



FAIRYTALE SYNDICATES

— C —

Die Zeiten im Land der Märchen und Legenden sind hart. In den Zwanzigern der fantastischen Zeitrechnung herrscht eine Kluft zwischen arm und reich. Die Kriminalität erscheint für viele ein verlockender, einfacher Ausweg aus dem Elend und der Bedeutungslosigkeit. Schnell, reich und angesehen zu werden ist der Traum vieler Syndikatsmitglieder. Für einige wenige ist es die wahr gewordene Prophezeiung.

Der ein oder andere startet sein eigenes Syndikat, hält die Strippen in Händen und führt seine eigene Organisation dem Reichtum entgegen oder versucht es zumindest.

Dem entgegen stehen die Kräfte der Natur, die Feen, die sich gegen die kriminelle Einflussnahme wehren.

Die ordnenden Kräfte in Form des Arms des Gesetzes sind zudem angetreten die Sicherheit zu wahren. In organisierter Manier versucht man Einfluss zu nehmen und die kriminellen Energien einzudämmen. Die ungezügelter Natur ist dem Arm des Gesetzes zudem ein Dorn im Auge. Diese wird nur ungern geduldet und muss ebenfalls im Zaum gehalten werden.

Den Gnomen geht es bei Ihren Bemühungen in erster Linie um das Wetten. Den damit verbundenen Möglichkeiten in dieser Welt Ihren Platz zu finden und sich zu behaupten. Der Schmuggel von Spirituosen und Tabakwaren unterstützt Ihre Aktivitäten mit dem Ziel, Einfluss und Wohlstand zu erlangen.

Die Syndikate der Gnome setzen in der Hauptsache auf die Hasen, im wahrsten Sinne des Wortes. Hasen sind schnell, und an der richtigen Stelle, mit der richtigen Wette platziert, geben sie einem einen unschätzbaren Vorteil. Dieser Weg gilt den Gnomen erwiesenermaßen als der sicherste Weg zu einem anerkannten und ehrenwerten Platz in der Gesellschaft.

Die Gangster-Gobbos streifen schwer bewaffnet durch die Wälder und versuchen böse guckend Ihre Widersacher zu verschrecken. Dabei ist die schwere Bewaffnung tatsächlich nur vordergründig gefährlich. Der Streifzug, bei dem die Gobbos Ihre Bewaffnung erbeutet haben, hatte zu seiner Zeit ein eher harmloses Ziel. Die Kundschafter haben die Waffenfabrik aufgetan und Ihre Chance gesehen, dabei jedoch außer Acht gelassen, dass es sich um eine Schreckschusswaffen-Fabrik handelte. Das wurde jedoch nie mehr thematisiert nach dem „Coup“, es ist nur auffällig, wie selten die Gobbos von der Waffe „Gebrauch“ machen bzw. ein Ziel treffen.

Bei Fairytale Syndicates übernehmt Ihr als Spieler die Kontrolle über ein Syndikat. Als Patron einer kriminellen Organisation, Ältester eines naturverbundenen Stammes oder Leiter einer Wache von Gesetzeshütern steuerst Du Deine Spielercharaktere. Du versuchst die gestellte Aufgabe gegen Deine Mitstreiter so erfolgreich wie möglich abzuschließen. Deine Charaktere und die Zauber setzt Du dabei gezielt ein, um innerhalb des gestellten Szenario-Auftrags das Beste für Dich und Deine Untergebenen rauszuholen. Erlaubt ist dabei, was Erfolg verspricht.

Fairytale Syndicates – Ein kriminell-fantastisches Spiel mit sportlicher Gelassenheit

Spielregeln Fairytale Syndicates

Die umfangreiche Erläuterung der Spielregeln, oder wie Du Dein Syndikat auf dem Spielfeld zu Ruhm und Macht führst.

Das System vereint bekannte Elemente aus Tabletop-Skirmishern, Rollenspielen und Brettspielen. Dabei liefert es den Kontrahenten ein rundenbasiertes kompetitives Spielerlebnis mit einem besonderen Initiative-Mechanismus.

Die Aktionen sind vielfältig zu wählen und jede neue Spiel-Situation schafft neue Möglichkeiten damit umzugehen. Taktisch ist sehr viel möglich, man sollte nie aufgeben, denn das Blatt kann sich bis zur letzten Aktion noch wenden.

Spielkomponenten

Um ein Spiel „Fairytale Syndicates“ zu spielen werden einige Zutaten benötigt.

Miniaturen

Miniaturen auf 25mm Bases in unterschiedlichen Ausführungen. Für die verschiedenen Charaktere kann man sich seine eigenen Miniaturen herstellerunabhängig zusammenstellen.

Wir empfehlen für unser Spiel die Range von [pungaminiatures](#) und [bitethebullet](#), die uns bei der Entwicklung des Spiels sehr wohlwollend begegnet sind.

Spielerminiaturen

Jedem Spieler steht ein Syndikat zur Auswahl das sich aus den folgenden Mitgliedern zusammensetzt:

Charaktertyp		kleines Spiel	Großes Spiel
Sammler		1	1
Trickser		1	1
Läufer		2	2
Schütze/Werfer		1	2
Haudegen		1	2
Maskottchen		0	1

Neutrale Miniaturen

In jedem Szenario gibt es neutrale Charaktere bzw. Gegenstände (25mm), die „Objekte der Begierde“ der Syndikate.

Objekt der Begierde	Details	Kleines Spiel	Großes Spiel
Dynamische Modelle:	Hasen (oder andere Kreaturen die rennen und auf die man wetten kann)	6	8
Statische Modelle:	Spirituosen/ Tabakwaren (Etwas das es sich zu schmuggeln lohnt)	je 6	10

Der Szenarien-Beschreibung sind bei Bedarf genauere Angaben zu entnehmen.

