




FAIRYTALE
SYNDICATES



EIN KRIMINELL-FANTASTISCHES SPIEL

MIT SPORTLICHER GELASSENHEIT



In diesen Spielregeln nutzen wir der Einfachheit halber die männliche Form. Gemeint sind natürlich alle Spielerinnen, Spieler und alle dazwischen – ganz egal, wie ihr euch identifiziert, Hauptsache ihr spielt mit.

Einige der Illustrationen in diesem Regelwerk wurden mit Hilfe arkaner Maschinenkunst erschaffen.

Unsere Autoren lieferten Ideen, Beschreibungen und Visionen – die Funken der Inspiration wurden anschließend von modernen Denkmaschinen in Bilder verwandelt und von uns sorgfältig ausgewählt und veredelt.

Magie verändert sich. Geschichten bleiben.

Version 1.0

vom 27.03.26

IMPRESSUM

Autor: Markus Kubisch

Redaktion: Markus Kubisch

Layout: Tim Charzinski

info@fairytal syndicates.com





FAIRYTALE SYNDICATES



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 ungezügelte Natur ist dem Arm des Gesetzes zudem ein Dorn im Auge. Diese wird nur ungern geduldet und muss ebenfalls im Zaum gehalten werden.

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 ebrenwerten Platz in der Gesellschaft. Der Schmuggel von Spirituosen und Tabakwaren unterstützt ihre Aktivitäten mit dem Ziel, Einfluss und Wohlstand zu erlangen.

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 einen eher harmlosen Verlauf. Die Kundschafter hatten die Waffenfabrik aufgetan und ihre Chance gesehen, dabei jedoch außer Acht gelassen, dass es sich um eine Schreckschusswaffen-Schmiede handelte. Das wurde nach dem „Coup“ jedoch nie mehr thematisiert. Es ist nur auffällig, wie selten die Gobbos von der Waffe „Gebrauch“ machen.

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 Gesetzesbütern 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 rauszubolen. Erlaubt ist dabei, was Erfolg verspricht.

FAIRYTALE SYNDICATES

EIN KRIMINELL-FANTASTISCHES SPIEL MIT SPORTLICHER GELASSENHEIT

SPIELREGELN

Dies ist die Erläuterung der Spielregeln, oder wie du dein Syndikat auf dem Spielfeld zu Ruhm und Macht führst.

Das System vereint 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 Spielsituation 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 Komponenten benötigt.

MINIATUREN

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

Wir empfehlen für unser Spiel das Programm von **Punga Miniatures** und **Bite The Bullet**, 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
Magisches Artefakt	-	1

NEUTRALE MINIATUREN

In jedem Szenario gibt es neutrale Charaktere bzw. Gegenstände (25 mm): Die „*Objekte der Begierde*“.

Objekt der Begierde	Details	Kl. Spiel	Gr. Spiel
Dynamische Modelle	Hasen (etwas auf das Wetten kann)	6	8
Statische Modelle	Spirituosen/ Tabakwaren (etwas das man schmuggeln kann)	je 6	10

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

OPTIONALE MINIATUREN

Das Spiel wird in Zukunft stetig erweitert. Dadurch können über die optionalen Ereignisse und im „großen Spiel“ weitere Miniaturen hinzukommen.

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 (bis 4 Spieler) empfohlen. Damit hat man die Möglichkeit die Spiele gut auch auf jedem Küchentisch zu spielen.

Für Spiele bis 6 Spieler ist 2 Fuß auf 3 Fuß (60x90 cm) ideal und bis 10 Spieler bieten sich 3 Fuß mal 3 Fuß (90x90 cm) an.

Allgemein gilt: 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 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 40 % der Platte durch Gelände bedeckt zu haben. Alle Geländestücke sind auf runden Bases zu platzieren.

Für ein erstes „kleines Spiel“ benötigt man mindestens zehn Geländestücke im Format einer CD (4,5“ / 12 cm).

Wenn man sein Geländeset zusammenstellt, ist Folgendes empfohlen:

Durchmesser	2x2ft	2x3ft	3x3ft
2“	5	7	10
3“	6	8 (1)	11 (3)
4,5“	7 (2)	9 (3)	12 (5)
8“	2 (1)	2 (1)	3 (1)
10“	0	1	2

(x) *unpassierbare Geländestücke*

Es wird abwechselnd aufgestellt aus dem Fundus, der euch zur Verfügung steht.

