

# Age of Sigmar Turnierleitfaden

V I. I





# Vorwort

Liebe Generäle, Helden und Abenteurer

Mit Freude präsentieren wir euch diesen Vorschlag für eine einheitliche Grundlage der Turnierveranstaltung. Er soll ein Kompass für alle TOs sein und euch nützliche Informationen zur Durchführung an die Hand geben. Wichtig ist, dass sich hier zwei Thematiken voneinander unterscheiden lassen: Einerseits kann dieses Dokument als Grundlage für alle Turniere verwendet werden, sofern die TO es als für ihre Zwecke angemessen erachtet und dabei auch Abweichungen von den Regeln vornehmen. Dabei können Teile der Regeln verwendet und andere Teile weggelassen werden, falls etwas dagegen spricht sie so wie hier beschrieben anzuwenden. Andererseits sollen diese Regeln auch der Startschuss und die Grundlage für die geplante Liga-Wertung sein, hier sind wir also darauf angewiesen, dass die veranstalteten Turniere den Regeln folgen, da wir die Ergebnisse sonst nicht in die Wertung mit einbeziehen können. Wir freuen uns deshalb auch auf euer Feedback und die stetige Zusammenarbeit, damit wir hier für alle einen gemeinsamen Nenner finden können.

Das Herz von Age of Sigmar sind aber nicht nur die Regelwerke, sondern auch die Gemeinschaft, die es umgibt. Die Begeisterung und der Einsatz, den jeder von euch für dieses Hobby mitbringt. Ihr seid es, die den sterblichen Reichen Charakter verleihen und sie mit eurer Kreativität und Energie füllen. Wir möchten hiermit allen Turnierveranstaltern und auch Spielern unseren herzlichsten Dank aussprechen, denn eure Hingabe ist es, die diese kleine Welt stetig wachsen lässt und uns neue Freunde, Kontakte und Erinnerungen beschert. Ohne jeden einzelnen von euch wäre diese Welt nicht das, was sie heute ist. In diesem Sinne ermutigen wir euch diese Regeln nicht nur als Leitfaden zu sehen, sondern als Plattform um diese tolle Geschichte weiterzuschreiben. Mögen eure Würfel günstig rollen und eure weiteren Abenteuer unvergesslich sein.

Mit den besten Wünschen,  
Jan, Dario, Cello & Eloy





# Allgemeine Regelungen

- Es wird die aktuelle Edition gespielt
- Armeen haben 2000 Punkte und werden nach den aktuellsten Regeln (inkl. Battlescroll Updates & FAQ) zusammengestellt
- Das englische Regelwerk hat bei Unklarheiten Vorrang vor dem deutschen Regelwerk
- Armeen sind zugelassen, sobald ein Battletome erscheint, die TO kann sich jedoch vorbehalten Ausnahmen zu machen, falls Unklarheiten bestehen
- Jede Fähigkeit, die vor dem Spiel ausgewählt werden kann, muss ausgewählt und deutlich in der abgegebenen Armeeliste vermerkt werden. Diese Entscheidungen gelten für das gesamte Turnier und können währenddessen nicht mehr geändert werden
- Für das Turnier wird die Best Coast Pairings App [BCP] genutzt
- Jeder Spieler muss sich an den Player's Code halten
- Listen sollten 1 Woche vor dem Event in BCP einsehbar sein
- Würfel müssen eindeutig sein

## Player's Code

- Sei immer höflich und respektvoll
- Sag immer die Wahrheit und betrüge niemals
- Biete deinem Gegner die Möglichkeit deine Armee Liste zu prüfen bevor die Schlacht beginnt
- Beantworte Fragen deines Gegners nach bestem Wissen und Gewissen
- Würfel werden sichtbar geworfen. Gib deinem Gegner die Möglichkeit sie zu überprüfen, bevor du sie aufhebst
- Mache deinen Gegner auf Regeln aufmerksam, die er oder sie möglicherweise falsch angewendet hat
- Verschwende nicht absichtlich Zeit
- Arbeite niemals mit einem Gegner zusammen, um den Ausgang des Spiels zu manipulieren





# Scoring

Die folgende Wertung ist nur relevant wenn das Turnier außerhalb der Liga stattfindet und nicht über BCP abgehalten wird - die BCP Anleitung findet ihr hier: <https://www.youtube.com/watch?v=dDcVnCHHRq8>

Zur Wertungsermittlung wird die SUN-Matrix (Sieg/Unentschieden/Niederlage) in Kombination mit der 20er Matrix angewendet. Jede Runde wird basierend auf dem Ergebnis des Schlachtplans (wie durch diesen definiert) gewertet.

Sieg: 1000 Punkte

Unentschieden: 100 Punkte

Niederlage: 0 Punkte

Das System ist so gewählt, damit ein Sieg, so knapp er auch sein mag, belohnt wird. Auch bei mehreren Spielen ist so gewährleistet, dass ein Sieg immer über einem/mehreren Unentschieden steht. Die Punktedifferenz mag für die

Victory Point Difference	Points Winner	Points Loser
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
19+	20	0

Beispiel: Peter und Angelina spielen 17:26

Die Differenz zwischen den beiden beträgt 9 Punkte und das Spiel ist somit ein 15:5 für Angelina. Da Angelina gewonnen hat, kriegt sie in der Turnierwertung zusätzlich 1000 Punkte. Sie bekommt also 1015 und Peter 5 Punkte für dieses Spiel.





# Pairings

Die Paarungen werden in der ersten Runde zufällig ermittelt. Die folgenden Runden sollten entweder innerhalb der Gewinnspanne nach dem Zufallsprinzip oder nach dem Schweizer-System gepaart werden. Die letzte Runde sollte allerdings immer nach dem Schweizer-System gepaart werden. Somit ergibt sich als Vorschlag folgende Konstellation:

1 Dayer: Runde 1 losen, Runde 2 losen innerhalb der Gewinner / Verlierer [1-0][0-1], Runde 3 Schweizer

2 Dayer: Runde 1 losen, Runde 2-3 jeweils losen innerhalb der Gewinner / Verlierer [1-0][0-1] & [2-0][1-1][0-2], Runde 4-5 Schweizer

## Round Timing

Jede Runde dauert 3 Stunden. Die Zeit sollte durch eine frei gewählte Möglichkeit für alle einsehbar sein und jeweils 60 und 30 Minuten vor dem Ende angesagt werden. Wenn die Runde bis 15 Minuten vor Ende der Zeit nicht abgeschlossen wurde, soll keine neue Runde angefangen werden, die nicht zu Ende gespielt werden kann. Die aktuelle Runde darf zu Ende gespielt werden. Wenn einer der beiden Spieler eine Schachuhr benutzen möchte, dann wird mit Schachuhr gespielt. Der fordernde Spieler muss sie selbst stellen.