Optionale Miniaturen

Es gibt Erweiterungen der Range, die wir im Laufe der Zeit erweitern und weiterentwickeln werden. Diese können über die optionalen [Ereignisse](#) und im „großen Spiel“ durch weitere Miniaturen ergänzt werden. Wenn man ein paar Spiele gemacht hat, kann man sein Spielerlebnis damit erweitern, intensivieren und variieren.

Spielbrett

Als Spielbrett wird eine Fläche von 2 Fuß auf 2 Fuß empfohlen. Damit hat man die Möglichkeit die Spiele gut auch auf jedem Küchentisch zu spielen. Für „große Spiele“ und Mehrspieler-Runden kann man auch 2 Fuß auf 3 Fuß Spielbretter stellen. Der Spielspaß ist mit beiden Formaten gegeben. Stellt was ihr bevorzugt, wofür ihr Platz habt oder wozu ihr gegebenenfalls bereits Spielmatten besitzt.

Bedenkt, dass es auch neben dem Spielbrett Platz für die in diesem Abschnitt genannten [Spielkomponenten](#) braucht.

Gelände

Gelände spielt eine wichtige Rolle bei „Fairytale Syndicates“. Die Logik der Bewegung, der Miniaturen und einiger Zauber hängen mit dem Gelände zusammen. Ein guter Anhaltspunkt ist mindestens 40% der Platte durch Gelände bedeckt zu haben. Alle Geländestücke sind auf runden Bases zu platzieren.

Für ein erstes „kleines Spiel“ benötigt man 10 Geländestücke im Format einer CD (4,5“).

Wenn man sein Geländeset zusammenstellt, ist folgendes empfohlen:

Durchmesser	Empfohlene Anzahl 2'x2'	Empfohlene Anzahl 2'x3'
2"	1	2
3"	4	4
4,5"	4	6
8"	2	2
10"	0	1

Natürlich könnt ihr die Anzahl des Geländes individuell variieren. Dazu geht folgendermaßen vor: Die Anzahl bestimmt ihr über das Werfen von zwei sechsseitigen Würfeln, zu deren Summe ihr fünf hinzuzählt (2W6+5). Es wird abwechselnd aufgestellt aus dem Fundus, der Euch zur Verfügung steht. Wie ihr Euch auch bei dem Gelände einigt, in Absprache werdet Ihr einen schönen Ansatz finden Euer Gelände zu verteilen.

Gelände ist passierbar, jedoch halbiert sich die Bewegungsweite innerhalb der Geländeteile.

Unpassierbare Geländestücke (Höhe 3" und mehr) sind ernstzunehmende Hindernisse. Mehr als drei auf dem Spielbrett können zielführende Aktionen zu stark behindern. In einem „großen Spiel“ sind drei davon eine interessante Herausforderung und gleichzeitig absolutes Maximum.

Magiekarten

Diese Karten repräsentieren Zaubersprüche. Im „kleinen Spiel“ gibt es acht Karten. Wir empfehlen in den allerersten Spielen mit nur vier zu starten. Weitere Magiekarten zum Variieren sind als Erweiterungen verfügbar. Im „großen Spiel“ werden ebenfalls zwölf Karten gespielt, wobei je Spieler zwei Karten vorab abwechselnd gewählt und offen ausgelegt werden zu den zufällig gewählten acht Karten.

Charakterkarten

Auf diesen Karten stehen die Eigenschaften eines Syndikat-Mitglieds zusammengefasst zum schnellen Zugriff während des Spiels.

Initiativtoken

Bei „Fairytale Syndicates“ wird die Aktivierung über durchnummerierte Token geregelt. Für ein „kleines Spiel“ werden 8 Token je Seite benötigt. Ein „großes Spiel“ hat 10 Token je Seite.

Zustands- und Effektmarker

Es gibt im Spiel einige Zustände und Effekte die über Token dargestellt werden. Details dazu sind unter „[Zustände](#)“ und „[Effekte](#)“ beschrieben.

Würfel

Für ein Spiel benötigt jeder Spieler ein Rollenspiel-Würfelset (Würfel mit 4,6,8,10,12 und 20 Seiten) und dazu einen Zählerwürfel (vierseitig - W4) und einen Runden-Würfel (vierseitig - W4 bzw. sechseitig – W6 bei „großen Spielen“). Bei den Würfeln handelt es sich beim W20 um den „Kampfwürfel“, beim zwölfseitigen Würfel (W12) um den „Zauberwürfel“. Bei den W8,10,12 und W20 um die „Richtungswürfel“. Weitere Definitionen stehen bei Bedarf in der

 **Richtungswürfel Funktionsweise:** Die Richtung des Würfels wird angezeigt, indem man die Ecke über der Zahl als Richtungspfeil ansieht (hier im Beispiel nach oben)!

Messinstrumente

Für das Spiel benötigt ihr ein Maßband oder Maßstab mit mindestens 12“ Länge. Zusätzliche Messhilfen mit den Abständen 2“, 3“, 5“ und 6“ können den Spielablauf vereinfachen.

Grundregeln

Es gibt ein paar elementare Regeln, die das Spiel „Fairytale Syndicates“ ausmachen und in der Folge geschildert werden.

Eigenschaften

Jeder Charakter hat Eigenschaften. Sondereigenschaften hat nur ein bestimmter Charaktertyp als Fähigkeit und Syndikatseigenschaften sind Eigenheiten, die der jeweiligen Bande einen eigenen Einschlag geben (für „große Spiele“ relevant).

