

Slaget om Sundet

Player Pack

Age of Sigmar 13/04/2025

GENERELT INFO

Dato: 13/04/2025

Sted: Kalvøvej 26, 3600 Frederikssund

(Der er parkeringsmuligheder ved lokationen)

TIDSPLAN

08.15 Dørene åbner

08.45 Velkomst og check in

09.00-12.00 Spil 1

12.45-15.45 Spil 2

16.30-19.30 Spil 3

19.30-20.00 Oprydning og præmier

Lister har følgende restriktioner.

- 2000 point, Pitched Battle, Generals Handbook 24-25
- “Limited Edition” units er tilladt. (Enheder med gyldige GW regler, der udgår Juni 2025).
- Warhammer legends units er ikke tilladt.
- Ingen male krav.

- Cut-off for nye udgivelser, FAQ og beta regler er d. 02/04/2025

Indlevering af lister.

- Alle lister skal være uploadet til Milarki senest onsdag d.9 april.

TERRÆN

TERRÆN:

- Alle borde opstilles efter GW's officielle terrain-maps der findes i appen under hver battleplans.
- Har et tærren en struktur eller lign. Der er over 1" høj, er strukturen behandlet som "unstable" og kan ikke opsættes på af modeller. Modeller kan stadig bevæge sig over terrænet, så længe de har movement nok. Er hele terrænstykket over 1" højt, skal i aftale ved bordet om det er 100% impassable, eller ej.
- Har et terræn en struktur eller lign. Der er over 1" høj, er det kun strukturen der anses som gældende ift. "Place of Power". Plader, flader og dele af terræn under 1" anses stadig som gældende ift. Cover og Obscuring.
- Husk at lave klare aftaler med modstanderen, om hvilke terrænregler der er gældende på jeres bord.

Point scoring

Der køres scoring gennem Milarki, hvor man også kan tracke sit spil løbende. Ladder rangeres på følgende måde:

- Win/Draw/Loss

Tie-breakers:

- Victory points
- Battle tactics
- Strength of Schedule

Code of Conduct

Respekt mellem spillere

Det vigtigste er at begge spillere har en god oplevelse, og behandler hinanden med respekt. Hvis der er uenighed om en regel, så kontakt TO. Hvis TO modtager flere klager over den samme spiller pga. dårlig opførsel, kan spilleren i sidste ende blive bortvist fra turneringen – Ens billet bliver ikke refunderet i tilfælde af en bortvisning fra turneringen.

Take backs, fejl og forglemmelser

Vi laver alle fejl når vi spiller, det kan være man glemmer at rykke en model, eller at bruge en ability på det rigtige tidspunkt, det er en naturlig del af spillet. Så for ikke at sætte ens modstander i en træls situation, ved

at bede om lov til at gøre noget man glemte på det rigtige tidspunkt, frabedes det at man spørger ens modstander om take-backs. Gør man det alligevel, skal man respektere, hvis ens modstander siger nej.

Måling af afstande

Husk at italesætte dine handlinger/intentioner, når du måler en afstand. F.eks. når du rykker en enhed frem, så sig at "den her enhed er over 24" væk fra pågældende fjendtlig enhed, som kan gå 6" og skyde 18", altså "Vil du ikke være i stand til at skyde på dem i din tur, korrekt?" Så kan din modstander evt. Måle op og være enig/uenig med dit udsagn. Hvis man er uenig med ens modstanders udsagn, er det vigtigt at italesætte dette, herunder hvad der skal opfyldes før du kan være enig i udsagnet.

Cocked Dice & Re-rolls

Cocked dice, eller skæve terninger om man vil, skal re-rolles. En terning regnes for at være cocked, hvis den ikke ligger fladt på måtten, en objektiv marker eller i bunden af dit dice tray. Terninger skal re-rolles hvis de ligger på terræn, selvom de ligger fladt på disse.

Skakure

Skakure benyttes til turneringen for at sikre at alle spillere får pauser mellem spil. Warhammer er hårdt arbejde, og vi skal passe på hinanden. Uret bruges også til at hjælpe med at holde tidsplanen, og sørge for at begge spillere får lige meget tid til at spille deres spil.

Vi vil opfordre til at man medbringer et ur hvis man har et, da vi har begrænsede mængder til at låne. Der skal heldigvis kun bruges 1 ur pr bord, så hvis der mangler, kan man måske låne sit til nabo-bordet.

Vi sætter skakure til 1 time og 25 min pr spiller, da det giver 10 minutter til at sætte bordet op og forklare hære. Der pauses ikke ur på andre tidspunkter.

Tiden starter på den aktive spiller (attackeren der sætter første enhed i deployment fasen i dette tilfælde) når valg af deployment zone er taget. Hvis man har faction terræn, sættes dette op på ens egen tid, og gøres evt. før attacker sætter første enhed, hvis attacker ikke har et stykke faction terrain.

Tiden skal altid stå til den aktive spiller. Efter den aktive spiller færdiggøre sin del af en fase, f.eks. Movement er det en god idé at slå tiden over på modstanderen, så de kan lave deres Movement abilities, f.eks. "Redeploy".

Løber man tør for tid, må man ikke længere foretage sig noget på bordet, andet end at foretage Save Rolls for modstanderens attacks, samt rulle for prio mellem battle rounds. Man scorer stadig point for objektiver man holder.

Vi forventer at spillere der er bekendt med skakure, hjælper de spillere der ikke er. Dette betyder også at vi alle hjælper hinanden med at sørge for at tiden kører på den aktive spiller - det er god stil!