Sollte das Spiel zum Ende der Zeit noch nicht beendet sein, müssen die Spieler sich darauf einigen, wie das Spiel enden würde und welche Punkte dabei erzielt werden, wenn das Spiel 5 vollständige Kampfunden gedauert hätte. Kann keine Einigung erzielt werden, entscheidet die TO, ob und wenn ja wie simuliert wird.





# Aufgabe

Sollte ein Spieler aufgeben, wird dieses Spiel als Niederlage gewertet und die ab diesem Zeitpunkt folgenden Schlachtrunden werden mit 0 Punkten gewertet. Der Gegner erhält ab dann die maximal möglichen Punkte aus Battletactics, Grand Strategy und Objectives, egal ob die Punkte theoretisch erzielt werden können oder nicht.

Beispiel: Angelina spielt nun gegen Hans und gibt am Ende von Runde 2 auf. Sie hat zu diesem Zeitpunkt 7 Punkte erzielt und behält diese Punkte. Hans wird nun ab Runde 3 voll punkten und addiert diese Punkte zu den bereits erzielten. Das Endergebnis beträgt also 7:XX

## Spieler Getabled

Wird ein Spieler „getabled“ (keine Modelle mehr auf dem Feld), endet das Spiel nicht sofort. Der Rest des Spiels soll durchgespielt oder die finale Punktzahl durch Simulieren ermittelt werden, so als hätte das Spiel volle 5 Runden gedauert. Hierbei ist es wichtig, dass im Gegensatz zu einer Aufgabe die Punkte wirklich erzielt werden müssen. Eine Battletactic muss also auch machbar sein, um die Punkte dafür zu erhalten.

## Verspätete Ankunft

Sollte mehr als ein Spieler (gerade Anzahl) zu spät zur ersten Runde erscheinen, werden die Spieler gegeneinander gepaart. Kommt es zu einer ungeraden Anzahl werden 0 Punkte für die Runde vergeben.

Kommt ein Spieler/eine Spielerin zu einer anderen als der ersten Runde mehr als 15 Minuten zu spät, erhält er oder sie für diese Runde 0 Punkte.

Kommentar: Lasst hier eurer Fingerspitzengefühl ran. Eine Lösung kann meistens gefunden werden.





# Bemalung

Die folgenden Zeilen stellen unsere Meinung und Empfehlung im Rahmen des allgemeinen Leitfadens dar.

Da wir eine möglichst objektive Wertung anstreben, sind wir der Meinung, dass eine Bemaltpflicht sinnvoll ist. Dadurch umgehen wir etwaige Wertungssysteme, die die Bemalung der Armee würdigen und so das spielerische Ergebnis verzerren. Es gehört in unseren Augen zum Hobby dazu und zeigt auch Respekt gegenüber dem Gegner und Veranstalter, wenn man eine bemalte Armee auf das Schlachtfeld führt. Niemand spielt gerne gegen eine gestern zusammengeklebte Armee, wenn er dafür eventuell weit gefahren ist und einen substantiellen Anteil seiner/ihrer Freizeit dafür hergibt. Wir sind uns bewusst, dass das Argument Anfängerfreundlichkeit hier auch eine Rolle spielt, es kann also aus diesem Grund von der Empfehlung abgewichen werden, jedoch sollte die volle Bemalung in Zukunft angestrebt werden. Die Regelung für die Teilnahme an der Liga befindet sich im zugehörigen Dokument.

## alternative Modelle & WYSIWYG

Alternative Modelle und Conversions sind zulässig, wir empfehlen hier jedoch die Erkennbarkeit im Spiel zu wahren. Es sollte also darauf geachtet werden, dass es nicht zu Verwechslungen kommen kann. Im besten Fall lassen sich die Spieler ihre Modelle vorher von der TO absegnen.

WYSIWYG ist grundsätzlich nicht nötig, solange die Liste eindeutig ist, es ist jedoch eine Orientierung an der Warscroll sinnvoll. So kann es also in Ordnung sein, Clanrats mit Messern zu spielen, auch wenn sie als Speere gebaut sind (solange dies in der Liste so angegeben wurde und nicht beide Optionen vertreten sind) während Kurnoth Hunter mit Bögen nicht als Schwerter oder Sichel gespielt werden können.





# Gelände

Jeder Schlachtplan umfasst 7-8 Geländestücke, wobei Geländestücke als „groß“ gelten können (siehe GW Maße) und damit als 2 zählen. Es wird mit den mysterious Geländeregeln aus dem Regelwerk gespielt. Die TO kann zusätzlich die Regeln „obscuring“ (Sichtblocker, siehe Wyldwood) und „impassable“ (Modelle können nicht darauf stehen oder sich darüber bewegen, wenn sie nicht fliegen können) vergeben, je nachdem, ob es für den Tisch nötig/sinnvoll ist. Gelände, auf dem man keine Modelle platzieren kann, sollte die Regel „impassable“ erhalten, um „wobbling models“ zu vermeiden. Außerdem sollte das Gelände so gestaltet sein, dass eine Interaktion, um Deckung zu bekommen möglich ist und Garnisonen sollten so platziert sein, dass sie für keine Partei einen eindeutigen Vorteil bringen.

Grundsätzlich empfehlen wir einige Geländestücke mit Bases zu versehen, um die Interaktionsmöglichkeiten hinsichtlich der Geländeregeln zu verbessern. Dies gilt vor allem für 3D Geländestücke, die schwer zu bespielen sind, weil Modelle nicht platziert werden können. Durch die Base kann die „impassable“ Regel für das Geländestück an sich beibehalten werden, man kann jedoch die Base an sich weiterhin nutzen und bespielen. Jeder Battleplan verfügt über eine Geländekarte, welche auf den folgenden Seiten zu finden sind. Die Geländekarten sind bis auf die Geländestücke maßstabsgetreu. Die Positionen des Geländes sind als Orientierung zum Aufbau des Battleplans zu verstehen. Wir haben diese bereits veröffentlichten Layouts getestet und vorerst übernommen, arbeiten aber aktuell an weiteren Ideen und Anpassungen für diesen Teil.