Allgemeine Charaktereigenschaften

Dabei gibt es Charaktereigenschaften, die jeder Charakter hat:

- Laufen: Distanz, die ein Charakter zurücklegen darf bei einer Laufen-Aktion in Zoll
- Attacke: Zielwert für Attacken auf einem W20
- Schaden: Würfel für den Schadenswurf
- Block: Würfel für den Block gegen den Schadenswurf
- Geschick: Würfel für einen Zielwurf (Sammeln, Hypnose)
- Zähigkeit: Lebenspunkte des Charakters

BEISPIELWERTE eines Läufers:

Laufen	Attacke (W20)	Schaden	Block	Geschick	Zähigkeit
6“	10+	W06	W06	W06	1

Sonder-Eigenschaften

Einige Modelle verfügen über spezielle Sonderfähigkeiten. Diese Eigenschaften sind:

- AGIL: Keine Abzüge bei Bewegung über passierbares Gelände
- MAGIE: Diese Charaktere werden genutzt um von Ihnen aus Zauber zu wirken
- SAMMLER: Nach dem Aufnehmen eines neutralen Modells BLEIBT dieser Charakter im Spiel. Wenn es ausgeschaltet wird, setzt der ausgeschaltete Spieler, neutrale durch den SAMMLER gesammelte Miniaturen an dessen Base, bevor das Modell vom Spielfeld entfernt.
- RAGE: Kann Sonderaktion [Rage](#) wirken.
- FERNKAMPF: Kann Sonderaktion [Fernkampf](#) wirken.
- HYPNOSE: Kann Sonderaktion [Hypnose](#) wirken.

Würfelpuben

Es gibt zwei Arten von Würfelpuben:

Zielwertprobe

Hier gibt es einen Wert, der zu erzielen oder zu überbieten ist, um erfolgreich zu sein. Ist zum Beispiel der Zielwert 4+, ist ein Wert von 4 oder mehr zu erreichen ist, ungeachtet des Würfels, der dabei geworfen wird.

Vergleichswurf

Zwei Spieler würfeln gegeneinander, wobei ein Spieler „Angreifer“ und einer „Verteidiger“ ist. Der „Angreifer“ muss höher würfeln als der „Verteidiger“ um erfolgreich zu sein.

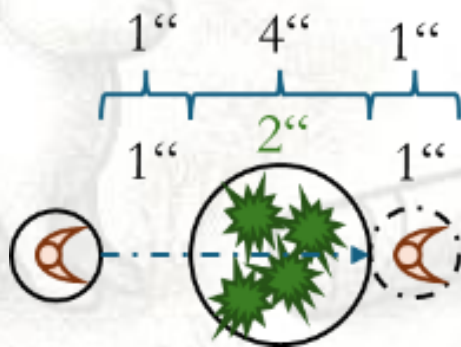
Messen

Die Distanz wird immer in Zoll gemessen. Abstände werden immer von Base-Rand zu Base-Rand ermittelt.

Geländeregeln

Modelle befinden sich im Gelände, wenn sie zum Teil auf der Base des Geländes stehen. Bei einigen Spielsituationen wird „am Rand“ des Geländes als weitere Definition benötigt. Am Rand steht ein Modell, wenn ein Teil der Base im Bereich bis 1“ vom Rand des Geländes aus Richtung dessen Mitte gemessen steht.

Gelände zählt im Regelfall als passierbar. Charaktere haben auf passierbarem Gelände halbierte Bewegungsreichweite.



6“ Bewegung, da 2“ Gelände wird 4“ zurückgelegt

Gelände kann auch unpassierbar sein. Einigt Euch vor dem Spiel auf ein gemeinsames Verständnis! Wir wollen alle Spaß am Spielen haben.

Sichtlinien

Sicht besteht, wann immer man mindestens eine Sichtlinie von Base zu Base ziehen kann. Geht mindestens eine Linie Base zu Base durch ein passierbares Gelände und/oder eine Spielerfigur, dann gilt „Deckung“ für den Verteidiger. Im Nahkampf gilt „Deckung“ nicht. Ein unpassierbares Gelände kann auch Sichtbarkeit blockieren. Dabei kann die Regel gelten, dass 3“ Höhe die Sicht blockiert. Sprecht auch dies vor dem Spiel gemeinsam durch!



Deckung

Deckung kann mehrfach vergeben werden. Es gibt zwei Fälle, in denen ein Modell gegen Distanzangriffe Deckung bekommt. Dabei wird jeweils die Trefferwahrscheinlichkeit um 2 Würfelpunkte verschlechtert:

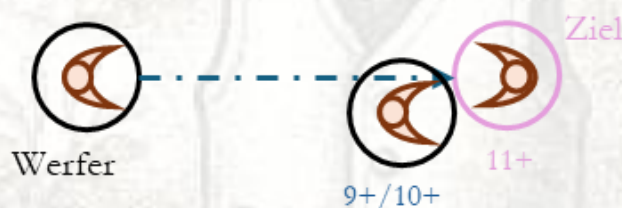
- Gelände befindet sich zwischen Angreifer und Ziel (eine Sichtlinie geht über die Gelände-Base)

Deckung durch Gelände

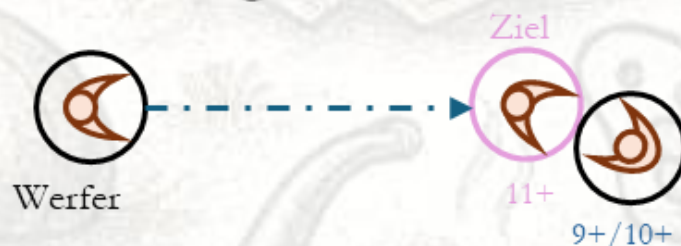


- Ein Spielermodell steht zwischen Angreifer und Ziel (eine Sichtlinie geht über die Base des Modells dazwischen) oder das Ziel befindet sich im Nahkampf.

Deckung durch Spielermodell

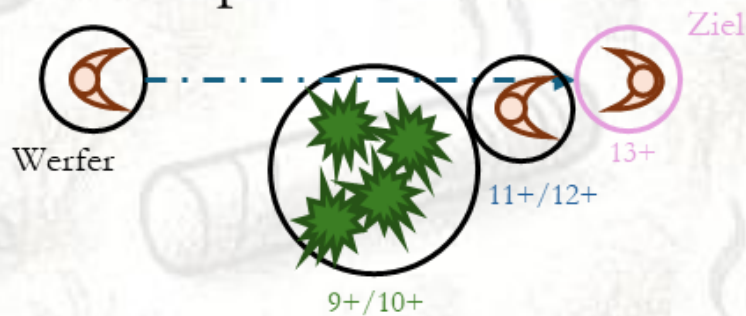


Deckung durch Nahkampf



- Wenn „ohne“ Deckung dieser Angriff eigentlich getroffen hätte, wird statt dem Zielmodell das Modell/Gelände, welches Deckung gibt (bzw. der Nahkampfgegner) getroffen. Sollte Deckung durch Modell UND Gelände gegeben werden wird der Schusslinie entsprechend verfahren.

