

Age of Fantasy Ahrmaggedon I

OPR - Age of Fantasy Turnier
2000 Punkte
03.10.2026 / Ahrweiler

Dice per Second



Taschengelddieb



TASCHEGELDDIEB.DE

DieJugendherbergen.de



EVENT SETTING

I. Anmeldung und Zeitplan

1. Anmeldung über T3

Die Anmeldung erfolgt über T3 - TableTop Turniere. Kosten: 15€ via Paypal bei „Dominik.reda@web.de“.

Verwendungszweck: AoFA I / Vorname „Nickname“
Nachname.

Geld gibt es bei einer Absage bis 26.09.2026 um 23:59:59 Uhr zurück.

Sämtliche Bilder wurden durch KI generiert.

2. Armeeliste einreichen und Regeldeadline

Die Armeeliste ist als „share as link“ spätestens eine Woche vor dem Turniertermin als E-Mail zu zusenden. E-Mail: dominik.reda@web.de Einsendeschluss: 26.09.2026 um 23:59:59 Uhr. Einsendeschluss ist gleichzeitig die Regeldeadline und spätere Regeländerungen werden für das Turnier nicht berücksichtigt. Armeelisten können erst am Turniertag selbst bei den jeweiligen Gegnern eingesehen werden. Daher bitte auch die eigene Armeeliste in doppelter Ausführung mitbringen für den Gegner.

3. Zeitplan

09:00 - 09:30 – Anmeldung und Begrüßung
09:30 - 11:40 – Spiel 1 (10min Armeevorstellung)
11:40 - 12:40 – Mittagspause
12:40 - 14:50 – Spiel 2 (10min Armeevorstellung)
14:50 - 15:10 – Pause
15:10 - 17:20 – Spiel 3 (10min Armeevorstellung)
17:30 - 17:45 – Siegerehrung
17:45 - 20:00 – Gemütliches Beisammensein

4. Verpflegung

Wir haben die Möglichkeit günstig in der Cafeteria mittags zu essen für 13,90€/Person. Alternativ gibt es diverse Optionen in der Umgebung. Getränke können gerne mitgebracht werden. Optional können Getränke wie Wasser, Softdrinks und Kaffee vor Ort erworben werden.

Stand 16.08.2026

II. Armeeaufbau mit Army Forge

1. Spielgröße

Die Turnierspiele werden mit einer Spielgröße von 2000 Punkte pro Spieler bestritten. Spielfeldgröße 6x4 Fuß.

2. Armeelisten

Für die Auswahl der Armee ist ein OPR Official Book erlaubt.

3. Armee-Zusammenstellung

Die Armeeliste wird mit Army Forge erstellt und muss die Force Organisation erfüllen:

- **maximal 5 HEROES Einheiten**
- **maximal 3x die gleiche Einheit**
- **keine Einheit über 700 Punkte**
- **maximal 13 Einheiten**

Wichtig! Mit der Armeeliste wird für alle Spiele des Turniers festgelegt, ob und welcher Einheit sich ein Hero anschließt.

Wichtig! Die offizielle Base Größen Empfehlung (Base Size Recommendation) für ein Einheit darf nicht unterschritten werden.

Wichtig! Ein Missionsziel kann von Bodeneinheiten immer angefochten werden.

Wichtig! Narrative Heroes sind nicht zugelassen.



SEQUENCE OF PLAY

I. Turnierablauf

1. Dauer des Turniers

Das Turnier besteht aus drei Spielen, wobei jedes Spiel maximal 130 Minuten dauert, einschließlich Spielvorbereitung (Armeevorstellung).

2. Einsatz von Schachuhren (optional)

Wünscht ein Spieler eine Schachuhr zu verwenden, bekommen nach der Spielvorbereitung beide Spieler gleich viel Restzeit als Spielzeit gutgeschrieben. Nach jeder abgeschlossenen Aktivierung wechselt die Spielzeit. Ein Spieler ohne Spielzeit kann keine Aktivierung durchführen, seine Einheiten können aber weiterhin Siegpunkte bis zum Ende der vierten Runde sammeln. Der Gegner aktiviert seine restlichen Einheiten der Reihe nach, der Spieler ohne Zeit darf aber weiterhin verteidigen, Morale-Tests ablegen und Aktivierungstoken auslegen. Der Spieler der die Schachuhr wünscht muss sie selber stellen.