(Quelle: <https://www.oldtownthrowdown.com/>)

Legende für die Geländekarten:



Objective Marker



Geländestück



Attacker's Territory



Defender's Territory





# Geomantic Pulse

## The Pulse

At the start of the second battle round, after determining which player will take the first turn, the player taking the second turn picks either objective A or objective B to be the pulse for that battle round. At the start of each subsequent battle round, the objective adjacent to the pulse that has not yet been the pulse becomes the pulse. Only 1 objective can be the pulse per battle round. Objectives cannot be moved in this battle.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

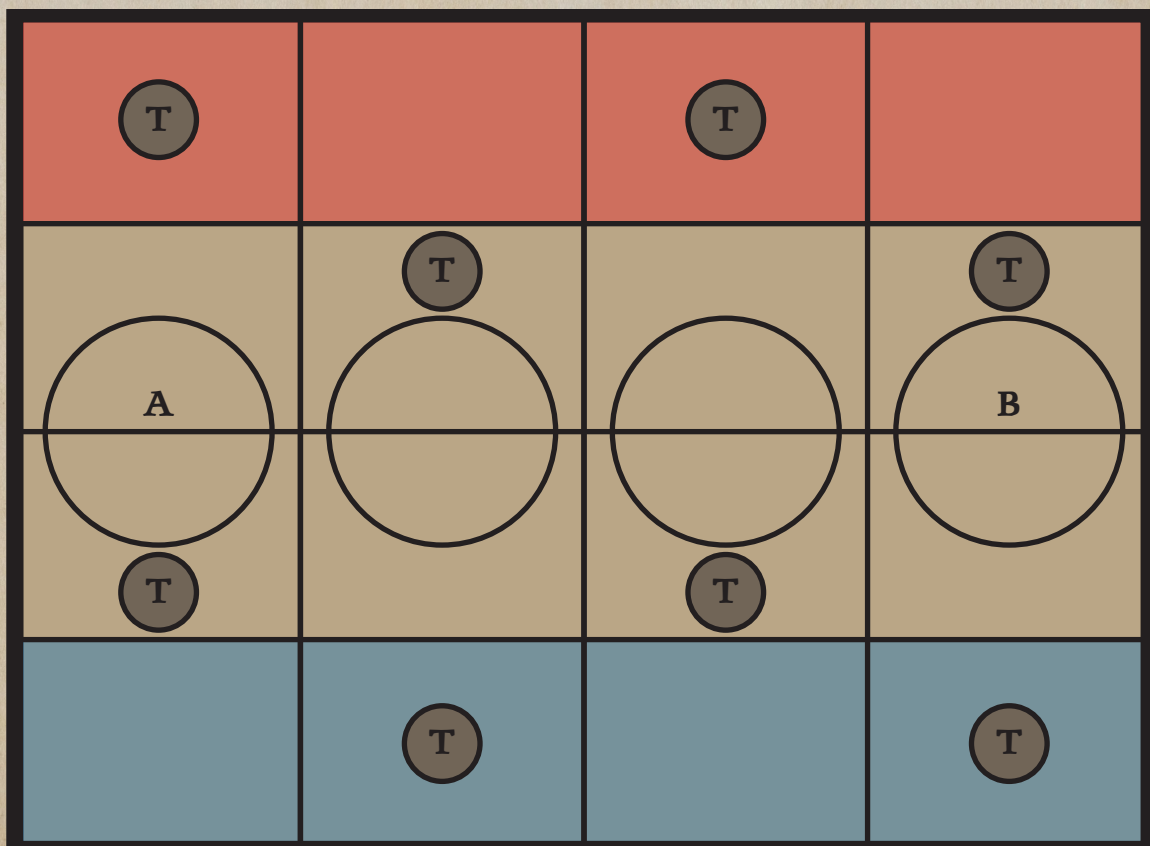
Score 2 victory points if you control the pulse.

Score 1 victory point for each objective adjacent to the pulse that you control.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Nexus Collapse

## Instability

At the start of each battle round after the first, after determining which player will take the first turn, the player with the fewest victory points can choose to collapse up to 2 objectives. If both players are tied on victory points, the players roll off and the winner can choose to collapse 1 objective. Roll a dice for each unit within 6" of any collapse objective. On a 4+ the unit suffers D3 mortal wounds. Once all rolls have been made for those units, remove all collapsed objectives from the battlefield.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

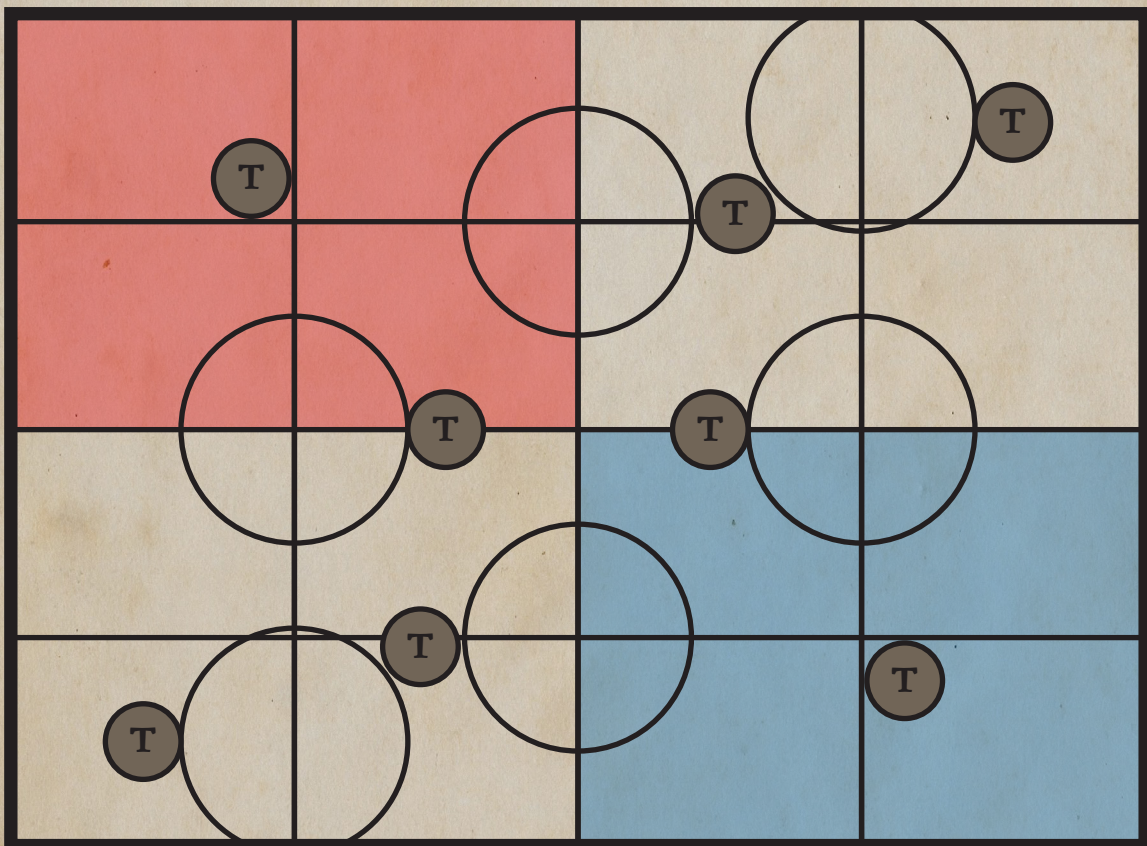
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Lines of Communication