Deckung durch Gelände UND Spielermodelle



Umkämpft

Ein Marker ist umkämpft, wenn sich ein Modell in Basekontakt damit befindet. Wird ein Marker durch einen Gegenspieler so „umkämpft“, kann er nicht aufgenommen werden.

Spielvorbereitung

Bevor es mit dem Spiel los geht, sind ein paar Schritte zu beachten.

Komponenten vorbereiten

Jeder wählt am Anfang des Spiels eine Seite des Tisches aus und platziert seine Spielkomponenten. Alle Initiativtoken werden in einen Beutel oder eine Tasse gesteckt.

Die Magiekarten werden gemischt und Karten gezogen.

Spielvariante	Zweisspieler	Mehrspieler
Kleines Spiel	8	2 je Spieler (Insgesamt min. 8)
Großes Spiel	8+2 je Spieler	2 je Spieler (Insgesamt min. 12)

Szenario wählen

Bevor das Spielfeld aufgebaut wird, suchen die Spieler ein Szenario aus.

Spielfeld aufbauen

Das Spielfeld wird in 4 Schritten aufgebaut:

1. Gelände aufstellen
2. Neutrale Modelle aufstellen
3. Maskottchen platzieren (optional)
4. Spielermodelle aufstellen

Gelände aufstellen

Abwechselnd werden die vorher ausgemachten und von den Eigenschaften her besprochenen Geländestücke in vollem Base-Umfang abwechselnd AUF dem Spielfeld platziert. Ggf. habt Ihr einen Zauber im Spiel der Gelände beschwört, wenn ja berücksichtigt diesen bei der Auswahl und stellt noch ein entsprechendes Geländestück neben dem Spielfeld bereit.

Neutrale Modelle aufstellen

Die neutralen Modelle werden entsprechend des Szenarios aufgestellt. Es gilt,

- mindestens 9“ vom Spielfeldrand entfernt
- mindestens 3“ von anderen Miniaturen entfernt
- auf einem passierbaren Gelände oder auf einer freien Stelle des Spielfelds

Bei neutralen Modellen wird unterschieden in dynamische neutrale Modelle und statische neutrale Modelle (ohne Bewegungseigenschaften).

Maskottchen platzieren

Die Maskottchen werden bei „großen Spielen“ platziert. Es gilt,

- mindestens 8“ vom gegnerischen Maskottchen entfernt
- mindestens 6“ von anderen Miniaturen entfernt
- auf einem passierbaren Gelände oder auf einer freien Stelle des Spielfelds

Spielermodelle aufstellen

Die Spieler stellen zum Abschluss der Vorbereitung Ihre Spielermodelle auf.

1. Jeder zieht Initiativtoken in der Anzahl der Spielermodelle
2. Jeweils die höchste Zahl platziert ein Spielermodell und legt den Token ab
3. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis alle Modelle platziert wurden

Hierbei gilt:

- mindestens 3“ von anderen Miniaturen (ausgenommen eigenen) entfernt
- auf einem passierbaren Gelände oder auf einer freien Stelle des Spielfelds

Spielablauf

Jetzt kann es los gehen. Je nach Szenario gibt es eine vorgegebene Anzahl an Runden (Hasenjagd: 4). Einen „brutalen Sieg“ erzielt man, sobald alle gegnerischen Spieler das Spielfeld verlassen haben.

Rundenstruktur

Jede Runde besteht aus zwei Phasen. Die Eröffnung und die Spielermodellaktivierungen.

Eröffnung

- Neutrale dynamische Modelle bewegen:
 - hypnotisierte neutrale Modelle bewegen sich 3“ in Richtung des nächstliegenden sichtbaren Modells des Syndikats, das die Hypnose gewirkt hat.
 - Freie neutrale Miniaturen bewegen bestimmt durch den Wurf eines W4 und verfährt wie folgt:
 - 1-3: Wurfergebnis in Bewegungsschritten a 3“
 - a. Von den Spielermodellen weg, wenn dieses in 3“ Abstand ist.
 - b. Wenn kein Spielermodell in 3“ ist, wird anhand eines Richtungswürfels (W8 oder W10) der Bewegungsschritt durchgeführt. Erreicht ein Modell den Rand des Spielbretts, läuft das Modell vom Feld. Wenn neutrale Modelle ein unpassierbares Gelände erreichen, endet der Bewegungsschritt.
 - 4: das neutrale Modell hat HEIMWEH und bewegt sich 3“ x4 in Richtung des nächstgelegenen Heims (Bau bei Hasen/ ein bei Erscheinen des Waldbewohners zufällig bestimmtes Geländestück). Wird ein Bau erreicht, dann bewegt sich ein Hase je 3“ weiter in den nächstgelegenen Eingang, andere Waldbewohner streben in Richtung Mitte Ihres Heimatforsts und verbleiben dort.

- Initiative-Token in Anzahl der eigenen Spielermodelle plus W4 Extra Token ziehen.
- Zauberbonus ermitteln durch W4:
 - 1-3: ein Zauber-Bonus in Höhe der gewürfelten Augen gilt für die Runde.
 - Das Ergebnis „4“ bedeutet eine Überladung an Feenstaub im Orbit. Es gibt keinen Bonus diese Runde.
- Spielt ihr mit Ereignissen, werft einen W6 und verfährt entsprechend des Ergebnisses .
- Effekte entfernen.