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

Unpassierbare Geländestücke (Höhe 3“ oder mehr) sind ernstzunehmende Hindernisse. Das Maximum der unpassierbaren Geländestücke steht in der Tabelle oben in Klammern.

MAGIEKARTEN

Diese Karten repräsentieren Zaubersprüche. Im „kleinen Spiel“ zu zweit gibt es acht zufällig gewählte Karten. Zum Start sind vier Karten empfohlen.

Spieler	Kleines Spiel	Großes Spiel
2	8	12
3	9	13
4	10	14
5	11	15
6	12	16
7	13	17
8	14	18
9	15	19
10	16	20

Im „großen Spiel“ wählt jeder Spieler eine fraktionsspezifische Karte und entfernt die restlichen fraktionsspezifischen Karten aus dem Spiel. Dann wird abwechselnd eine weitere Karte ausgesucht und offen ausgelegt.

Anschließend wird bis zum Maximum der in der obigen Tabelle aufgeführten Magiekarten zufällig von den allgemeinen Karten gezogen.

CHARAKTERKARTEN

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

INITIATIVE-TOKEN

Bei „*Fairytale Syndicates*“ wird die Aktivierung mit fortlaufenden durchnummerierte Token geregelt. Für ein „kleines Spiel“ werden 8 Token je Spieler benötigt, ein „großes Spiel“ hat 10 Token je Spieler.

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-Würfeset (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“).

Kampf- und Zauberwürfel haben eine Sonderfunktion. Der **Kampfwürfel** ist ein W20 und der *Zauberwürfel* ein W12.

Bei den W8, W10, W12 und W20 um die **Richtungswürfel**.

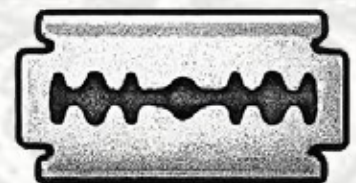
Richtungswürfel lesen

Die Richtung des Würfels wird angezeigt, indem man **die Ecke über der Zahl** als Richtungspfeil ansieht (hier im Beispiel nach Nord-Ost).



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 erklärt werden.

EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter hat allgemeine **Charaktereigenschaften**, **Sondereigenschaften** hat nur ein bestimmter Charakter-typ und **Syndikatseigenschaften** sind Eigenheiten, die der jeweiligen Bande einen eigenen Einschlag geben (für „große Spiele“ relevant).

ALLGEMEINE CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Es gibt sechs 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

Typ	Angriff	Block	Geschick	Schaden
Trickser	11+	W8	W8	W4
Sammler	12+	W10	W10	W4
Läufer	10+	W6	W6	W6
Haudegen	8+	W4	W4	W10
Schütze / Werfer	9+	W6	W6	W8

SONDEREIGENSCHAFTEN

Einige Modelle verfügen über spezielle Sonderfähigkeiten.

Diese Sondereigenschaften sind:

- **Agil:** Keine Abzüge bei Bewegung über passierbares Gelände
- **Magie:** Über diese Charaktere können Zauber gewirkt werden.
- **Sammler:** Nach dem Aufnehmen eines neutralen Modells **bleibt** dieser Charakter im Spiel. Wenn er ausgeschaltet wird, werden neutrale durch den Sammler aufgenommene Miniaturen an das Base gesetzt. Nachdem er das gemacht hat, entfernt der Spieler das Modell.
- **Rage:** Kann die Sonderaktion Rage ausführen.
- **Fernkampf:** Kann die Sonderaktion Fernkampf ausführen.
- **Hypnose:** Kann die Sonderaktion Hypnose ausführen.

WÜRFELPROBEN

Es gibt zwei Arten von Würfelproben:

Zielwertprobe

Hier gibt es einen Wert, der zu erzielen oder zu überbieten ist, um erfolgreich zu sein.

Beispiel: Bei Zielwert 4+, ist ein Wert von **4 oder mehr** zu erreichen ist, unabhängig davon, welcher Würfel 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.

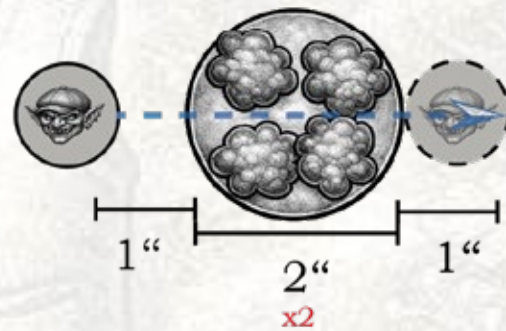
MESSEN

Distanzen werden 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.

