



Spiele mit Ausdauer (AUS)

Die Erfahrung mit vielen Samyra-Gruppen hat gezeigt, dass zu Beginn des Spielens auf die Beachtung der Ausdauer-Regeln verzichtet wird. Im Zuge des Spielflusses ist dies zunächst nachvollziehbar. Sind die Charaktere jedoch weiter entwickelt worden und die Spieler erfahrener, sollten die Regeln rund um den Einsatz von Ausdauer bzw. den Verlust von Ausdauer beachtet werden. Denn sie ist vor allem im Zusammenhang mit speziellen Kampfmanövern ein wichtiger Faktor, der das Balancing der Charaktere ermöglicht.

Der Ausdauerverlust beschreibt ganz allgemein wie erschöpft ein Charakter ist. Trägt er schwerere Rüstungen, erhöhen sich die Ausdauerkosten (vgl. S. 174).

Ausdauer muss ein Charakter in bestimmten Situationen (s.u.) zahlen:

Im Kampf:

- **Angriffe abwehren bzw. ausweichen** (S. 249, 233): wenn erfolgreich abgewehrt bzw. ausgewichen wurde, zahlt man entsprechend der Tabelle auf S. 249 Ausdauer **Blocken** (Schild S.254 oder Stäbe S.257): AUS wie geblockter Schaden ((2bzw.3)4-6)

Fertigkeitsstufe	AUS-Kosten
bis 05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2

Erhöhung des Ausdauerverbrauchs durch Rüstungen:
 Kettenpanzer +1
 Schuppenpanzer +2
 Plattenpanzer +3
 Arm-/Beinschienen +1

- **Kampfoptionen:** (S. 242ff) **Nahkampf**

normale AUS-Kosten	Betäuben, Entwaffnen, Festhalten, Gezielte Hiebe; Kampf mit zwei Waffen & Schild als Waffe (FS der Waffengruppe!), (Sturzflug), Zu Fall bringen, Zurückdrängen
Sonderregel: AUS-Kosten	AUS: Parade (1 AUS), Rundumschlag (AUS*2), (Stachelwirbel (AUS = FS)), Zweihändige Hiebe (je Schaden +2, 2 AUS (max. 6))
keine AUS	(Erdrücken), Feuerangriff (Fackeln), Gedämpfte Schläge, Improvisierte Waffe

Kampfoptionen: (S. 235ff) **Fernkampf**

Blattschuss (4 AUS), Brandpfeile (2AUS), Dreifachschuss (6 AUS), Kraftvoller Angriff (2 AUS je +1 Schaden (max.6 AUS), Mehrere Ziele (je Ziel 1 AUS), Sorgfältig Zielen (2 AUS)

- **Kampffertigkeiten:** (S. 265ff)

normale AUS-Kosten	Beidhändiger Angriff, Gegenangriff, Kampf mit zwei Waffen, Vermeidung
Sonderregel: AUS-Kosten	Schildbeherrschung III (1/2 AUS), Rüstungsbrecher & Waffenbrecher (AUS wie Wuchtschlag), Wuchtschlag (I+II: 2 AUS je Schaden; III: 1 AUS je Schaden), Zweihandparade (AUS wie geblockter Schaden)
Keine AUS	Initiative, Kampfsport, Kritisch treffen, Meucheln, Nachtkampf, Rüstungsroutine, (Schildbeherrschung (vgl. Blocken)), Schmerzüberwindung, Schnellladen, Sicherer Schuss, Tödliche Angriffe
Besonderheiten	Sturmangriff (S. 257) (AUS = ½ angestürmte Meter)

Außerhalb des Kampfes:

Fertigkeiten (S. 177ff):

normale AUS-Kosten	Balancieren, Fallen, Gaukeleien, Geländelauf, Klettern, Kraftakt, Schwimmen, Winden
Sonderregel: AUS-Kosten	Reiten (1/2 AUS)
keine AUS	Seiltechnik, Springen und Tauchen

Gaben (S. 318): Affenfüße, Ausdauernd, Berserker, Flügel, Intuitive Magie, Klebende Gliedmaßen, Lebensabsaugung, Levitieren, Manasicht, Pyrokinese, Schnurren, Telekinese, Telepathie, Tierfreund, Verwirrung

AUS-Mangel

Sollte ein Charakter für eine Handlung mehr AUS aufwenden müssen, als er hat, erhält er für jeden fehlenden AUS-Punkt eine Erschwernis von +1 auf die entsprechende Probe (S. 249).

Ein Charakter mit Null AUS ist völlig erschöpft: ¼ Traglast (inkl. getragene Rüstung etc.), 1/3 BEW; keine Angriffe etc. , die AUS kosten (völlig schutzlos); Fertigkeiten ohne AUS-Kosten Proben +2

Auf Abwehren etc. kann verzichtet werden, um Aus zu sparen. Der Charakter gilt aber als wehrloses Opfer und der Gegner greift erleichtert an (-2) (S. 242).

AUS (langfristig) erhöhen: durch Aufwenden von AP vgl. S. 360 „Gesundheit steigern“