3. Spielpaarungen

Für das erste Spiel werden Spielerpaarungen nach dem Zufallsprinzip und unter Berücksichtigung des "Teamschutz" ermittelt, alternativ kann für die erste Runde auch ein Gegner gefordert werden, sofern beide Mitspieler dem zustimmen. Ab dem zweiten Spiel wird der Zwischenstand bestimmt, bewertet nach der Höhe der Turnierpunkte und als Tiebreaker die Anzahl der erspielten Siegpunkte. Der Führende wird gegen den bestplatzierten Spieler gepaart, gegen den er noch nicht gespielt hat. Mit dem Führenden unter den verbleibenden Spieler wird entsprechend verfahren bis alle Paarungen ermittelt sind.

4. Wertung: Sieg- und Turnierpunkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten aus dem Spiel gewinnt und bekommt 3 Turnierpunkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Spieler 1 Turnierpunkt. Verlierer 0 Turnierpunkte.

5. Gewinn des Turniers

Nach dem dritten Spiel gewinnt der Spieler mit den meisten Turnierpunkten. Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten. Gleiches gilt für die Ermittlung der folgenden Platzierungen.

II. Spielablauf

1. Armeevorstellung

Vor dem Spielbeginn stellen die Spieler gegenseitig ihre Armeelisten vor und klären offene Fragen.

2. Missionsziele

Missionsziele sind von der Orga im Vorfeld für die jeweilige Missionen vorab verteilt worden.

3. Armeen aufstellen

Die Spieler legen einen Vergleichswurf ab und der Gewinner muss zuerst aufstellen, indem er eine Aufstellungszone wählt und eine Einheit vollständig dort platziert. Danach stellt der andere Spieler eine Einheit in der verbleibenden Aufstellungszone auf. Die Spieler platzieren abwechselnd bis alle Einheiten aufgestellt wurden.

Wichtig! Ein Spieler muss alle Einheiten für **Ambush** und für **Scout** beiseite stellen, bevor er die erste Einheit platziert.

Wichtig! Eine transportierte Einheit wird gleichzeitig mit der **Transport** Einheit aufgestellt.

4. Schlacht beginnen

Der Gewinner des Vergleichswurfs für das Armee aufstellen beginnt auch das Spiel mit der ersten Aktivierung einer seiner Einheiten.



RULES CLARIFIED

I. Beginner's Guide

1. Modifiers (s. S. 5): Ein Modifikator gilt auf den Würfelwurf und ändert so das Würfelergebnis. Eine gewürfelte 5 mit +1 Modifikator wird zu einer 6, aktiviert aber nicht Effekte, die einen „unmodified roll of 6“ erfordern. Eine Einheit mit Quality 5+ trifft nicht mit einer gewürfelten 5 bei -1 to hit und löst auch keinen „unmodified roll of 5-6“ aus. (Festlegung konsistent mit OPR discord)

2. Line Of Sight (siehe S. 5): Einheiten in Formation blockieren Sichtlinien entsprechend ihrer Höhe (Height, siehe 2D LoS). Die 1"-Lücken zwischen einzelnen Modellen einer Formation gelten als geschlossen und blockieren somit ebenfalls die Sicht. Einheiten, die durch eine Formation verdeckt werden, erhalten einen Cover-Bonus, wenn sie zu mindestens 50% verdeckt sind – sowohl in horizontaler als auch in vertikaler Richtung gemessen. *Beispiel: Höhe 1 gibt Höhe 2 Cover, aber nicht Höhe 3.*

3. Preparation (s. S. 6): Missionsregeln haben Vorrang. Geländearten und Eigenschaften sowie Missionsmarker Anzahl können abweichen von den genannten Empfehlungen.

4. Missionsmarker (s. S. 6): Die Missionsziele haben nur ein Zentrum ohne Ausdehnung, von dem 3" gemessen wird. Das ist die Zone, in der Einheiten dieses Ziel beanspruchen können. Das Zentrum wird mit einem Marker dargestellt.