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



6“Bewegung, da 2“ Gelände 4“ Bewegung erfordern

Gelände kann unpassierbar sein. Einigt euch vor dem Spiel auf ein gemeinsames Verständnis, damit alle Spaß am Spielen haben.

SICHTLINIEN

Eine Sichtlinie besteht, wenn man eine Linie von Base zu Base ziehen kann. Geht mindestens eine Linie Base zu Base durch ein passierbares Gelände und/oder eine Spielerfigur, dann gilt bei Fernkampf **Deckung** für den Verteidiger. Ein unpassierbares Gelände kann Sichtbarkeitlinien blockieren. Dabei gilt die Regel, dass 3“ Höhe von Gelände die Sicht blockiert. Spricht auch dies vor dem Spiel gemeinsam durch.



Gelände mit 3“ Höhe
Keine **Sichtlinie** wegen unpassierbarem Gelände

DECKUNG

Deckung kann mehrfach vergeben werden. Es gibt zwei Fälle, in denen ein Modell gegen Distanzangriffe Deckung bekommt. Dabei wird jeweils **der Zielwert um 2 Punkte** erschwert:

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



Zielwert= Werfer 9+ und Gelände +2 = 11+

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



Zielwert= Werfer 9+ und Nahkampf +2 = 11+

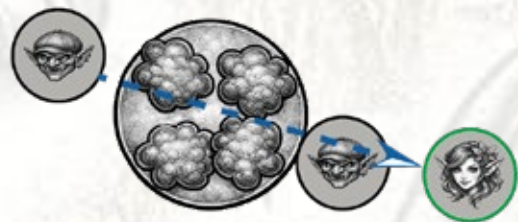
Deckung durch Spielermodell



Zielwert= Werfer 9+ und Modell +2 = 11+

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 Schussrichtung entsprechend verfahren.



Zielwert= Werfer 9+, Terrain +2 und Modell +2 = 13+

Deckung durch Gelände **und** Spielermodelle

Umkämpft

Eine neutrale Miniatur ist umkämpft, wenn sich ein Modell in Basekontakt damit befindet. Wird eine neutrale Miniatur 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 Initiative-Token werden in einen Beutel oder eine Tasse gesteckt.

Die Magiekarten werden gemischt und Karten gezogen.

SZENARIO WÄHLEN

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

SPIELFELD AUFBAUEN

Das Spielfeld wird in vier Schritten aufgebaut:

1. Gelände aufstellen
2. Neutrale Modelle aufstellen
3. Magische Artefakte 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 entsprechende Geländestücke neben dem Spielfeld bereit.

NEUTRALE MINIATUREN AUFSTELLEN

Die neutralen Miniaturen 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 Miniaturen wird unterschieden in dynamische neutrale Miniaturen und statische neutrale Miniaturen (ohne Bewegungseigenschaften).

MAGISCHE ARTEFAKTE PLATZIEREN

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

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

SPIELERMINIATUREN AUFSTELLEN

Die Spieler stellen zum Abschluss der Vorbereitung ihre Spielerminiaturen auf.

1. Jeder zieht Initiative-Token in der Anzahl der Spielerminiaturen
2. Jeweils die höchste Zahl platziert ein Spielerminiaturen und legt den Token ab
3. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis alle Miniaturen 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. Einen „brutalen Sieg“ erzielt man, sobald alle gegnerischen Spieler das Spielfeld verlassen haben.

RUNDENSTRUKTUR

Jede Runde besteht aus zwei Phasen. Die Eröffnung und der Spieleraktivierungen.

Eröffnung

1) Neutrale dynamische Miniaturen bewegen:

- hypnotisierte neutrale Miniaturen bewegen sich 3“ in Richtung des nächstliegenden sichtbaren Miniaturen des Syndikats, das die Hypnose gewirkt hat.
- Freie neutrale Miniaturen bewegen bestimmt durch den Wurf eines W4 und verfährt wie folgt:
 - **1-3:** Wurf Ergebnis in Bewegungsschritten a 3“
 - a. Von den Spielerminiaturen weg, wenn dieses in 3“ Abstand ist.
 - b. Wenn kein Spielerminiatur in 3“ ist, wird anhand eines Richtungswürfels (W8 oder W10) der Bewegungsschritt durchgeführt. Erreicht eine Miniatur den Rand des Spielbretts, läuft die Miniatur vom Feld. Wenn neutrale Miniaturen ein unpassierbares Gelände erreichen, endet der Bewegungsschritt.
 - **4:** Die neutrale Miniatur 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.

