

GODTEAR

EPIC BATTLES IN THE ELEVENTH AGE

Godtear Cheat-Sheet

Aufbau

1. **Spieler A** (*Startspieler*) platziert **einen** Champion und dessen Follower Unit.
2. **Spieler B** platziert **einen** Champion und dessen Follower Unit.

Schritte wiederholen bis alle Champions und Follower platziert wurden.

3. Die Karten von Champions und Helden werden auf dem Tableau auf die helle Seite (Plot Phase) gelegt.
4. Rundenmarker 1 wird an die Mitte gelegt, Seite Startspieler.
5. Die weiteren Rundenmarker werden am Spielrand platziert.
6. Die Spielermarker kommen jeweils ans Ende der Punkteleiste zum jeweiligen Spieler.

1. Plot Phase

Erst aktiviert der Startspieler **alle** Champions und Follower, danach aktiviert der zweite Spieler **alle** Champions und Follower. Es wird **nicht abwechselnd** aktiviert.

1. Spieler wählt einen Champion oder eine Follower Unit.
2. Es werden **bis zu 2 Aktionen** damit ausgeführt.
 - Aktionen dürfen **nicht unterbrochen** werden (z.B. 1 Feld gehen, Skill ausführen, weiter gehen)
 - **Eine einzelne Aktion** darf dabei **nur einmal verwendet** werden.
 - Ausnahme: Skills die eine Aktion außerhalb der Aktivierung erlauben, zählen hier nicht mit.
3. Die Karte wird auf die dunkle Seite (Clash) gedreht.

2. Clash Phase

Spieler A aktiviert **einen** Champions oder eine Follower-Einheit, danach aktiviert der zweite Spieler **einen** Champion oder eine Follower-Einheit. Es wird **abwechselnd** aktiviert.

1. Spieler wählt einen Champion oder eine Follower Unit.
 2. Es werden **bis zu 2 Aktionen** damit ausgeführt.
 - Aktionen dürfen **nicht unterbrochen** werden (z.B. 1 Feld gehen, Skill ausführen, weiter gehen)
 - **Eine einzelne Aktion** darf **nur einmal verwendet** werden.
 - Ausnahme: Skills die eine Aktion außerhalb der Aktivierung erlauben, zählen hier nicht mit.
 3. Die Karte wird auf die helle Seite (Plot) gedreht.
-

3. Übersicht möglicher Actions

Übersicht generischer Skills der verschiedenen Einheiten.

Nur Champions

- **Ultimate Skill:** **Nur einmal pro Spiel** zu verwenden. Im Anschluss Karte auf die andere Seite drehen.
- **Claim:** **Nur in der Plot-Phase** möglich, wenn der Champion neben einem Objective Hex“ steht.
- **Rally:** Muss **nach einem Knockout** ausgeführt werden, um wieder mit dem Champion spielen zu können. Alle Wunden und Token werden vom Charakter entfernt.

Nur Follower

- **Recruit:** Sind weniger als die maximale Anzahl Follower im Spiel, kann mit dieser Aktion ein Follower zurückgebracht werden. Große Follower verlieren beim Rekrutieren alle Wunden. Platzierung angrenzend zum Champion. Ist dort kein Platz, in der Deployment-Area.

Champions und Follower

- **Advance:** Gemäß Bewegungsgeschwindigkeit bewegen.
 - **Wichtig:** Es dürfen sich **alle** Follower-Einheiten des gleichen Champions bewegen - auch wenn sie sich auf unterschiedlichen Hex-Feldern befinden. (Ein Skill hingegen wird nur von einer Follower-Einheit auf einem Hexfeld ausgeführt.)
 - **Skill:** Gemäß Be
 - **Wichtig:** Eine Skill-Action wird von **einer Follower-Einheit/Gruppe** auf **einem Hexfeld** ausgeführt. Stehen Follower eines Champions auf mehreren Feldern verteilt, wird der Skill nicht mehrfach ausgeführt!
-

4. Skills anwenden

1. **Skill** eines Champions oder **einer** Follower-Unit **auswählen**.
2. **Ziel in Reichweite** für den Skill wählen. Je nach Icon:
 - Champion oder Follower selbst

- Befreundete Champions oder Follower-Units
 - Einen feindlichen Champion oder Follower
 - Banner, Hexfelder, freundliche und/oder feindliche Einheiten.
3. **Erfolgsprobe:** Würfel entsprechend **Accuracy-Wert** werfen. Mit **Dodge-Wert** des Ziels **vergleichen:**
 - Gleich oder mehr: Erfolgreich
 - Weniger: Nicht erfolgreich
 4. **Optional:** Hit Effects anwenden
 5. **Schaden ermitteln:** Angreifer würfelt Würfel, Anzahl Schadenswert. Verteidiger würfelt mit Block-Wert. Positive Differenz des Angreifers ist erlittener Schaden. Wundmarker platzieren.
 6. **Optional: Knockout.** (Siehe 6. Knockout)
-

5. Boons und Blights

Boons (Vorteile) und **Blights** (Nachteile) geben dem Champion vorübergehend Boni oder Mali auf Bewegung, Angriff, Block, ...

- Nie mehr als ein Token einer Sorte möglich
 - Mit dem Einsatz einer zugehörigen Action kommen Boon/Blight automatisch zum Einsatz und werden danach entfernt. Sie können nicht zurückgehalten werden.
-

6. Knockout

- Verliert ein **Champion** alle Lebenspunkte, darf er bis zu zwei Felder weit geschoben werden. Er verliert alle Status Tokens und muss per Rally Action ins Spiel zurückgebracht werden. Der Angreifer erhält Siegpunkte (*siehe Punkte*).
 - **Follower** werden vom Spielbrett entfernt, können aber wieder rekrutiert werden. Wird die letzte Follower-Einheit entfernt, werden auch alle Status Token von der Einheit entfernt.
-

7. Punkte und End Phase

Erzielte Punkte werden mit dem Marker auf der Punkteleiste in Richtung des punktenden Spielers gezogen.

Sofort-Punkte

Folgende Punkte werden direkt während der Plot/Clash-Phase vergeben:

- **Champion besiegen:** 4P. +1P wenn durch **Slayer** besiegt.
- **Follower besiegen:** 1P (klein) bzw. 2P (groß). +1P wenn durch **Maelstrom** besiegt.
- **Banner aufstellen** (*während Plot Phase*): 1P. +1P, wenn durch **Shaper** aufgestellt.

Punkte während End-Phase

1. Beide Spieler zählen Anzahl stehender Banner.
2. Je Banner 4 Punkte (5 Punkte für Banner eines Guardians)
3. Differenz zwischen den beiden Spielern als Punkte zugunsten des Siegers des Vergleichs.

Rundenende

1. Der Spieler, bei dem der Rundenmarker näher zur eigenen Seite liegt, gewinnt die Runde und nimmt sich den Marker, dreht ihn um und erhält entsprechend Siegpunkte.
2. Anweisungen zum Rundenende beachten (Szenario-Anleitung)
3. Der Verlierer bestimmt, ob er in der nächsten Runde Startspieler sein möchte, oder zweiter Spieler.
4. Marker für Runde zwei an Mittellinie platzieren, Seite des Startspielers.
5. Neue Runde startet.