5. Activating Units (s. S. 7): Klarstellung: Fähigkeiten (z.B. **Caster** oder **Teleport**) können zu jeder Zeit während der Aktivierung einer Einheit genutzt werden, einschließlich vor der Auswahl einer Aktion und während der Bewegung.

II. Army Books

1. Bounding/Teleport: Die W3+1 oder 6" (je nach Fähigkeit) ist eine Neupositionierung und damit keine Bewegung.

2. Beacon > Warning Cry/Daemon Hunter > Tunneler/ Surprise Attack: Die Fähigkeit **Beacon** schlägt **Warning Cry/Daemon Hunter**. **Warning Cry/Daemon Hunter** schlägt **Tunneler/ Surprise Attack**. (Festlegung konsistent mit OPR discord)

III. Special Rules

1. Ambush (s. S. 13): Das Platzieren einer Ambush Einheit ist keine Bewegung.

2. Caster (s. S. 13): Die Tokens für den Spruch werden sofort bezahlt. Ein geheimes „Bieten“, um den Spruch zu Verbessern/Verschlechtern findet statt und wird gleichzeitig offenbart, danach erfolgt unmittelbar der Erfolgswurf mitsamt seiner Modifikatoren. Caster, im Ambush oder Transporter, erhalten Tokens.

3. Hero (s. S. 13): Klarstellung: Ein angeschlossener Hero verteidigt die gesamte Nah-/Fernkampf Sequence mit dem Defence Value seiner Einheit bis keine anderen Modelle außer ihm übrig sind. In dieser Situation findet kein "Slow-Rolling" statt.

4. Immobile (s. S. 14): Anmerkung: Diese Einheit darf Ziel einer Fähigkeit werden, die eine Bewegung erlaubt (z. B. Advanced Tactics), sich aber nicht selbst bewegen, da sie nur Hold Actions wählen darf.

5. Transport (s. S. 14): Wenn ein Transporter zerstört wird und die Einheit(en) nicht innerhalb von 6" platziert werden kann (können), müssen sie so dicht wie möglich zum zerstörten Modell platziert werden. Einheiten aus einem zerstörten Transporter sind shaken und müssen einen Dangerous Terrain Test durchführen.

6. ReDeployment: Die Einheit muss nicht auf dem Feld sein (Ambush) um die Fähigkeit ReDeployment einzusetzen.



LINE OF SIGHT

I. Top-Down Line of Sight (Tournament Guidelines)

1. Ergänzende Klarstellung:

Wenn zwischen Einheit und Ziel ein Hindernis (Gelände oder Einheit) liegt, dessen Höhe kleiner ist als die Einheit oder Ziel, gibt es eine Sichtlinie. Ist das Hindernis gleich hoch oder höher wie die Einheit und Ziel, gibt es keine Sichtlinie. Die Höhenkategorien 1 bis 6 werden Gruppen von Modellen zugewiesen.

2. Klarstellung zu den Height Kategorien:

Height 1 – Swarms

Height 2 – Infantry / Artillery: Modelle ohne **Tough**, Modelle aus der Army-Forge Kategorie: **Artillery** sowie **Heroes** mit **Tough [3]**

Height 3 – Large Infantry / Cavalry / Chariots: Modelle mit **Tough [3]**, **Heroes** mit **Tough [6]** außerdem **Cavalry** Einheiten

Height 4 – Large Cavalry / Monsters / Vehicles: Modelle mit **Tough [6-9]**, **Heroes** mit **Tough [9]** außerdem **Large Cavalry**

Height 5 – Large Monsters / Giants / Large Vehicles: Modelle mit **Tough [12+]**

Height 6 – Titans: Modelle mit **Tough [18+]**



SPECIAL MISSION



I. Deployment Styles:

Die Aufstellungszonen entsprechend der nachfolgenden Missionskarten. Bei allen drei Spielen wird die Mission "Duell" mit vorab platzierten Missionszielen gespielt.

II. Special Missions:

1. Spielsieg: Der Spielsieg wird nicht nur durch Halten von Missionszielen sondern auch durch Erfüllen von zwei Special Missions entschieden. Hierbei sammeln die Spieler Siegpunkte und wer am meisten erhält, gewinnt das Spiel.

