

Norwegian Masters i Age of Sigmar 2020

Regelpakke 1.0

Praktisk informasjon:

Når: 24-25 januar 2020

Hvor: STF Wargaming Studio, Ensjøveien 8, Oslo

Pris: 400kr, 350kr for medlemmer av Fjordhammer

Format: 2000 poeng, GHB19, 5 runder.

Tidsplan

Lørdag 24. jan

08:00-09:00 – dørene åpner + registrering

09:00-12:00 – Game 1

12:00-13:00 – Lunsj

13:00-16:00 – Game 2

16:00-16:30 – Pause

16:30-19:30 – Game 3

Søndag 25. Jan

09:30-10:00 – dørene åpner + registrering

10:00-13:00 – Game 4

13:00-14:00 – Lunsj

14:00-17:00 – Game 5

17:00-18:00 – Opprydning og avslutning

Armylister og frister:

Alle armylister må leveres innen 31. desember 2019.

Kun enheter som har gyldige GHB19-profiler tillates. Warscrolls som har Matched Play poeng, og er sluppet etter GHB19 er lov, per den nyeste FAQen. Nyeste utgave av en warscroll skal alltid brukes, med mindre den er publisert etter 31. desember.

Ingen FAQ-er, Errata eller nye utgivelser etter 31. desember vil være gyldig for Masters.

Lister vil dobbeltsjekkes og publiseres kort tid etter, senest 07. januar.

Armylister må leveres i Warscroll-builder PDF. I notes må du inkludere 10 Hidden Agendas.

Det jobbes også med å finne ut av gode app-løsninger, for å forenkle setup.

Battleplans

Første battleplan publiseres sammen med pairings for runde 1, en uke etter at lister publiseres. Pairings og Battleplan publiseres altså 14. januar

Etter endt runde, før pairings og neste runde begynner, vil TO trille for hvilken Battleplan som skal spilles. En D12 vil bli brukt. Hver battleplan kan kun velges en gang. Alle battleplans som er merket med 2019 kan bli valgt.

De tilgjengelige battleplanene er som følger

Knife to the Heart (2019)

Total Commitment (2019)

Total Conquest (2019)

Focal Points (2019)

Duality of Death (2019)

The Better part of valour (2019)

Battle for the Pass (2019)

Shifting Objectives (2019)

Starstrike (2019)

Places of Arcane Power (2019)

Scorched Earth (2019)

The Relocation Orb (2019)

Hidden Agendas

Hidden Agendas vil være i spill, slik de er beskrevet i GHB19. Du må selv velge 10, som du noterer på din army list (under notes). I hver kamp velger du to som du prøver å oppnå. Du kan ikke velge agendaer som du har valgt for tidligere kamper i Masters.

Scoring

Scoring fungerer slik:

Major Win – 16

Minor Win – 12

Draw – 8

Minor Loss – 4

Major Loss – 0

I tillegg kommer Hidden Agendas. Du får 1 poeng for hver av dine Agendas du oppnår, og 1 poeng for hvert av motstanderens Agendas de ikke oppnår.

Det er altså mulig å tjene fra 0-20 poeng per runde.

Hvis man går tom for tid i en runde, endres resultat ett steg i din mostanders favør. Dersom begge spillere går tom for tid, endres ikke resultatet.

Tie-breakers er først antall Hidden Agendas. Ande Tie-breaker er ferdigspilte kamper (defineres som at spilleren spilte alle fem runder, uten selv å gå tom for tid). Tredje Tie-Breaker er totale antall Victory Points.

Sjakklokker og rundetid

På Masters er det obligatorisk med bruk av sjakklokker. For å sikre at alle spillere har nok tid til å spille ut fem runder, har også rundetiden blitt satt til 3 timer. Begge spillere har 1 time og 25 minutter tilgjengelig på klokken. Det er altså 10 minutter tilgjengelig for regelavklaring og liknende. Det forventes at begge spillere har noenlunde oversikt over motstanderens lister, da disse publiseres i forkant.

Ved endt rundetid er det «dice down», altså at spillet umiddelbart avsluttes. Kun ferdigspilte Battlerounds teller. Dersom man er midt i en Battleround, så vil kun poeng og Hidden Agendas som er opptjent i en tidligere runde, være gyldige.

Sjakklokkene fungerer på følgende måte: etter at spillerene har trilt for å velge side, og et resultat er klart, starter klokken. Spilleren som velger side begynner sin klokke. Etter sin deployment, trykker spilleren på klokken, slik at den går over på motstanderen. Etter hver endt deployment går klokken tilbake. Fortsett å gjøre dette, frem til alle enheter er satt ned. Spilleren som velger hvem som går først, har klokken på seg frem til en avgjørelse er tatt.

