

Hellfire Événements - Classique Hivernale 2018 – Age of Sigmar Player's Pack

Horaire :

Samedi 24 février 2018

8:30 à 9:00 – Arrivée et enregistrement des joueurs

9:00 à 11:30 – Partie 1

11:45 à 14:15 – Partie 2

14:30 à 17:00 – Partie 3

17:15ish – Remise des prix et départ.

Comme nous fournissons le dîner et des breuvages, il n'y a pas de pause dîner « officielle »

Score & Prix

Le tournoi est sur un score de 100, divisé comme suit :

- 60 points pour le résultat de vos matchs
- 20 points pour la peinture & présentation
- 20 points pour le sportsmanship

Général :

Chaque partie vous donne la chance de gagner 20 points selon le scénario, c'est le total de *Battle Score*.

Peinture et présentation :

Il y a 20 points à gagner pour la peinture et présentation. 11 points seront données par les juges de peinture, selon la grille ci-bas. À la fin de la journée, vous devez voter pour la plus belle armée que vous avez affronté. Chaque vote donne 3 point. C'est le total de votre *Paint Score*.

Sportsmanship :

Il y a 20 points à gagner pour le sportsmanship. À chaque partie vous donnez une note à votre adversaire selon les smiley suivants : (:D), (:)), (:/) qui donne de 1 à 3 points. À la fin de la journée, vous devez voter pour l'adversaire que vous avez préféré affronter. Chaque vote donne 3 point. C'est le total de votre *Sportsmanship Score*.

Prix :

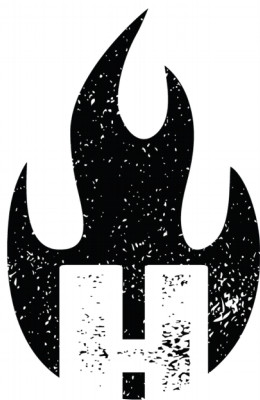
Vous pouvez gagner les prix suivants. Notez que chaque joueur ne peut gagner qu'un seul prix, et que les prix sont *pass down* si quelqu'un est premier de plusieurs catégories.

Best Overall : Le joueur avec le plus haut score total sur 100. En cas d'égalité, les tie breakers sont les suivants : Battle Score, Sportsmanship Score, Paint Score.

Best General : Le joueur avec le plus haut Battle Score. En cas d'égalité, les tie breakers sont les suivants : Sportsmanship Score et Paint Score

Best Painted : Le joueur avec le plus haut Paint Score. Il n'y aura pas d'égalité dans cette catégorie.

Best Sportsmanship : Le joueur avec le plus haut Sportsmanship Score. En cas d'égalité, les tie breakers sera le Battle Score, et en cas d'égalité aussi, le prix sera divisé et/ou tiré à shifumi, parce que c'est l'essence même du sportsmanship.



La Boutique Hellfire

Règles et Composition d'armée :

Nous utilisons les règles suivantes de composition d'armée :

2000 points

Matched Play

Selon le General's Handbook 2017

Les règles les plus récentes ont toujours précedence sur des plus anciennes.

Vous devez avoir 4 copies dactylographiés de votre liste d'armée avec vous. Vous allez perdre 2 Battle Points par liste que vous n'avez pas au début de la journée.

Vous devez aussi inscrire les sorts, pouvoir et relics (et autre shenanigans similaires) et aptitudes de factions sur votre liste d'armée, ainsi que le nombre de reinforcement points dont vous disposez.

Si votre liste d'armée est illégale, pour quelque raison que ce soit, vous serez inéligible pour tous les prix.



Politique de dés (la clause Denis Coté) : Si vous voulez, vous pouvez demander à utiliser un set de dé « neutre » pour votre partie, grâce a notre commendaire Brass Knuckles Games. Nous allons fournir assez de dés que vous et votre adversaire devez utiliser pour tous les jets dans la partie.

Si vous trouvez une loophole et /ou une erreur dans les règles du tournoi, nous vous invitons à nous en faire part plutôt qu'à arriver le matin du tournoi dans le but d'exploiter votre super crossette. Les décisions des juges lors du tournoi ont précédence sur ce document.

Scénarios :

Les scénarios utilisés sont des versions modifiés de ceux trouvés dans le General's Handbook 2017. Il y a 2 objectifs dans chaque mission, le premier généralement celui du GHB, qui vous donne jusqu'à 10 points, et la destruction de l'armée de votre adversaire, qui vous donne également jusqu'à 10 points.

Tous les scénarios durent 5 tours, ou jusqu'à ce qu'un joueur soit tablé ou concède; auquel cas le score est automatiquement 20-0.

À la fin de la partie, calculez les points des unités que vous avez détruit dans l'armée de l'adversaire. La différence entre les points que vous avez détruit et ceux qu'on vous a détruit vous donne votre score pour l'objectif secondaire :

Différence de plus de 1,000pts : 10-0

Différence de 1,000- 800 : 9-1

Différence de 799 – 500 : 8-2

Différence de 499- 300 : 7-3

Différence de 299-100 : 6-1

Différence de moins de 100 : 5-5

Scénario 1 :

A Knife To The Heart (page 80) - À la fin du 5ième tour, regardez qui contrôle chaque objectifs.

2 Objectifs : 10-0

1 Objectif de plus : 7-3

Égalité : 5-5

Scénario 2 :

Battle for the Pass (page 83) – À la fin du 5ième tour, vous faites 2 points par objectifs que vous contrôlez, et 1 point pour chaque objectif qui n'est pas contrôlé ou qui est contesté.

De plus, vous faites 1 point si votre général est encore en vie à la fin de la partie, et 1 point si celui de votre adversaire est mort.

Scénario 3 :

Starstrike (page 84) – À la fin du 5ième tour, comptez l'écart des points d'objectifs pour déterminer votre score :

10 points et plus d'écart : 10-0

7 points d'écart : 8-2

5 points d'écart : 7-3

2 points d'écart : 6-4

1-0 point d'écart : 5-5