## Disruption

At the start of each battle round, after determining which player will take the first turn, the player taking the second turn can pick a phase to disrupt (e.g. the hero phase). During that battle round, each time a model in their opponent's army issues a command in that phase, their opponent must roll a dice. On a 3+, an additional command point must be spent in order to issue that command. Their opponent can choose whether or not to spend the additional command point. If they choose not to spend the additional command point, that command is not received (the command ability still counts as having been used) and the command point that was spent to issue that command is lost.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

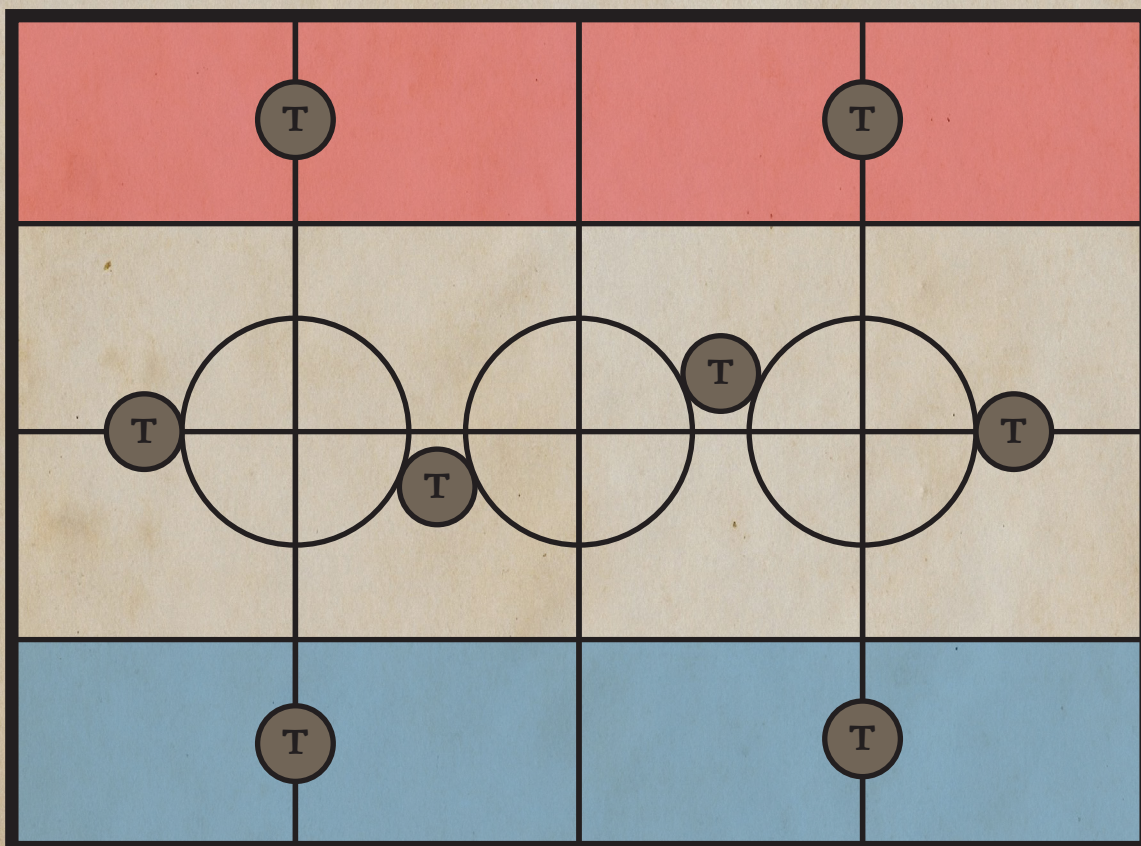
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Every Step is Forward

## Give No Ground

If a unit makes a charge move, until the end of that turn, add 1 to the number of models that each model in that unit counts as for the purposes of contesting objectives. If a unit retreats, until the end of that turn, models in that unit cannot contest objectives.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

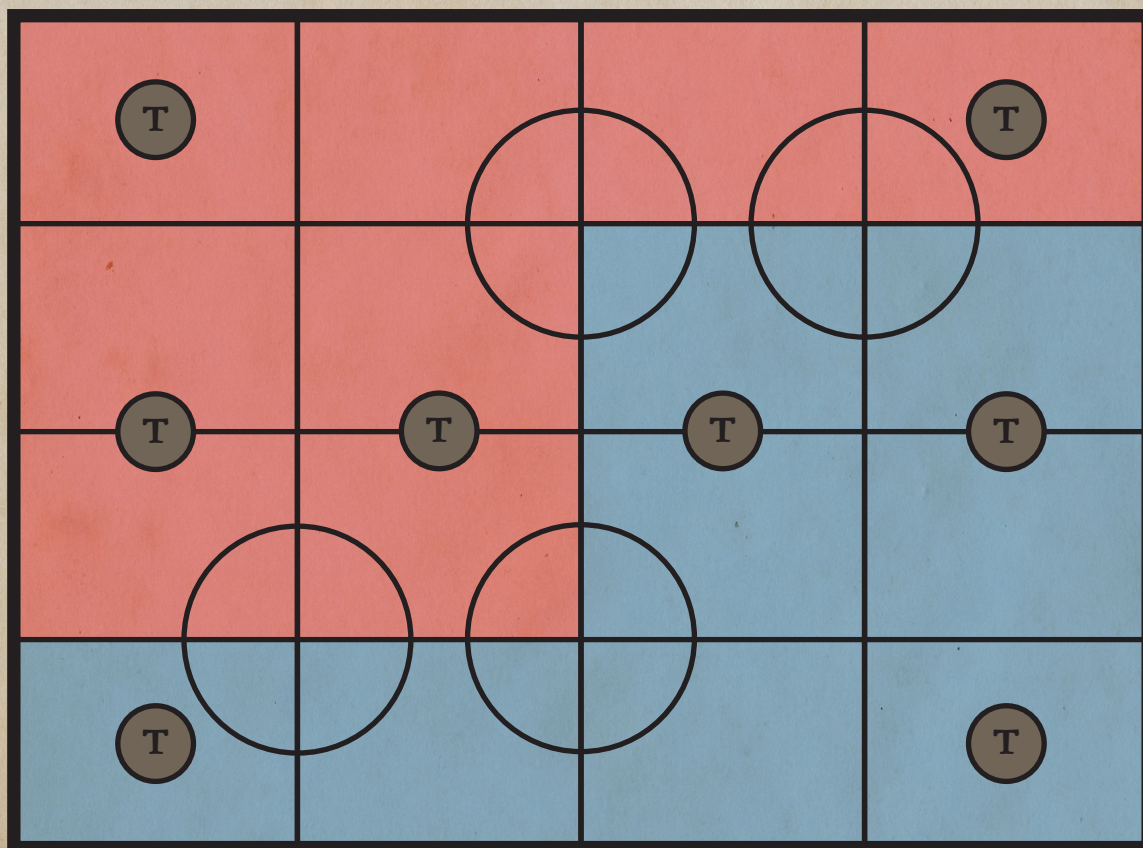
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Limited Resources