2) **Initiative-Token** in Anzahl der eigenen Spielerminiaturen plus W4 Extra Token ziehen.

3) **Zauberbonus** ermitteln durch W4:

- **1-3:** ein Zauber-Bonus in Höhe der gewürfelten Augen gilt für die Runde.
- **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.

4) **Effekte entfernen.**



SPIELERAKTIVIERUNGEN

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

- Eine Miniatur aktiviert wird

Oder

- Ein Zauber gewirkt werden kann

Miniatur aktivieren

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

Bewegung

Eine Miniatur 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 Modelle oder unpassierbares Gelände nicht. Neutrale Modelle haben ggf. „unpassierbar“ in ihren Eigenschaften. Man bewegt sich durch passierbares Gelände mit halbiertes 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 Spielerminiatur kann aus einer Reihe an Möglichkeiten gewählt werden:

Attacke

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

Rennen

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

Sammeln

Ein 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 Initiative-Token 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.

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 Initiative-Token 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 Initiative-Token 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 Model ausgeschaltet wurde, das die Hypnose gewirkt hat.

EFFEKTE

Effekte sind temporär und werden zu Ende jeder Runde entfernt.

Betäubt

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

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

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

Überzahl in der Attacke gibt einen einmaligen Bonus von +1 auf den Angriffswurf im Nahkampf. Entscheidend ist die Anzahl der Angreifer in Base-Kontakt mit dem Ziel im Vergleich zu der Anzahl der Verteidiger in Base-Kontakt mit dem Angreifer.



2 unterstützt 1 Überzahl gegen 4

3 unterstützt 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. Ein „Kleines Spiel“ dauert 4 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Ein „Großes Spiel“ dauert 5 Runden und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Ein Mehrspielerspiel ist jeweils eine Runde verkürzt, wenn mehrere Syndikate unterwegs sind muss man einfach schneller sein.

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

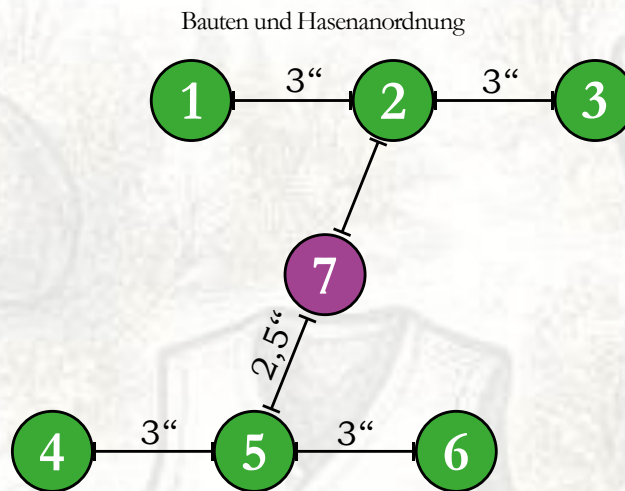
Vor Beginn einer Partie wählt man aus den vorhandenen Szenarien.

1. HASENJAGD

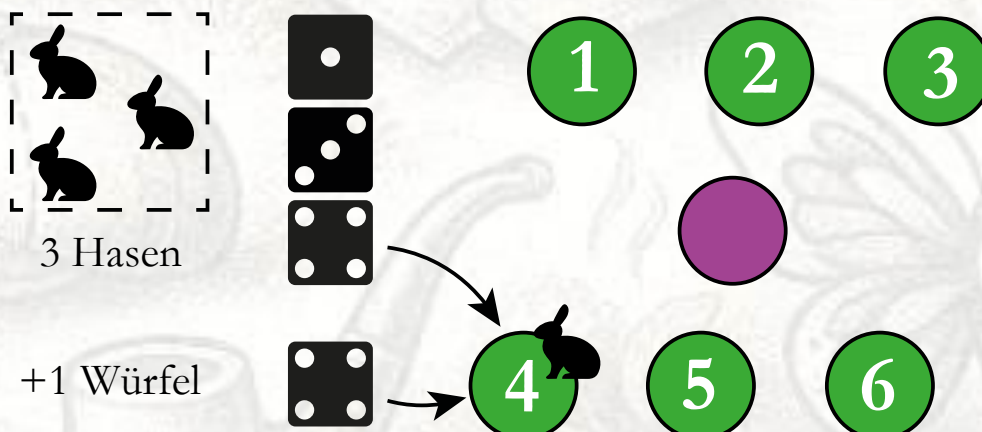
Der Abend vor den großen Hasenrennen ist sehr wichtig für die Syndikate. Im Zaubervald werden bei Einbruch der Dämmerung Hasen eingefangen. Möglichst unverbraucht, scheu und frisch aus der Wildnis sind sie am besten geeignet für einen Blitzstart beim Rennen des nächsten Tages. Dieses Wissen hat sich 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 Zaubervald.