Spieleraktivierungen

Die Spieleraktivierung erfolgt durch die Initiative-Token. Von groß nach klein erfolgen die Aktivierungen bei denen

- Ein Model aktiviert wird
- Oder
- Ein Zauber gewirkt werden kann

Model aktivieren

Ein Model kann eine Bewegung und eine Aktion durchführen in beliebiger Reihenfolge. Nach der Aktivierung wird der genutzte Initiative-Token neben dem Model platziert. Im Normalfall kann ein Modell je Runde 1x aktivieren.

Bewegung

Ein Modell kann sich in der Aktivierung vor oder nach der Aktion bewegen. Die Bewegung muss nicht in direkter Linie erfolgen. Durch eigene Miniaturen kann man sich hindurchbewegen. Durch Gegnerische Modell oder unpassierbares Gelände nicht. Neutrale Modelle haben ggf. „unpassierbar“ in Ihren Eigenschaften. Man bewegt sich durch passierbares Gelände mit halbiertter Bewegung. Mit einer Bewegung darf man sich in Base-Kontakt bewegen. Nur dann darf gesammelt bzw. attackiert werden. Bewegt man sich aus dem Base-Kontakt mit einem Gegner ohne sich vorher zu „lösen“, darf dieser „frei zuschlagen“. Man darf das Spielfeld über die Spielfeldkante verlassen. Das Modell hat damit seine Schätze sichergestellt, jedoch zählt es bei einem gegebenenfalls eintretenden brutalen Sieg als „aus dem Spiel“.

Standard-Aktionen

Die Aktion des Spielermodells kann aus einer Reihe an Möglichkeiten gewählt werden:

Attacke

Das Modell attackiert ein im Nahkampf befindliches Gegnermodell in Base-Kontakt (oder durch Fernkampf).

Rennen

Das Modell rennt nach einer erfolgten Bewegung zusätzlich 6“. Man kann auch in Base-Kontakt mit einem Modell rennen.

Sammeln

Ein Spielermodell in Base-Kontakt mit einem neutralen Modell kann eine Zielwertprobe mit dem Würfel des Geschick-Attributes nutzen, um das neutrale Modell zu „Sammeln“. (Test auf 5+, bzw. 4+ bei hypnotisierten neutralen Modellen). Das neutrale Modell darf nicht UMKÄMPFT oder vom Gegner hypnotisiert sein. Ein Modell, das mit einem Gegner im Base-Kontakt ist, kann diese Aktion nicht durchführen. Nach erfolgreichem Aufnehmen macht sich das Modell sofort aus dem Staub und verlässt inklusive Beute das Spielfeld (Ausnahme SAMMLER). Wenn ein Ergebnis von 1 gewürfelt wird, dann stimmt etwas nicht mit dem neutralen Modell. Das Spielermodell wird 3“ in direkter Linie „zurückgestoßen“. Handelt es sich um einen Hasen springt dieser stattdessen 3“ vom „Sammelnden“ in direkter Linie weg.

Lösen

Diese Aktion erlaubt es aus dem Base-Kontakt mit einem Gegner zu fliehen, ohne ein „Nachschlagen“ abzubekommen. Die folgende Bewegung ist dabei eine zweite Aktion!

Sonder-Aktionen

Spielermodelle mit Sonder-Eigenschaften haben weitere Möglichkeiten neben Ihren Standard-Aktionen, die sie stattdessen auswählen können:

Rage

Kann mit einem Initiativtoken gewirkt werden, nachdem das Modell bereits aktiviert wurde. Das Modell darf eine weitere Attacke wirken, ohne sich bei dieser Aktivierung bewegen zu können.

Hypnose

Das Spielermodell kann ein dynamisches neutrales Modell in 9“ auf 4+ mit einem Geschick-Wurf hypnotisieren. Es muss eine Sichtlinie gezogen werden können (Passierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie und erschwert die Hypnose nicht). Ein bereits hypnotisiertes neutrales Modell kann auf 6+ „geweckt“ werden.

Das Modell gilt dann nicht mehr als „hypnotisiert“. Diese Zielwertprobe erfordert ebenfalls die „Hypnose“ Eigenschaft des Wirkenden.

Anlocken

Ein durch das eigene Syndikat hypnotisiertes Modell kann vom Wirkenden 3“ in die Richtung des ausführenden Charakters gelockt werden. Durch passierbares Gelände wird dabei ohne Abzüge bewegt. Unpassierbar bleibt unpassierbar, hier stoppt das Modell.

Fernkampf

Modell kann einen Angriff von 9“ Reichweite als Fernkampf ausführen. Dabei sind die Regeln für Deckung zu beachten.

Magie wirken

Ein Initiative-Token kann auch für das Wirken eines Zaubers genutzt werden. Der Token wird bei erfolgreichem Wirken des Spruchs auf der Karte platziert. Bei einem Misserfolg wird der Token direkt in den Vorrat zurückgelegt. Zudem können auch zwei direkt nachfolgende Token vom Spieler ausgegeben werden statt nur einem.

BEISPIEL: Token 6 und 7 SIND direkt nachfolgend; 8 und 10 sind NICHT direkt nachfolgend

Dies boostet den Zauber und erhöht die Zauberchance zusätzlich beim Wirken um +4.

1. Jeder Zauber darf nur einmal je Runde erfolgreich gewirkt werden und gilt dann für die Runde als verbraucht. Vor dem „Sprechen“ wird der Zauber gewählt.
2. Der Zauber wird auf einen W12 gewirkt. Dabei wird als Ausgangspunkt ein Charakter mit der Eigenschaft „Magie“ benannt. Dieser Charakter wird NICHT aktiviert, sondern einzig zum Ermitteln der Reichweite als Ausgangspunkt genutzt.
3. Ist der Zauber unter Berücksichtigung des Zauber-Bonus erfolgreich, kann er ausgeführt/ gewirkt werden. Der Initiativtoken wird auf die gewählte Zauberkarte gelegt. Bei Misserfolg geht der Token zurück in den Vorrat und der Zauber verpufft ohne Auswirkung.