2. Special Missions wählen: Die Wahl der Special Missions erfolgt kurz vor der Aufstellung. Der Spieler, der den Wurf für die Wahl der Aufstellungszone gewonnen hat, wählt als Erster und befolgt zuerst die Anweisungen sofern erforderlich. Ist eine Wahl zu treffen, befolgt nun der zweite Spieler die gewählte Special Mission. Die zweite Special Mission wird dann vom zweiten Spieler gewählt und entsprechend abgehandelt. Beide Spieler können aus den zwei gewählten Missionen Siegpunkte gewinnen. Sie können mit den Karten am Spielfeldrand gut sichtbar platziert werden, um die nötigen Ziele vor Augen zu haben und mit Markern erreichte Erfolge anzeigen zu können.

3. Siegbedingungen: Am Ende der vierten Runde erhalten die Spieler für jedes gehaltene Missionsziel 2 Siegpunkte und zusätzlich für Special Missions 1 bzw. 2 Siegpunkte, je nachdem wie gut sie abgeschlossen wurden.

4. Wichtig zu berücksichtigen: Einheiten, die **Shaken** sind oder nicht aufgestellt wurden, gelten am Ende der vierten Runde als zerstört. Ambush Einheiten können im Gegensatz zu der Einnahme von Missionszielen nach ihrer Aufstellung die Siegbedingungen bzgl. Ausschwärmen, im Feindesland oder Zentrum Sichern erfüllen!

PRIMÄRZIEL



Wähle nach der Aufstellung ein Missionsziel mit einem Abstand von mind. 9" zu deiner Aufstellungszone.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn du es eine Runde kontrollierst.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn du es eine weitere Runde kontrollierst (max. 2 Siegpunkte).

DOPPELT GESICHERT



Prüfe am Ende einer Runde, ob du zwei Missionsziele kontrollierst.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn es dir in einer Runde gelungen ist.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn es dir eine weitere Runde gelungen ist (max. 2 Siegpunkte).

AUSSCHWÄRMEN



Prüfe am Ende einer Runde, ob sich in allen Spielvierteln jeweils eine deiner Einheiten vollständig befindet.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn es dir in einer Runde gelungen ist.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn es dir eine weitere Runde gelungen ist (max. 2 Siegpunkte).

IM FEINDESLAND



Prüfe am Ende einer Runde, ob sich eine deiner Einheiten vollständig in der feindlichen Aufstellungszone befindet.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn es dir in einer Runde gelungen ist.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn es dir eine weitere Runde gelungen ist (max. 2 Siegpunkte).

ZENTRUM SICHERN



Prüfe am Ende einer Runde, ob sich ausschließlich deine Modelle innerhalb von 9" zur Schlachtfeldmitte befinden.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn es dir in einer Runde gelungen ist.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn es dir eine weitere Runde gelungen ist (max. 2 Siegpunkte).

GEZIELTE TÖTUNG

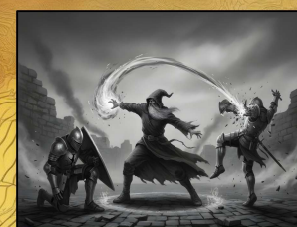


Wähle nach der Aufstellung die teuerste feindliche Einheit oder eine im Wert von mindestens 400 Punkten.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn die Einheit auf die Hälfte oder weniger ihres Startwertes an Modellen oder Tough reduziert wurde.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn du sie zerstörst (max. 2 Siegpunkte).

DOPPELSCHLAG



Prüfe am Ende einer Runde, ob zwei feindliche Einheiten zerstört wurden.

Du erhältst **1 Siegpunkt**, wenn es dir in einer Runde gelungen ist.

Du erhältst **2 Siegpunkte**, wenn es dir eine weitere Runde gelungen ist (max. 2 Siegpunkte).