ABLAUF

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



Zu Ende jeder Runde wird die Anzahl der Hasen, die gefangen oder aus dem Spiel genommen wurde ermittelt. Diese Anzahl an W6+1 wird gewürfelt. Wird eine Zahl gewürfelt, die Teil eines Paschs ist (min. 2 Würfel mit derselben Augenzahl), erscheint in diesem Bau ein neuer Hase.



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 lobnend.

ABLAUF

Jeder würfelt zu Anfang des Spiels „neutrale Miniaturen platzieren“ seine „Mystery Dices“ (W8 / W10 / W12) 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

Hasen müssen nach dem Öffnen der Boxen gefangen werden wie im Szenario „Hasenjagd“. Spirituosen und Tabakwaren bleiben beim Träger, solange dieser nicht ausgeschaltet ist.

Am Ende jeder Runde kommt Nachschub von einer Box je Spieler mit einem W8 nach dem gleichen Prinzip wie zu Anfang des Spiels.



3. HASENRASEN

In Zeiten „nach den großen Würfeln“, nachdem die kleinen Hasen anfangen den Bau zu verlassen ist die Flut an Hasen im Zauberwald kaum zu fassen.

Aus allen möglichen Ecken und Löchern kommen Hasen in rauen Mengen. Die Syndikate haben in diesen Zeiten alle Hände voll zu tun.

