



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	Kapitel VIII – Der Kampf	221
Einleitung	7	Der Kampf	227
Kapitel II – Die Geschichte Samyras.....	11	Ablauf eines Kampfes	229
Die Geschichte Samyras	12	Fernkampf	232
Kapitel III – Die Rassen.....	19	Nahkampf	239
Die Rassen	21	Besondere Würfelergebnisse	248
Die Aftaleeni	21	Gesundheit und Schaden	249
Die Brutas	24	Rüstungen und Schilde	252
Die Ceglags	28	Die Waffen	256
Die Menschen	31	Kampffertigkeiten	265
Die Nigros	33	Kapitel IX – Die Magie	275
Die Riikaatii	36	Die Magie	280
Die Verasti	39	Grundlagen des Zauberns	282
Die Zikaru	42	Die hohe Kunst der Magie	288
Die Zwerge	45	Die Zaubersprüche	291
Kapitel IV – Aspekte und Kulte.....	49	Kapitel X – Die Gaben	313
Aspekte und Kulte	50	Die Gaben	317
Die Aspekte	53	Liste der Gaben	318
Bewahrerkräfte	64	Kapitel XI – Charakter-Erschaffung	333
Kulte	67	Charakter-Erschaffung	336
Kapitel V – Welt und Länder	73	Kapitel XII – Erfahrung und Lernen	351
Welt und Länder	75	Erfahrung und Lernen	354
Die Länder	80	Selbststudium	355
Assar	80	Abenteurerpunkte	357
Bakuria	83	Kapitel XIII – Abenteurerleben.....	363
Chulufur	86	Abenteurerleben	367
Daktia	91	Gifte und Krankheiten	369
Farness	95	Ausrüstung und Beute	373
Finthra	98	Magische Gegenstände	375
Galtir	102	Kapitel XIV – Kreaturen	381
Hult Ha Yak	106	Dämonen	386
Inrida	112	Humanoide	400
Issengor	117	Reittiere	411
Ivana	121	Tiere	415
Midland	124	Untote	434
Rasharr	130	Geister	436
Sirana	132	Anhang	439
Skae Bara	137	Preislisten	440
Tahary	141	Tabellen	448
Tiranja	145	Index.....	461
Verment	147	Charakterbögen	469
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		

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