



von

KAI KEMNITZ

Das Grundregelwerk von
Samyra – Das Fantasy-Rollenspiel

1. Auflage 2012

Autor

Kai Kemnitz

Layout

Kai Kemnitz

Cover und Logo

Andree Schneider

Karten

Roland Büttner

Innenillustrationen

Yanus Bleßmann

Kai Kemnitz

Andreas Rexfort

Andree Schneider

Paul Taaks

Lektorat

Gerda Kemnitz

Testspieler

Steffen Barovic

Alexander Hillmer

Volker Janssen

Marie-Anike Kruse

Britta Lüschen

Jan-Martin Meyer

Verena Reineke

Kontakt

webmaster@samyra.de

Samyra im Internet

<http://www.samyra.de>

Inhalt

Kapitel I – Einleitung 5

Einleitung 7

Kapitel II – Die Geschichte Samyras..... 11

Die Geschichte Samyras 12

Kapitel III – Die Rassen..... 19

Die Rassen 21

Die Aftaleeni 21

Die Brutus 24

Die Ceglugs 28

Die Menschen 31

Die Nigros 33

Die Riikaatii 36

Die Verasti 39

Die Zikaru 42

Die Zwerge 45

Kapitel IV – Aspekte und Kulte..... 49

Aspekte und Kulte 50

Die Aspekte 53

Bewahrerkräfte..... 64

Kulte 67

Kapitel V – Welt und Länder 73

Welt und Länder..... 75

Die Länder 80

Assar 80

Bakuria 83

Chulufur..... 86

Daktia 91

Farness 95

Finthra 98

Galtir..... 102

Hult Ha Yak 106

Inrida 112

Issengor..... 117

Ivana 121

Midland 124

Rasharr 130

Sirana 132

Skae Bara 137

Tahary..... 141

Tiranja 145

Verment..... 147

Ystrien 151

Kapitel VI – Grundlegende Regeln 155

Grundlegende Regeln..... 158

Die Werte der Spielfiguren 159

Proben..... 162

Kapitel VII – Die Fertigkeiten 167

Die Fertigkeiten..... 172

Allgemeine Regeln 174

Liste der Fertigkeiten 177

Kapitel VIII – Der Kampf..... 221

Der Kampf..... 227

Ablauf eines Kampfes 229

Fernkampf 232

Nahkampf 239

Besondere Würfelergebnisse..... 248

Gesundheit und Schaden..... 249

Rüstungen und Schilde 252

Die Waffen..... 256

Kampffertigkeiten..... 265

Kapitel IX – Die Magie 275

Die Magie 280

Grundlagen des Zauberns 282

Die hohe Kunst der Magie..... 288

Die Zaubersprüche..... 291

Kapitel X – Die Gaben 313

Die Gaben..... 317

Liste der Gaben 318

Kapitel XI – Charakter-Erschaffung 333

Charakter-Erschaffung 336

Kapitel XII – Erfahrung und Lernen 351

Erfahrung und Lernen 354

Selbststudium 355

Abenteurerpunkte..... 357

Kapitel XIII – Abenteuererleben..... 363

Abenteuererleben..... 367

Gifte und Krankheiten 369

Ausrüstung und Beute..... 373

Magische Gegenstände 375

Kapitel XIV – Kreaturen 381

Dämonen..... 386

Humanoide..... 400

Reittiere..... 411

Tiere..... 415

Untote 434

Geister..... 436

Anhang 439

Preislisten 440

Tabellen 448

Index..... 461

Charakterbögen 469

Tabellenübersicht

Tabelle 7.1: Ausdauerkosten abhängig von der Fertigungsstufe und der getragenen Rüstung.....	174
Tabelle 7.2: Modifikationen und Geschwindigkeit für Balancieren.....	178
Tabelle 7.3: Modifikationen und Geschwindigkeit bei Geländelauf.....	186
Tabelle 7.4: Modifikationen und Geschwindigkeit beim Klettern.....	191
Tabelle 7.5: Modifikationen und Geschwindigkeit beim Galopp.....	195
Tabelle 7.6: Modifikationen beim Rudern.....	197
Tabelle 7.7: Schiffbruch beim Rudern.....	198
Tabelle 7.8: Modifikationen beim Schleichen.....	200
Tabelle 7.9: Modifikationen beim Schwimmen.....	201
Tabelle 7.10: Modifikationen beim Segeln.....	202
Tabelle 7.11: Schiffbruch beim Segeln.....	202
Tabelle 7.12: Sprachen und Schriften.....	205
Tabelle 7.13: Modifikationen beim Spurenlesen.....	207
Tabelle 7.14: Modifikationen beim Tarnen.....	209
Tabelle 7.15: Erlerntes Überleben bei Spielbeginn.....	211
Tabelle 7.16: Modifikationen beim Überleben.....	212
Tabelle 7.17: Modifikationen beim Verführen.....	215
Tabelle 7.18: Unfälle beim Wagenlenken.....	218
Tabelle 7.19: Öffnungsgrößen beim Winden.....	219
Abbildung 8.1: Fehlschüsse im Fernkampf.....	234
Tabelle 8.1: Modifikationen im Fernkampf.....	236
Tabelle 8.2: AUS-Kosten für Abwehren und Ausweichen.....	240
Tabelle 8.2: AUS-Kosten für Kampfoptionen.....	242
Tabelle 8.3: Modifikationen im Nahkampf.....	245
Tabelle 8.4: Auswirkungen eines kritischen Fehlers.....	248
Tabelle 8.5: AUS-Kosten im Kampf.....	249
Tabelle 8.6: Rüstungen und Rüstteile.....	253
Tabelle 8.7: Verteidigungswaffen.....	255
Tabelle 8.8: Waffen.....	259
Tabelle 9.1: Modifikationen und Energiekosten beim Zaubern.....	289
Tabelle 11.1: Prioritäten.....	337
Tabelle 11.2: Größe, Statur und Alter.....	342
Tabelle 11.3: Aussehen.....	342
Tabelle 11.4: Stand.....	343
Tabelle 12.1: Selbststudium / AP-Kosten.....	355
Tabelle 12.1: Selbststudium / AP-Kosten.....	360
Tabelle 13.1: Sturzschaden.....	367
Tabelle 13.2: Reisegeschwindigkeit (km/h).....	368
Tabelle 13.3: Modifikationen für Verfügbarkeit.....	373

Tabellen im Anhang:

Grundwerte von Nichtmenschen.....	448
Grundwerte von Menschen.....	449-453
Grundwerte der Aspekte.....	454
Gaben.....	455
Kampffertigkeiten.....	456
Zauberdaten.....	458
Zauberkosten.....	459