## Siphon Meltwater

After scoring victory points, if the player whose turn it is controls an objective that they controlled at the end of their previous turn, they have siphoned all the meltwater from that objective. For the rest of the battle, that player cannot control that objective. Note that you can still contest objectives that you have siphoned all the meltwater from, just not control them.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

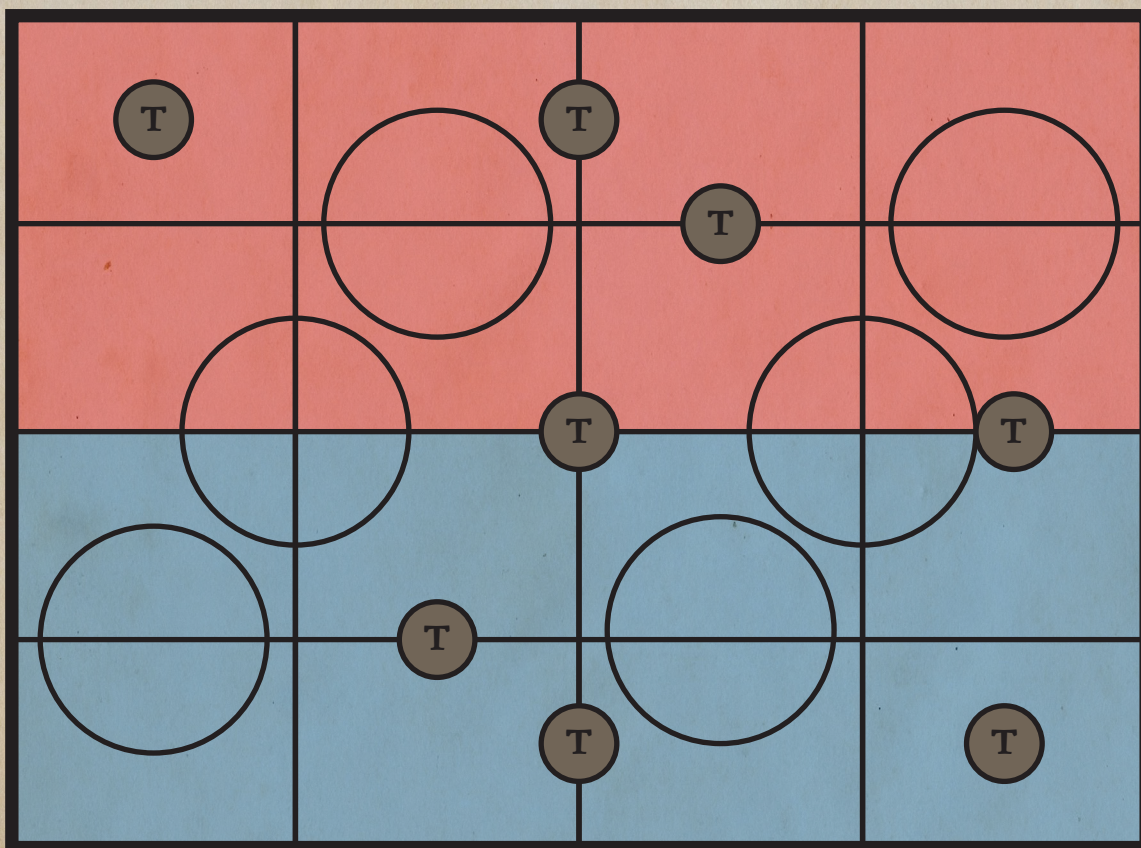
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Spring the Trap

## Outflank

During deployment, after both players have set up their units, starting with the attacker, each player can remove D3 friendly units from the battlefield (roll once for both players) and place those units in reserve. Starting from the second battle round, at the end of your movement phase, you can set up those units you placed in reserve wholly within 6" of the battlefield edge and more than 9" from all enemy units.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

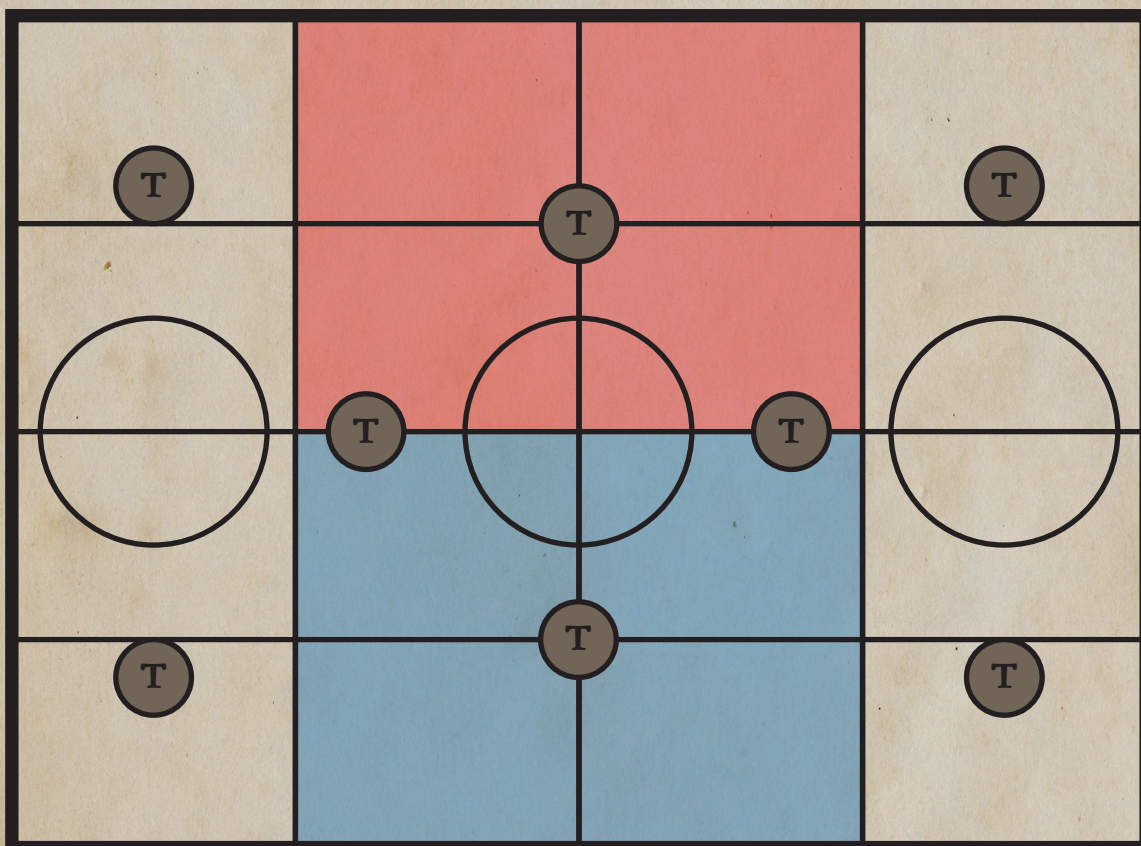
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Fountains of Frost