Ein Zauber besteht aus den folgenden Informationen:

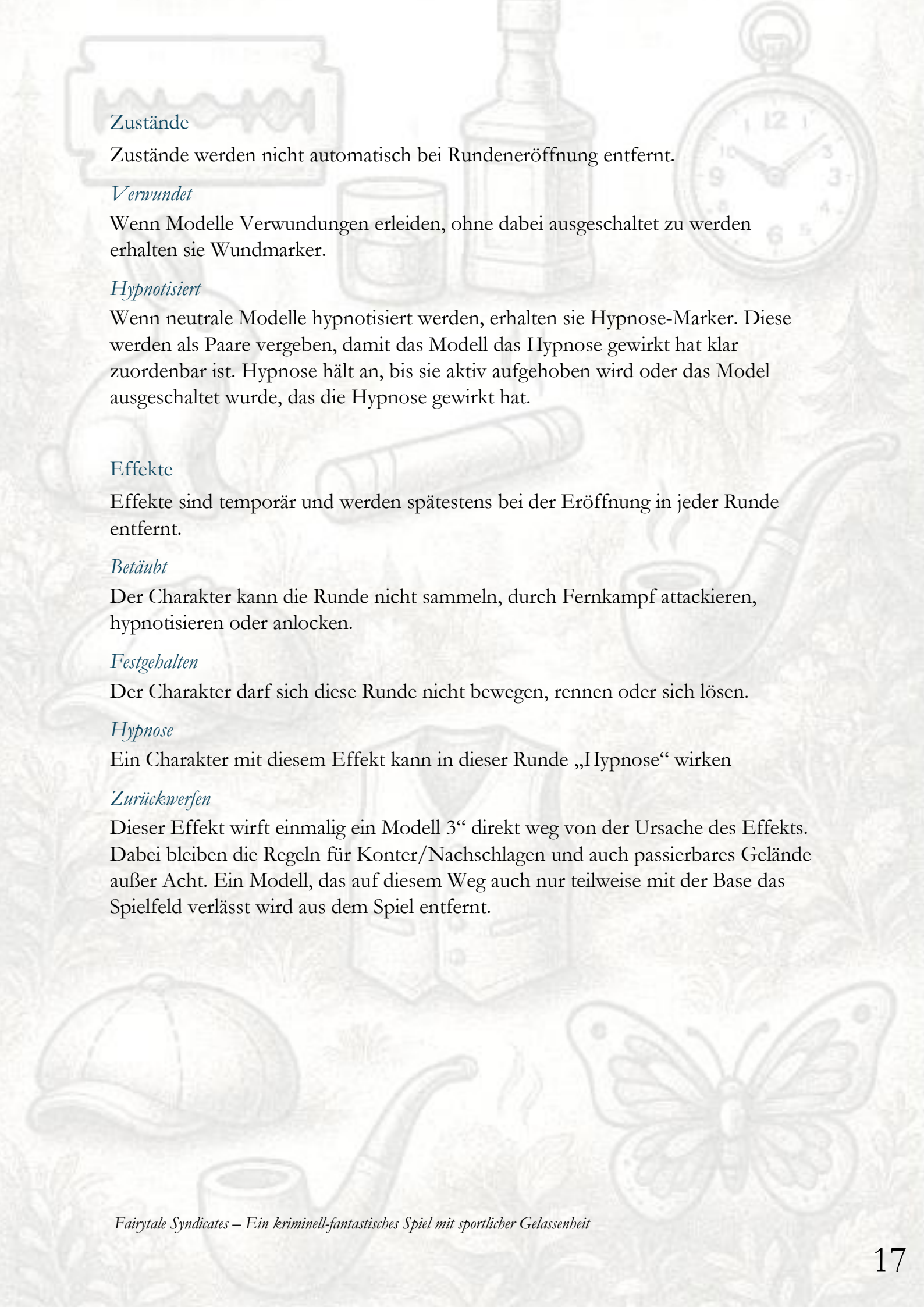
Typ:	EFFEKT (automatisch) oder ANGRIFF (siehe unten*)
Reichweite:	X“ (max. vom gewählten „Magie“-Modell entfernte Reichweite)
Schaden:	W X (angegebener Würfel für den Schadenswurf)

*Bei einem Zauber Typ: Angriff gilt folgende Abfolge:

1. Zauber wirken (Mit dem Zauberwürfel - W12)
2. Schadenswurf (Mit dem auf der Magiekarte angegebenen Würfel)

MERKE: Ein Zauber ist auf eine natürliche 1 IMMER gescheitert!

Sobald alle Initiativetoken ausgegeben wurden, oder es keine Möglichkeit mehr gibt diese zu nutzen endet die Runde.



Zustände

Zustände werden nicht automatisch bei Rundeneröffnung entfernt.

Verwundet

Wenn Modelle Verwundungen erleiden, ohne dabei ausgeschaltet zu werden erhalten sie Wundmarker.

Hypnotisiert

Wenn neutrale Modelle hypnotisiert werden, erhalten sie Hypnose-Marker. Diese werden als Paare vergeben, damit das Modell das Hypnose gewirkt hat klar zuordenbar ist. Hypnose hält an, bis sie aktiv aufgehoben wird oder das Modell ausgeschaltet wurde, das die Hypnose gewirkt hat.

Effekte

Effekte sind temporär und werden spätestens bei der Eröffnung in jeder Runde entfernt.

Betäubt

Der Charakter kann die Runde nicht sammeln, durch Fernkampf attackieren, hypnotisieren oder anlocken.

Festgehalten

Der Charakter darf sich diese Runde nicht bewegen, rennen oder sich lösen.

Hypnose

Ein Charakter mit diesem Effekt kann in dieser Runde „Hypnose“ wirken

Zurückwerfen

Dieser Effekt wirft einmalig ein Modell 3“ direkt weg von der Ursache des Effekts. Dabei bleiben die Regeln für Konter/Nachschlagen und auch passierbares Gelände außer Acht. Ein Modell, das auf diesem Weg auch nur teilweise mit der Base das Spielfeld verlässt wird aus dem Spiel entfernt.