Når det er din runde, går klokken på deg gjennom hele runden. Dere trykker ikke klokken frem og tilbake for Save Rolles, Unbinds eller liknende. Begge spillere forventes å spille effektivt, selv om det ikke er ens egen klokke som går.

Når det kommer til Combat Phase, skal klokken gå frem og tilbake avhengig av hvem som velger enhet til å angripe. Når en enhets fulle kamphandling er avgjort, går klokken over til motstanderen. Det betyr at alle attacks, saves, ignore-rolls og abilities som trigges av enheten, går på en enkeltspillers tid. Man trykker ikke tiden frem og tilbake for saves, ignore-rolls, bonus pile-inn abilities og liknende. Når alt slikt er avgjort, og motstanderen får velge en enhet til å aktivere, går tiden over til motstanderen.

I Battleshock Phase gjør spilleren som har turen, alle sine Battleshocks først, så går klokken over til motstanderen, som så gjør alle sine.

Hvis man har regler som trigges mellom turer, kan klokken pauses. Dette gjelder hovesaklig regler for battleplans (The Relocation Orb, for eksempel). Dersom en spiller aktiverer noe, som ved bruk av Endless Spells, går tiden på spilleren som aktiverer og bruker en modell.

Dersom det er behov for å få en innføring i hvordan sjakkklokken hos STF Wargaming Studio fungerer, kan dette gjøres under registrering.

Maling

Det er et krav at alle hærer er fullt malt og baset. Det vil tilsvare 1 lag med kontrast over hver del av figuren, på en måte som gir mening. Man må også ha en form for basemateriale/maling. Det er ingen poeng for å ha en malt hær.

Umalte figurer vil automatisk regnes som Slain i starten av din deployment, og kan ikke bli Set Up under noen omstendigheter.

Det vil bli en egen konkurranse for Favourite Army.

Sportsånd

Spillere forventes å følge The Players Code. Det vil være et Gult Kort/Rødt Kort system på plass. Ett rødt kort, eller to gule kort, vil diskvalifisere spilleren fra eventet.

Det vil bli en egen konkurranse for Favourite Opponent.

Komp og Regelkonflikter

For at dette skal virkelig være en Masters, har vi bestemt at det skal være så lite komp som overhodet mulig. Spillet skal, i all hovedsak, spilles RAW. Det er dermed ikke sagt at alt er lov, men dersom du finner hjemmel i reglene for det, så er det innenfor. TO vil ikke delta i turneringen, og er dermed nøytral i sine vurderinger.

Konflikter vil løses på følgende vis:

Først vil RAW settes i praksis, dermed vil alle FAQ-er og Errataer konsulteres.

Dersom det enda er uklart hvordan en regel skal tolkes, og uklarheten er tydelig nok til at spilleren som har forårsaket problemet (dvs spilleren som har regelen i spill), burde ha visst at dette ville vært et problem, så vil dommerens avgjørelse gå i favør av lavest påvirkning på spillet.

Sagt enklere, dersom du ønsker å gjøre noe snusk uten å ha avklart det med TO først, vil dette sannsynligvis bli dømt mot deg.

Konflikter som ikke kunne forutsees, skal dømmes på den måten som er mest konsekvent i forhold til de øvrige AOS-reglene. Dette vil være en mer skjønnsmessig vurdering, men TO vil behandle reglene som om de var mer konsekvent skrevet enn de faktisk er, dersom RAW ikke kan løse konflikten.

Regelavklaringer til eventet:

Spørsmål om klatring på terreng:

For Masters 2019 så er målet å kjøre RAW, så langt som mulig. Klatring er derfor lov, selv om modellene ikke fysisk kan stå på terrenget. Øvrige regler for Coherency gjelder.

Da figurene ikke kan stå og være representative for hvor de er, så er du pålagt å bli enig med din motstander hvor hver modell står, samt markere dette på en tydelig måte. Motstanderen din skal ikke måtte spørre deg hvor de "egentlig" er, senere. Din motstander må kunne gjøre målinger like fritt som alltid.

Figurer regnes som å ha basen inntil terrenget som klatres. Du må altså ha nok Move til å «snu» figuren i det den klatrer. Figurer med Fly gjør dette uten å bruke Move.

Dersom det er uenigheter om posisjoneringen i etterkant, vil det gå i motstanderens favør, dersom klatreren ikke kan vise til posisjonen til sine modeller på en uavhengig måte.