## Geysers of Primal Magic

ANDTORIAN LOCUS units count as 10 models for the purposes of contesting objectives.

At the start of each battleshock phase, roll a dice for each objective that is contested by 3 or more units. On a 4+, each unit contesting that objective suffers D3 mortal wounds (roll separately for each unit).

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

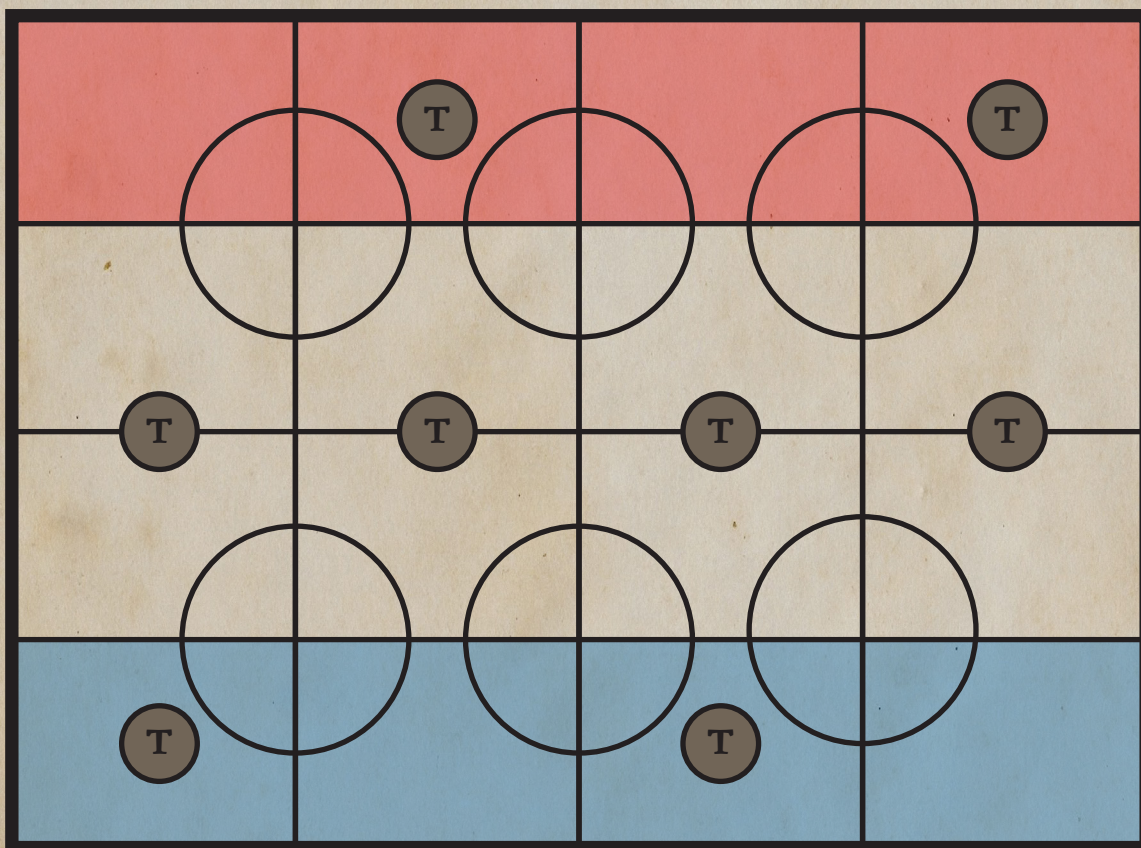
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# The Icefields

## Ice-encrusted Domain

Each time a unit runs, it suffers D3 mortal wounds. When you make a charge roll for a unit, for each dice that shows a 1 before modifiers are applied, that unit suffers D3 mortal wounds.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