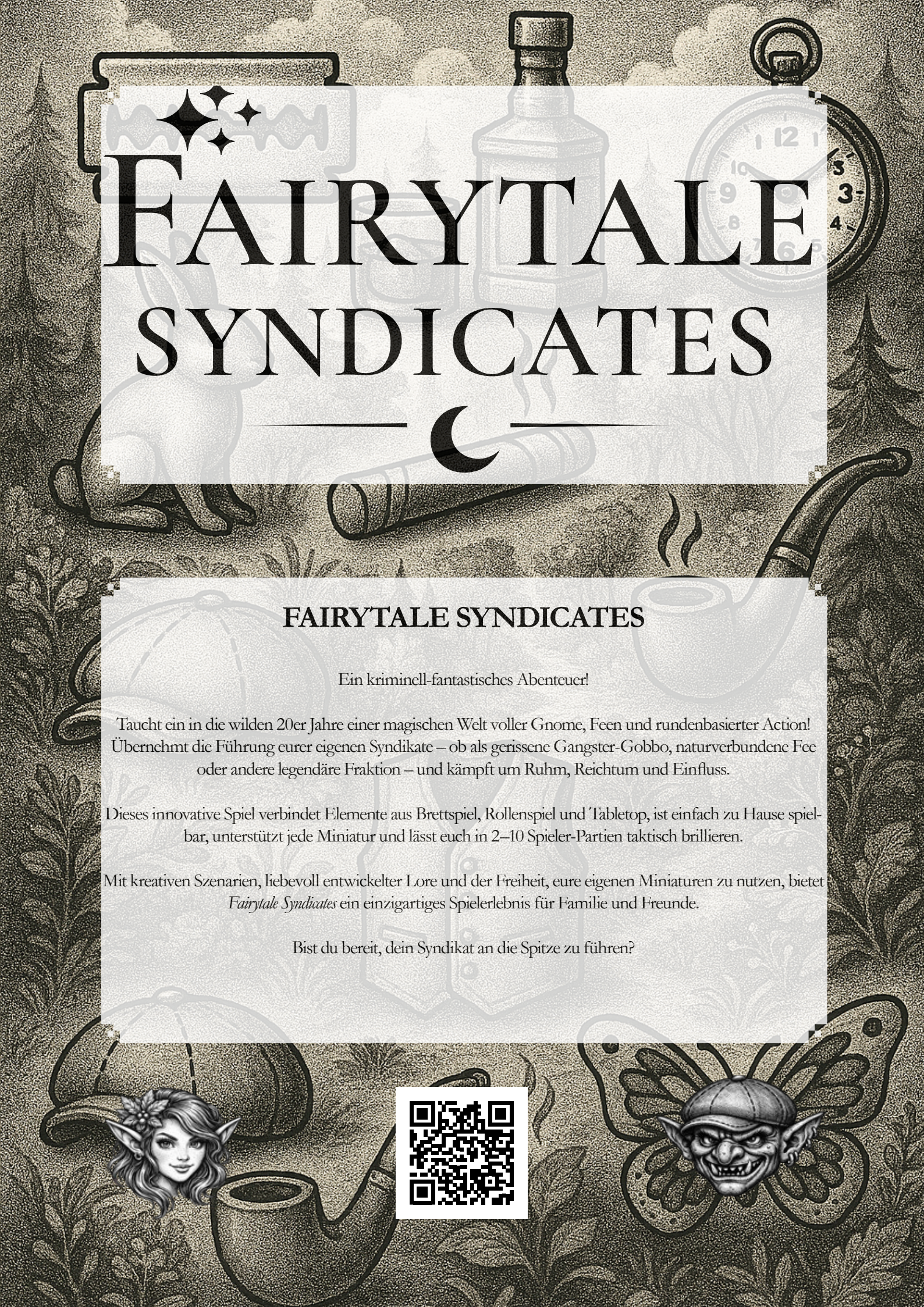
ABLAUF

Jeder würfelt zu Anfang des Spiels „neutrale Miniaturen platzieren“ einen W8 auf dem Spielfeld und platziert einen Bau in der Richtung des Würfels und im Abstand entsprechend der Augenzahl des Wurfs vom Würfel entfernt. Ab dem ersten Bau gemessen wird weiter mit dem W8 als Richtungswürfel der nächste Bau gesetzt. Es geht je Spieler so lange, bis die gewürfelte Augenzahl gleich oder niedriger der Anzahl der durch den jeweiligen Spieler platzierten Hasen ist. Wenn alle Spieler nach diesem Vorgehen fertig sind, kann „das Rasen“ starten. Nummeriert die Bauten (1 bis max. 6, ungeachtet, ob es mehr als 6 sind), platziert in jedem einen Hasen und verfährt ab hier wie bei „Hasenjagd“.

Zu Ende jeder Runde wird die Anzahl der Hasen, die gefangen oder aus dem Spiel genommen wurde ermittelt. Diese Anzahl an W6+1 wird gewürfelt. Wird eine Zahl gewürfelt, die Teil eines Paschs ist, stürzt dieser Bau ein und wird für den Rest der Runde nicht mehr nutzbar. Jede Zahl, die nur einmalig gewürfelt wurde, hat einen Hasen im entsprechenden Bau zur Folge.

Eingestürzte Bauten hatten eine Nummer von 1 bis 6. Jetzt ist eine Nummer frei und sollte mindestens ein Bau auf dem Feld sein ohne Nummer, bekommt dieser Bau (bei mehreren entscheidet der Spieler, der in diesem Moment hinten liegt, welcher) die frei gewordene Nummer. Ist kein Bau mehr frei verschwindet die Nummer aus dem Spiel.





FAIRYTALE SYNDICATES

FAIRYTALE SYNDICATES

Ein kriminell-fantastisches Abenteuer!

Taucht ein in die wilden 20er Jahre einer magischen Welt voller Gnome, Feen und rundenbasierter Action! Übernehmt die Führung eurer eigenen Syndikate – ob als gerissene Gangster-Gobbo, naturverbundene Fee oder andere legendäre Fraktion – und kämpft um Ruhm, Reichtum und Einfluss.

Dieses innovative Spiel verbindet Elemente aus Brettspiel, Rollenspiel und Tabletop, ist einfach zu Hause spielbar, unterstützt jede Miniatur und lässt euch in 2–10 Spieler-Partien taktisch brillieren.

Mit kreativen Szenarien, liebevoll entwickelter Lore und der Freiheit, eure eigenen Miniaturen zu nutzen, bietet *Fairy Tale Syndicates* ein einzigartiges Spielerlebnis für Familie und Freunde.

Bist du bereit, dein Syndikat an die Spitze zu führen?