Kampfmodus

Zum Treffen wird ein W20 genutzt und folgende Ergebnisse haben zur Folge:

1- Gegenschlag – der Gegner schlägt zurück

Gattung	Trefferwurf	Block	Geschick	Schaden
<i>Trickser</i>	11+	W08	W08	W04
<i>Sammler</i>	12+	W10	W10	W04
<i>Läufer</i>	10+	W06	W06	W06
<i>Handegen</i>	08+	W04	W04	W10
<i>Schütze/Werfer</i>	09+	W06	W06	W08

20- Kritischer Treffer - 2-mal den Schadenswurf, der höhere Wert zählt

Überzahl im Nahkampf gibt einen einmaligen Bonus von +1 auf den Trefferwurf.



2 unterstützt durch 1 Überzahl gegen 4

3 unterstützt durch 4 Überzahl gegen 1

1 keine Überzahl

4 keine Überzahl

Beim Schadenswurf wird ein Vergleichswurf durchgeführt. Der Angreifer nutzt seinen Schadenswürfel und der Verteidiger seinen Blockwürfel. Der Angreifer braucht zum Treffen einen höheren Wert als der Verteidiger um einen Schaden zu verursachen. Je nach Zähigkeit verliert das Modell einen Lebenspunkt oder ist ausgeschaltet. Ein Angriff, der nicht im Base-Kontakt erfolgt kann nur durch einen Fernkämpfer gekontert werden.

Spielende

Das Spiel endet nach der entsprechenden [Szenarien](#)-Vorgabe. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Eine zusätzliche Möglichkeit das Spiel zu gewinnen ist durch „den brutalen Sieg“. Diese Siegbedingung tritt ein, wenn der Gegner vor Ende der letzten Spiel-Runde keine Spielermodelle mehr auf dem Spielfeld hat.

Szenarien für Fairytale Syndicates

Vor Beginn einer Partie wählt man aus den vorhandenen Szenarien.

Spielende

Ein „Kleines Spiel“ dauert 4 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten (1 SP je gesammeltem Hasen im eigenen Besitz) gewinnt. Ein „Großes Spiel“ dauert 5 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

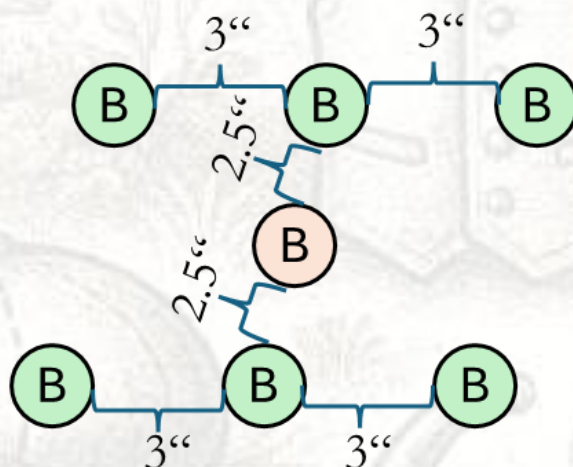
1. Hasenjagd

Der Abend vor den großen Hasenrennen ist sehr wichtig für die Syndikate. Im Zaubewald werden bei Einbruch der Dämmerung Hasen eingefangen. Möglichst unverbraucht, schein und frisch aus der Wildnis sind sie am Besten geeignet für einen Blitzstart beim Rennen des nächsten Tages. Dieses Wissen hat sich bei den Gnomen herumgesprochen, auch die ordnenden und naturverbundenen Kräfte streifen an besagten Abenden durch den Wald. Alle Parteien versuchen die Hasen in Ihrem Interesse „sicherzustellen“. Die Natur, vertreten durch die Feen, wehrt sich gegen die kriminellen Übergriffe und rettet die Hasen, indem sie sie in Sicherheit bringt. Die Gesetzeshüter verwehren die „unsachgemäße Entwendung“ der Wesen der Wälder. So kommt es nicht selten an Abenden vor großen Rennen zu wilden Auseinandersetzungen im Zaubewald.

Ablauf

Es werden sechs Hasen in den Bauten (grüne B auf dem Bild unten) platziert. Jeder Bau hat 1“ Durchmesser. Der zentrale Bau (rotes B auf dem Bild unten) bleibt zu Beginn leer.

Bauten- und Hasenanordnung



2. Mystery Box

Es gibt in der Welt der Kriminalität einige sehr attraktive Stellen, an denen es sich lohnt, seine Nasen in die Angelegenheit halbseidener Geschäfte zu stecken. Rechtzeitig das ein oder andere an dubiosen Boxen abzuzweigen, lohnt sich immer. Vor allem ist es bei dieser Art von Geschäften sehr unwahrscheinlich, dass der „rechtmäßige Besitzer eine Anzeige erstattet“. Diebstahl ist ein Tatbestand, der außerhalb der Rechtschaffenheit keine Basis hat. Auch der Arm des Gesetzes hat Informanten und weiß um diese Wege. Regelmäßig erfolgen daher sogenannte Razzien. Einsätze, bei denen gezielt nach Boxen mit Schmugglerware gesucht wird um diese zu konfiszieren.

Auch die Kräfte der Natur nutzen diese Möglichkeit. Das ein oder andere Tier in seinen angestammten Lebensraum zurückzubringen bzw. Gegenstände sicherzustellen. Das ist ein guter Weg dem Naturschutz zu dienen. Spirituosen und Tabakwaren haben medizinischen Nutzen für die Waldbewohner. Wundbehandlung bzw. Ungezieferabwehr ist für die Feen wichtig und daher werden immer wieder Abgesandte ausgewählt, wenn Schmugglergut entdeckt wird.

Die Erkundung der „Mystery Boxes“ ist in jedem Fall lohnend.