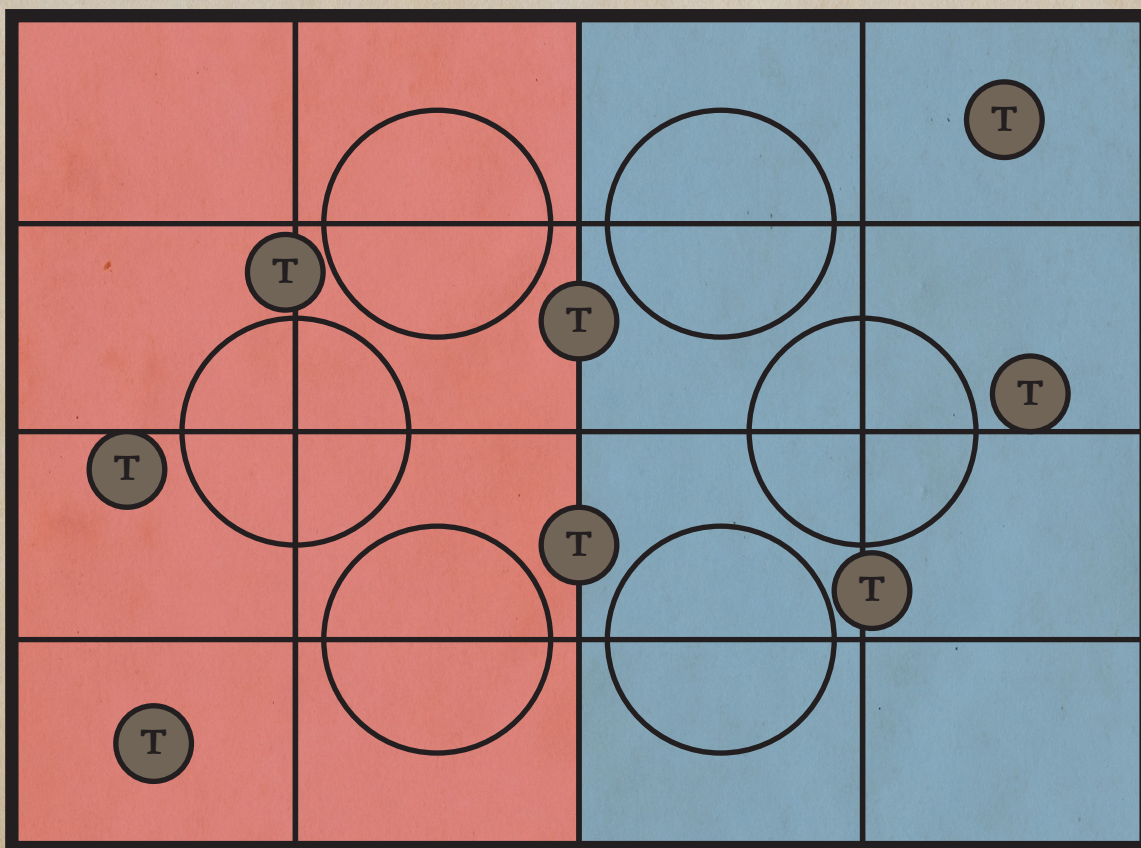
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Power Flux

## Aether Surges

In this battle, players can only score victory points for objectives they control if the objective has been activated. At the start of each battle round, after determining which player will take the first turn, the player taking the second turn must choose which pair of objectives (either A or B) are activated for that battle round.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one activated objective.

Score 1 victory point if you control both activated objectives.

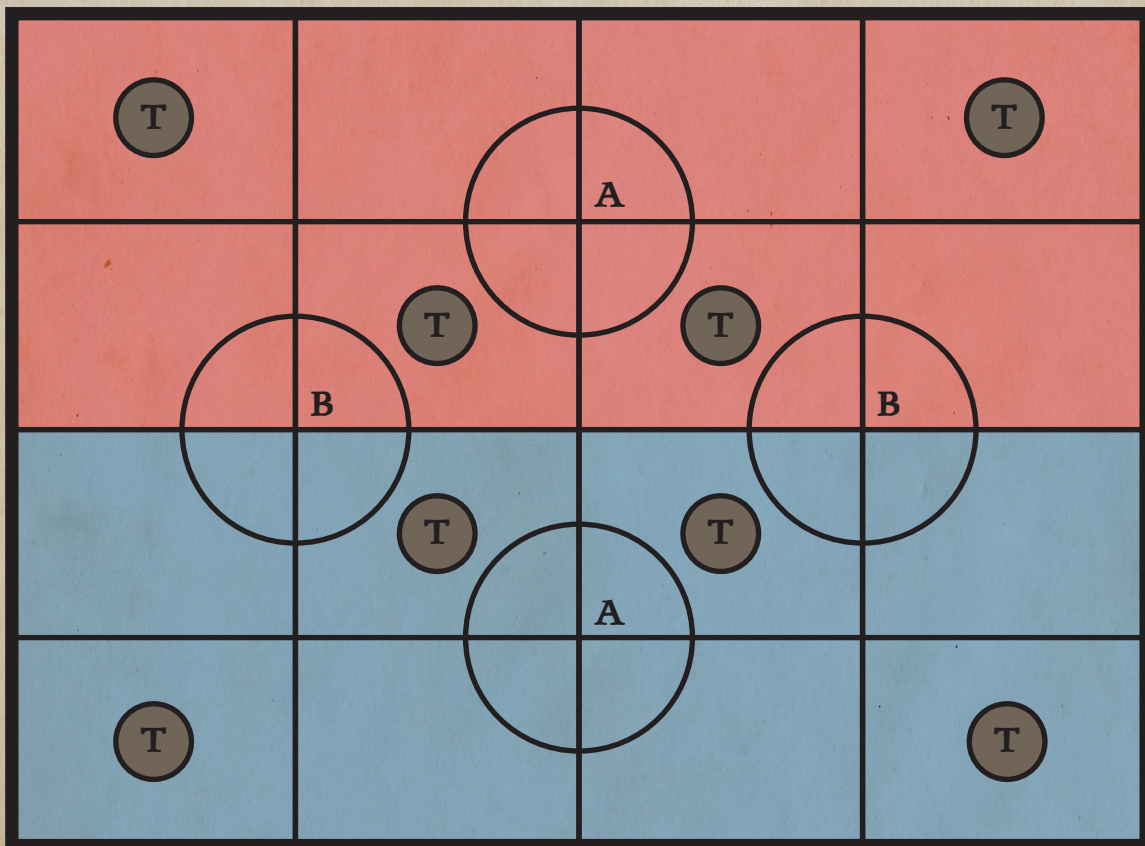
Score 1 victory point for each activated objective you control that is contested by a friendly ANDTORIAN LOCUS and that has no enemy ANDTORIAN LOCUS units contesting it.

Score 1 victory point if any enemy WIZARDS were destroyed in that battle round.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# The Frigid Zephyr

## Ferocious Squall

At the start of the battle, the battlefield is affected by a squall. Until the squall dissipates, units more than 12" apart are not visible to each other. In addition, until the squall dissipates, models cannot fly. At the start of each battle round after the first, after determining which player will take the first turn, if the squall has not dissipated, the player taking the second turn rolls a dice and adds the number of the current battle round to the score. On a 7+, the squall dissipates.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