TERRAIN ZONE

Terrain Rules & Table Layouts (Spielfeld 6x4')

1. Aufbau der Spielfelder: Die identischen Spielfelder werden von den Orga vorbereitet.

2. Einsatz von Geländezonen: Es werden Geländezonen mit passenden Geländestücken mit Terraintypen verwendet.

3. Einsatz folgender Terraintypen:

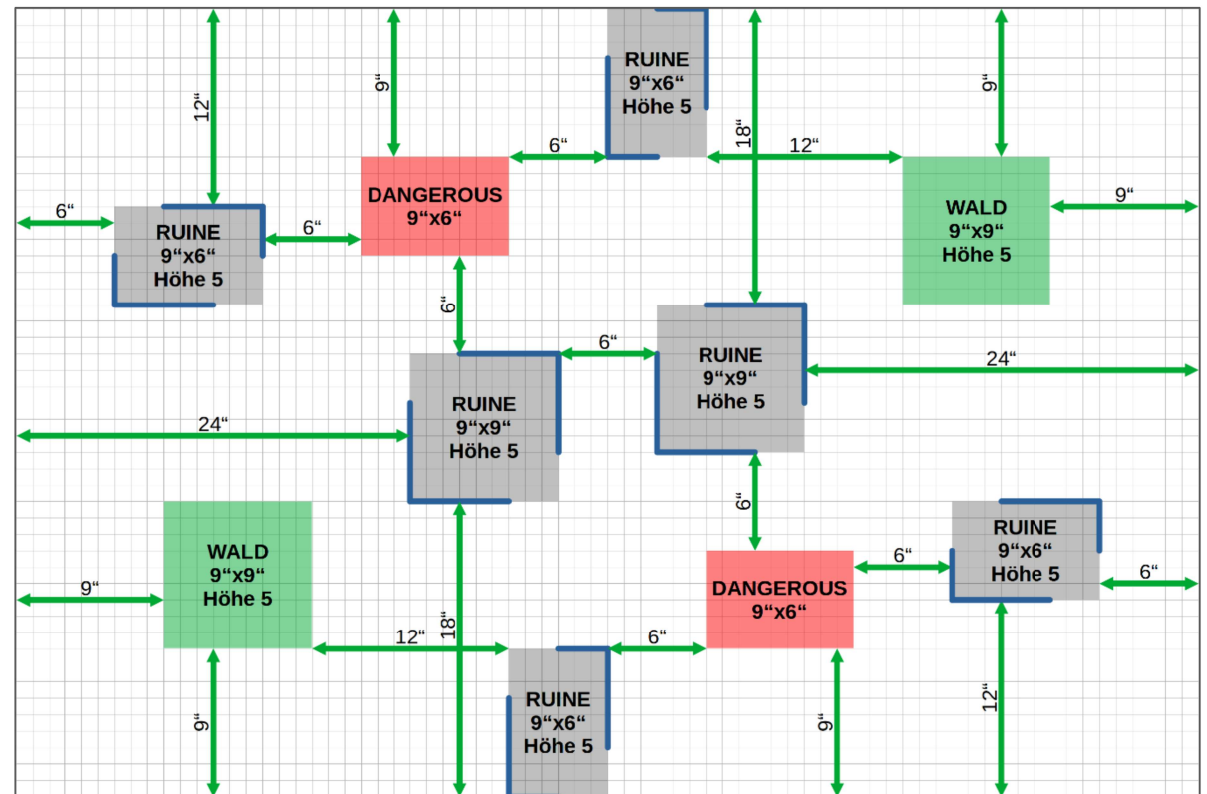
- **Ruinen:** Height 5, Cover + Wände sind Impassable (blaue Linien), Man kann hinein und heraus sehen, aber nicht hindurch
- **Wälder:** Height 5, Difficult + Cover, Man kann hinein und heraus sehen, aber nicht hindurch
- **Häuser:** Height 5, Impassable + Blocking. Man kann darüber fliegen aber nicht darauf landen
- **Gefährliche Fauna/Säurefeld/Strahlende Kristalle:** Open, Dangerous.

4. Cover: Eine Einheit erhält +1 Defence gegen Shooting Attacks, sobald die mehr als 50% eines Modells oder die Mehrheit der Modelle einer Einheit sich auf oder hinter einer Geländezone befindet.