Ablauf

Jeder würfelt seine „Mystery Dices“ (W8/10/12) in der Mitte auf dem Spielfeld und platziert die „Mystery Box“ in der Richtung des Würfels und die Anzahl des Würfelwurfs an Zoll. Wenn eine Box auf diesem Weg das Spielfeld verlässt, ist diese auf dem „Transport“ verloren gegangen.

Eine Box kann nicht hypnotisiert werden. Wenn ein Charakter eine Box erfolgreich sammelt, stellt sich heraus, um was es sich handelt. Dafür wird ein W6 gewürfelt:

1-2	Hasen	Platziert einen Bau statt der Box und der Hase läuft direkt 3“ weg vom auslösenden Charakter	1 Siegpunkt
3-4	Spirituosen	wandern direkt in den Bestand des Charakters	1 Siegpunkt
5-6	Tabakwaren	wandern direkt in den Bestand des Charakters	1 Siegpunkt

Spirituosen und Tabakwaren bleiben beim Träger, solange dieser nicht ausgeschaltet ist. Im Fall des Ausschaltens wird die Ware vom ausschaltenden Gegner an der Miniatur platziert, bevor diese vom Feld entfernt wird.

Zusätzliche Spielregeln für 3 bis 10 Spieler

Wir haben in einer Welt der Kriminalität nicht immer nur genau zwei Gegenspieler. So ist es keine Seltenheit, dass an Orten, an denen sich das Verbrechen lohnt, die Syndikate geballt auftreten.

Spielbrett

Als Spielbrett für Mehrspieler-Begegnungen wird eine Fläche von 3 Fuß auf 2 Fuß empfohlen. Damit hat man die Möglichkeit die Spiele gut auch auf jedem Küchentisch zu spielen. Stellt was ihr bevorzugt, wofür ihr Platz habt oder wozu ihr gegebenenfalls bereits Spielmatte besitzt.

Bedenkt, dass es auch neben dem Spielbrett etwas Platz für Spielkomponenten braucht.

Auch 3 Fuß auf 3 Fuß Spielbretter sind passend (vor allem bei 6 oder mehr Spielern).

Neutrale dynamische Charaktere in einer Mehrspielerbegegnung

Hier noch einige Ergänzungen zu den Szenarien, wenn Du mit mehr als 2 Spielern spielst.

Neutrale Miniaturen

In jedem Szenario gibt es neutrale Charaktere bzw. Gegenstände (25mm), die „Objekte der Begierde“ der Syndikate.

Objekt der Begierde	Kleines Spiel	Großes Spiel
Hasen (oder andere Kreaturen die rennen und auf die man wetten kann)	8	Je Spieler vier minus der Anzahl der Spieler
Spirituosen/Tabakwaren (Etwas das es sich zu schmuggeln lohnt)	je 6	10

Jeder Hase startet Anfang der ersten Runde seine Bewegung aus den einem der 7 Hasenbauten. Hase 8 und alle folgenden Hasen starten von Hasenbau 7 ab ins Spiel.

Szenarien

Zur Auswahl steht bei einer Mehrspielerpartie bei den bekannten Szenarien die im Folgenden beschriebene Ergänzung.

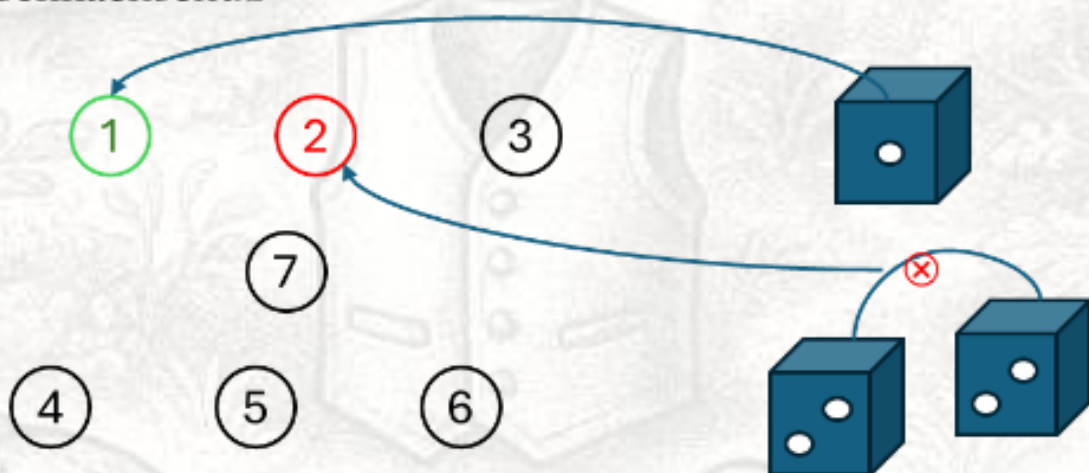
Spielende

Ein „Kleines Spiel“ dauert 3 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Ein „Großes Spiel“ dauert 4 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende gewinnt. Eine weitere Möglichkeit das Spiel zu gewinnen ist durch „den brutalen Sieg“. Diese Siegbedingung tritt ein, wenn die Gegner vor Ende der letzten Runde keine Spielermodelle mehr auf dem Spielfeld haben.

Zu 1. Hasenjagd

Sechs Hasenbauten sind zu Beginn des Spiels zu nummerieren. Zu Beginn jeder Runde einer Mehrspielerbegegnung wird die Anzahl der Hasen die gefangen oder aus dem Spiel genommen wurde ermittelt. Diese Anzahl an W6 wird gewürfelt. Wird eine Zahl gewürfelt, die Teil eines Paschs ist (min. 2 Würfel mit derselben Augenzahl), wird der Bau zerstört. Aus diesem Bau können keine Hasen (auch in den Folgerunden) mehr ins Spiel kommen. Bei allen anderen Würfeln erscheint an dem entsprechenden Bau ein neuer Hase.

Hasennachschub



Zu 1. Mystery Box

Bei einem Mehrspielerspiel kommt je Runde ein Nachschub von einer Box je Spieler mit einem W8 nach dem gleichen Prinzip wie zu Anfang des Spiels.