

HACK & SLAY MIT DEMIURGON

Für Hack & Slay sollt man so wenig Regeln wie möglich haben, da es sonst zur unnötig kompliziert wäre und möglicherweise ein Anschein von Realitätsnähe hätte.

Aus diesem Grunde wird Miniurgon verwendet, es gibt also keine AP oder verschiedene Listen, die man erlernen kann, sondern nur die Standardliste und die Techniken, die man anhand der Standardlisten wählen kann. Für die Heldencharaktere und die Erzschorken werden die Anzahl der VK verdreifacht. Die Charaktere erhalten 8 Listengrade zum verteilen, damit sind sie besser als normale Wesen. (Üblich sind sonst 4-6 Grade.) Wesen, die schwächer sein sollen (als Gegner der Charaktere auch "Aufwärmmonster" genannt), erhalten die normale Anzahl an VK und nur 4-6 zusätzliche Listengrade. Es gibt keine Abzüge durch geringe VK, bis zum bitteren Ende können alle mit vollem Gruw agieren.

Zum Kampf:

Da es bei Hack & Slay wichtig ist viele Feinde bekämpfen zu können, gibt es erweiterte Regeln für Kampfunden ("Aufwärmmonster" und schwache Wesen kämpfen nach normalen Regeln, d.h. einmal angreifen und einmal verteidigen). In einer Runde haben die Charaktere folgende Optionen:

1. Alle Angriffe parieren.
2. Einmal angreifen und dreimal parieren.
3. Zweimal angreifen und einmal parieren.

Zum Schaden:

Der Schaden durch Waffen kann auch schon bei normalerweise nichtkritischen Treffern heftiger werden: Schon ab einem Angriff, der um mindestens 10 über der Zielzahl liegt, wird der Schaden verdoppelt, bei einem Angriff, der um mindestens 20 über der Zielzahl liegt, wird der Schaden verdreifacht.

Besonderes Talent Berserkerang (Bewegungstechnik):

Eine Runde vor Kampf muss sich der Charakter konzentrieren. Es wird ein S-Gruw Bewegung gewürfelt und, wenn die Probe erfolgreich ist, so ist der Charakter im Berserkermodus.

Das bedeutet: Der Charakter greift dreimal pro Runde an, hat aber keine Parade. Er kämpft solange weiter, bis keine Feinde mehr zu sehen sind, oder bis seine VK auf 3 oder weniger sinken. Sollten keine Feinde mehr zu sehen sein und der Berserker hat noch über 3 VK, so muss er noch einmal würfeln, um den Berserkerang zu verlassen. Wenn die Probe auf Berserkerang **misslingt**, dann hat der Charakter den Berserkerang verlassen, es kostet ihn jedoch ein VK. Ansonsten greift er die ihm am nächsten stehenden Personen an (zumeist seine eigenen Mitstreiter). Dieser Wurf kann jede Runde wiederholt werden, kostet jedesmal ein VK, und solange die Probe nicht unter 20 ist, oder die VK unter 4 greift der Charakter weiter an.