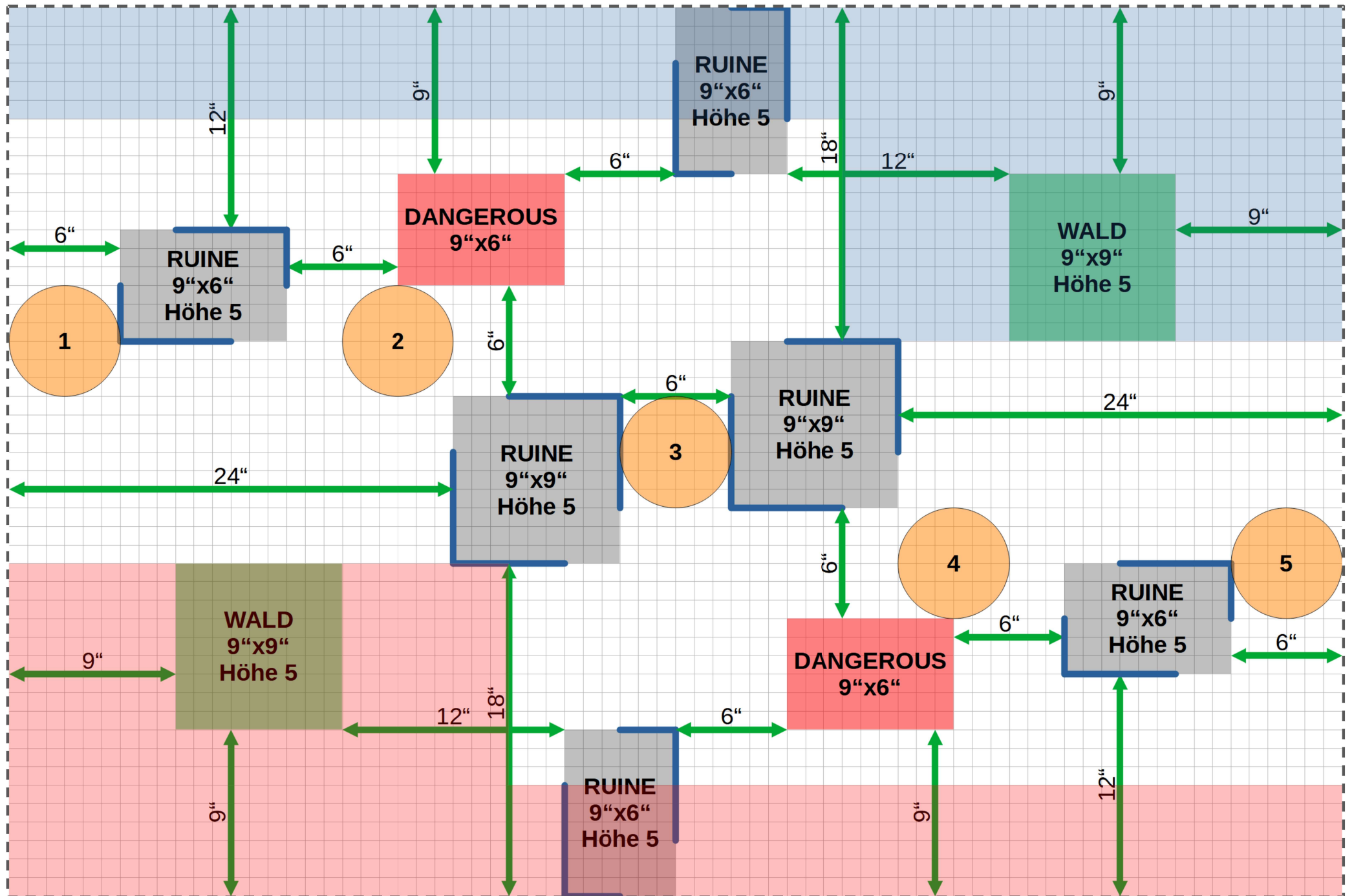
5. Dangerous: Kommt ein Modell mit Dangerous Terrain in Kontakt oder wird darin aktiviert, wird ein Würfel geworfen. Hat es einen Tough Value, nimmt man den Tough Value, nicht die verbleibenden Lebenspunkte (ein Panzer passt nicht besser durchs Gelände, weil er schon angeschlagen ist). Jeder Wurf einer „1“ erzeugt eine Wunde. Ein Modell kann in seiner Aktivierung nicht mehrfach von dem gleichen Dangerous Terrain betroffen werden.

