ein neuer Charakter fortan tragen soll? An und für sich das Aller einfachste, darum benötigen die Spieler für diese Entscheidung immer wieder die meiste Zeit.

PS: Auf dem Charakterbogen ist rechts vom Namensfeld Platz, um das entsprechende Symbol für Männlein oder Weiblein einzutragen.

Alter

Das Einstiegsalter kann erwürfelt werden:

- Mensch: 2W6 + 15 Jahre
- Elb: 2W6 + 35 Jahre
- Zwerg: 2W6 + 25 Jahre

PS: Elben und Zwerge werden um ein Vielfaches älter als Menschen, daher drängt es sie meist deutlich später ins Abenteuerleben.

Sonstiges

Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarbe darf der Spieler frei auswählen. Im Verhältnis zu Menschen sind Elben etwa 20 – 30 cm größer, aber 5 – 15 Kilo leichter. Zwerge sind etwa 50 cm kleiner, aber gut 50 Muskelkilo schwerer.

Berechnungen

Um für einen reibungslosen Ablauf des Spiels zu sorgen, werden weitere Zahlenwerte benötigt.

Lebensenergie

Die Lebensenergie ist gleich dem Stärkewert des Charakters plus 2 und wird im LE-Kreis des Charakterbogens (rund um das Pen-tagramm) vermerkt. Dazu werden alle übrigen Felder mit Farbe ausgefüllt. Hat der Charakter beispielsweise 12 Punkte LE, so füllt er alle Kreise ab 13 beginnend bis 30 mit Filzschreiber aus. Die verbleibenden Kreise von 1 bis 12 stellen ab nun seine LE-Punkte dar und zeigen an, ob der Spielcharakter verletzt ist. Während des Spiels werden verlorengegangene Punkte dort abgestrichen. Verheilte Wunden werden mit einem Radiergummi entfernt. Praktisch, gelle?



Platzwert

Dieser Wert legt die Sitzreihenfolge am Spieltisch fest und erleichtert das charaktergerechte Ausfechten imaginärer Kämpfe. Er wird errechnet, indem man Geschicklichkeit und Intelligenz addiert, denn wer gewandt, reaktionsschnell (G) und gewitzt (I) ist, kann eher agieren. Der PW wird ebenfalls auf dem Charakterbogen festgehalten. Die Spieler nehmen, mit dem niedrigsten PW beginnend, links vom Spielleiter Platz. Der Spieler mit dem höchsten PW sitzt somit rechts vom SL. Bei gleichen Platzwerten entscheidet der Meister, der auch seine NSC in dieses Schema einordnet.

Standardausrüstung

„Wir führen Gutes im Schilde!“

Jede neu erschaffene Spielfigur erhält kostenlos ihre persönliche Standardausrüstung: Waffen, Rüstung, Beutel, Taschen, Rucksack sowie schlichte, volkstypische Kleidung. Alles weitere kann später im Spiel käuflich erworben werden.

Die Wahl der Waffen: Je angefangener 5 Stärkepunkte verfügt der Charakter über einen Ausrüstungspunkt (also bis 5 einen, bis 10 zwei, bis 15 drei, ab 16 vier). Diese Punkte dürfen nach Belieben verteilt werden. Sie sind auf dem Charakterbogen rechts des Waffenankreuzfeldes wiederzufinden. In der Regel gilt: W6 oder RS 2 = 1 Ausrüstungspunkt, 2W6 oder RS 4 = 2 Ausrüstungspunkte.

Wichtiges

- Elben und Zauberer gebrauchen kein unedles Metall.
- Elbenschwerver sind aus Hexenholz und verursachen maximal W6 Trefferpunkte.
- Zu Bogen oder Armbrust gehören natürlich die passenden Pfeile bzw. Bolzen!
- In den Rucksack (siehe Charakterbogen links unter dem HPR-Logo) kann der Spieler hineinstopfen, was der gesunde Menschenverstand zulässt (also keine Standuhr). Ist das Feld vollgeschrieben, gilt der Rucksack als gefüllt.

Hab & Gold

Wie im *richtigen* Leben benötigen unsere Abenteurer Geld, dabei entspricht eine Knochenmark ganz grob dem Wert 1 DM (1 NT = 10 SG = 100 KM = 1.000 DT).

Börse

Das Startkapital unserer angehenden Helden wird mit einem W6 ermittelt. Zuerst wird für NT gewürfelt, dann für SG, dann für KM. Wer bis hier ein gutes Ergebnis erzielt hat, sollte sich noch nicht zu früh freuen, die Sache hat noch einen Haken. Nun wird mit 2W6 für die DT gewürfelt. Aber wer Pech hat und 12 Kupfer erhält, ist verschuldet. Das heißt: NT, SG und KM werden mit negativen Vorzeichen versehen. Dem Abenteurer bleiben somit 12 Kupfermünzen und ein Schuldschein bei einem NSC des Meisters.