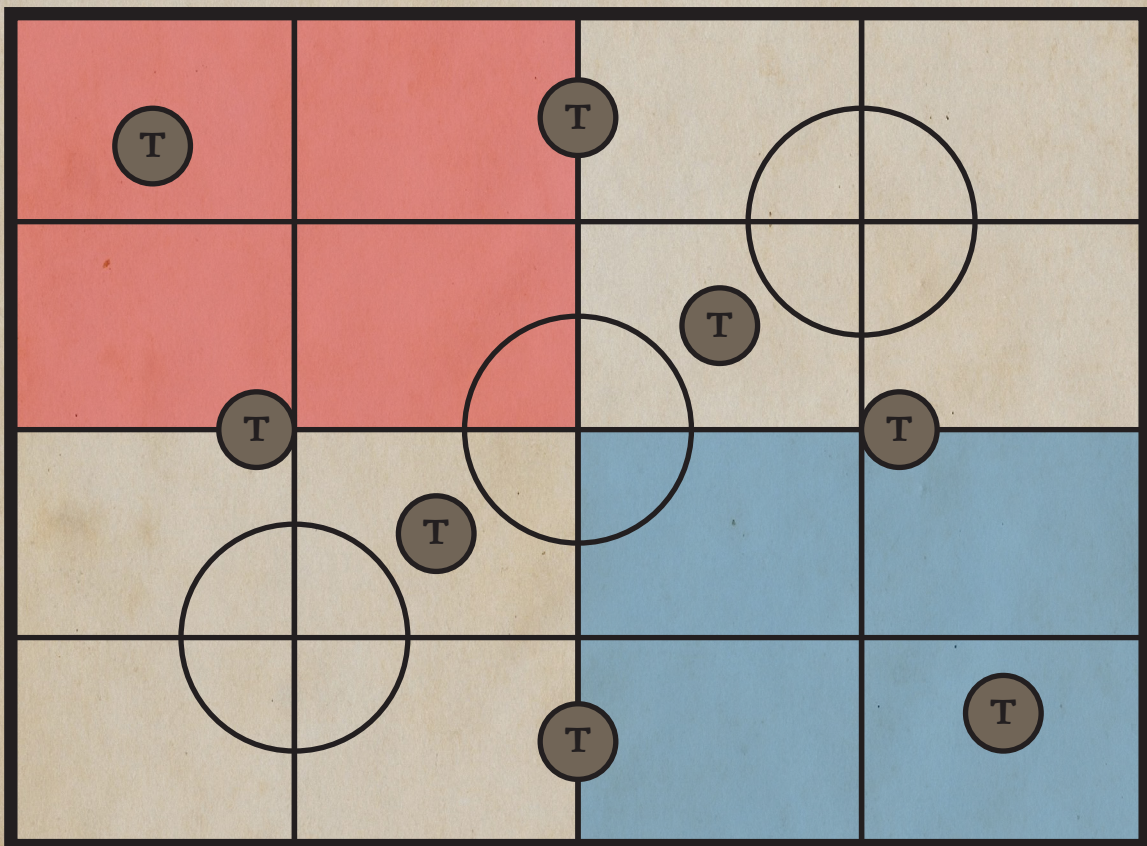
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# No Reward without Risk

## Feedback Overload

When a WIZARD is slain, before removing that model from play, roll a dice. On a 4+, the WIZARD explodes as their magical energies are released uncontrollably. Each unit within a number of inches equal to the Wounds characteristic of that WIZARD suffers D3 mortal wounds (roll separately for each unit).

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

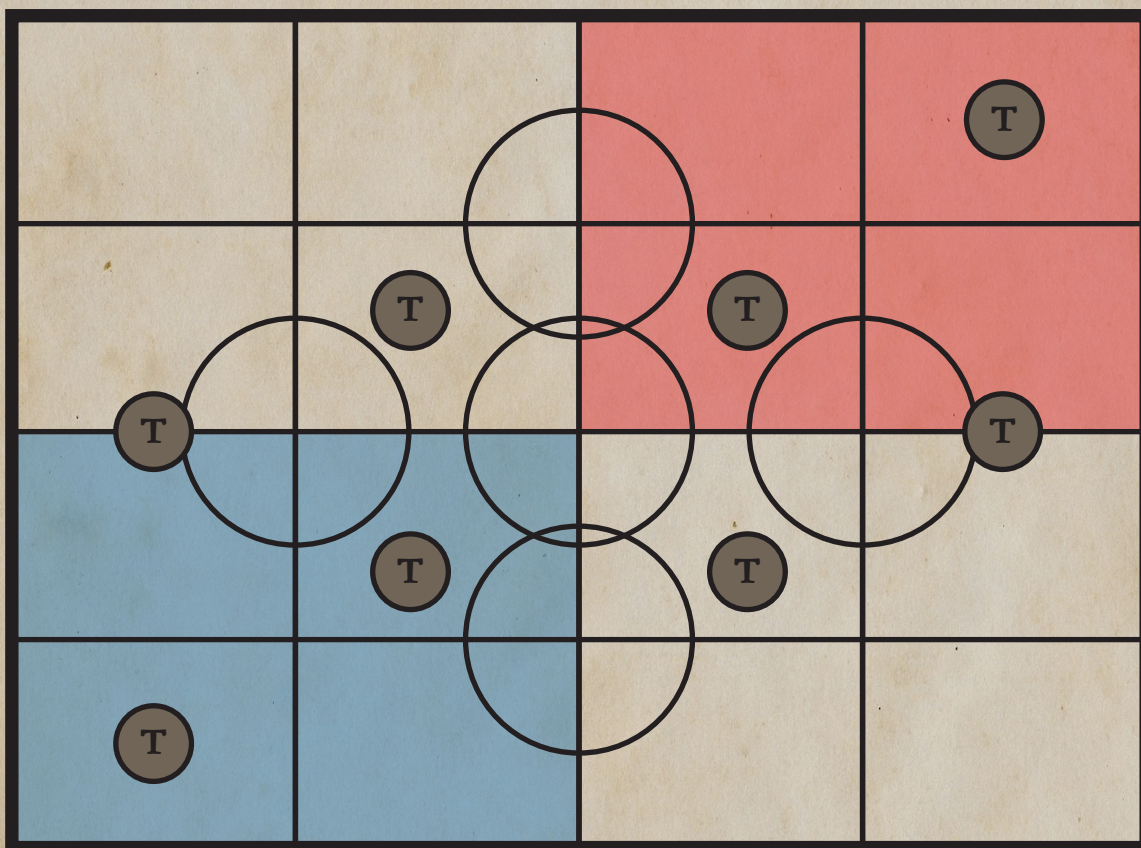
Score 1 victory point if you control two or more objectives.

Score 1 victory point if you control more objectives than your opponent.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.





# Towers in the Tundra

## Deployment

Each player chooses 1 defensible terrain feature or faction terrain feature wholly within their territory to represent a Wizard's Tower. Wizards' Towers have the Arcane scenery rule in addition to any other scenery rules they have.

## Victory Points

Each player scores victory points at the end of each of their turns as follows:

Score 1 victory point if you control at least one objective.

Score 1 victory point if you control both objectives.

Score 2 victory points if you completed the battle tactic you picked that turn.

At the end of the battle each player scores victory points as follows:

Score 2 victory points if you control the Wizards' Tower in your territory.

Score 2 victory points if there are no enemy units contesting the Wizard' Tower in enemy territory.

## Grand Strategy

Each player scores 3 victory points at the end of the battle if they completed their grand strategy.