6. Difficult: Kommt eine Einheit mit Difficult Terrain in Kontakt, so kann sie sich nicht mehr als 6" bewegen.

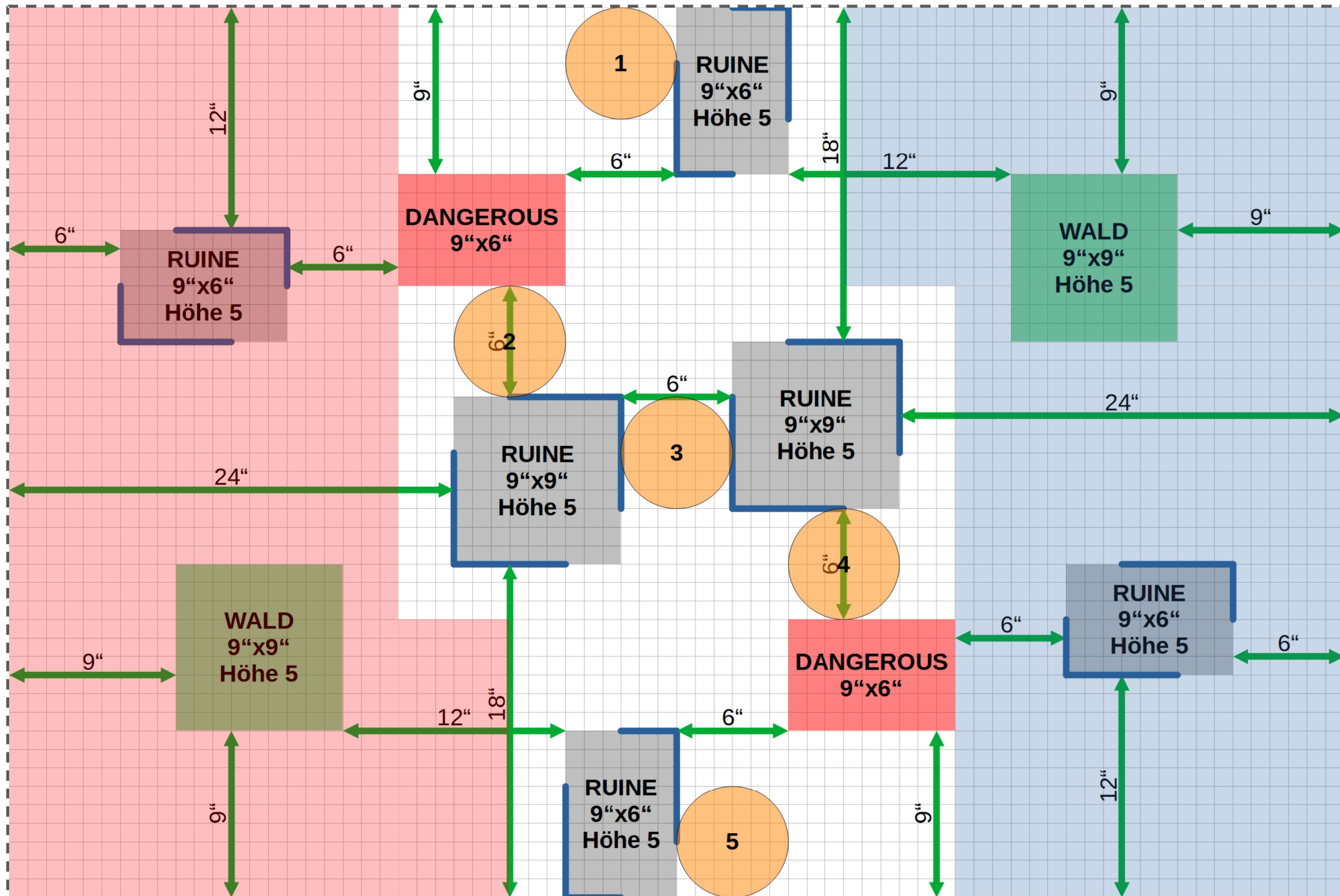
7. Impassable: Einheiten können sich nicht durch Impassable Terrain bewegen, ausser sie haben eine Special Rule, die dies erlaubt.



MISSION 1



MISSION 2



MISSION 3

