

# ÖMS 2011

(Österreichische Warhammer Fantasy Battles  
Meister/innenschaft)



# TURNIERFLYER



## INHALTSVERZEICHNIS

1.	Einleitung.....	- 3 -
2.	WHFB – ÖMS – ArmyChoice .....	- 4 -
2.1.	Grundregeln: .....	- 4 -
2.2.	Allgemeine Beschränkungen:.....	- 4 -
2.3.	Zauberbeschränkungen: .....	- 4 -
2.4.	Bannbeschränkungen: .....	- 5 -
2.5.	Beschussbeschränkungen: .....	- 5 -
2.6.	Verbotene Gegenstände/Fähigkeiten/Einheiten:.....	- 5 -
2.7.	Regelanpassungen: .....	- 6 -
2.8.	Individuelle Völkerbeschränkungen:.....	- 6 -
3.	Szenarios .....	- 10 -
4.	Turnierablauf und Reglement .....	- 11 -
4.1.	Turnierpunktematrix .....	- 11 -
4.2.	Spielablauf .....	- 11 -
4.3.	Für die Modelle besteht WhatYouSeelsWhatYouGet-light.....	- 12 -
4.4.	True Line Of Sight .....	- 12 -
4.5.	Gelände.....	- 13 -
4.6.	Punktewertung .....	- 13 -
5.	Preise .....	- 14 -
6.	Zeitplan.....	- 15 -
7.	Veranstaltungsort .....	- 15 -
8.	Übernachtungsmöglichkeiten .....	- 16 -
9.	Catering.....	- 16 -
10.	Abendgestaltung.....	- 17 -
11.	AGB ÖMS 2011 .....	- 17 -
	Kontakt .....	- 18 -

## 1. Einleitung

*„Nasskalter Regen peitsche Mork dem Ork ins Gesicht. Sein Eber Porky schnaubte und Mork fletschte die zähne. Der Herbst war da und mit ihm der süßliche Duft des Todes. Bald würden wieder Unmengen an Gefallenen auf den Schlachtfeldern liegen. Bald würden sich Heroen wieder im Kampf beweisen können. Bald ist es wieder so weit. Bald ist wieder die ÖMS.“*

Geschätzte Freundinnen und Freunde des gepflegten Warhammer Fantasy Battles, endlich ist die Wartezeit vorbei! Nachdem die österreichischen Warhammer-Meister/innenschaften 2010 im Trubel der neuen Edition ausfielen, freuen wir uns, dem Jahr 2011 eine dramatische Klimax verschaffen zu können.

Mit dem freundlichen Sponsoring von Happy Plating steht einen erstklassigen Spielort, für die Konfrontation der besten Generälinnen und Generäle Österreichs, in Wiener Neustadt zur Verfügung.

Lasst also die Hunde des Krieges los und poliert eure Kriegshämmer! Denn es wird euer Erscheinen sein, das dieses Turnier unvergesslich machen wird!

Auf den folgenden Seiten des Turnierflyers findet ihr alle Wichtigen Informationen zu dem Warhammer-Event des Jahres.



Der Skink-Häuptling weist den Weg zur Schlacht.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mit freundlicher Genehmigung fotografiert von Kokosnuss/Merlin.



## 2. WHFB – ÖMS – ArmyChoice

### 2.1. Grundregeln:

- Zugelassen sind alle aktuellen Armeebücher sowie Chaoszwerge und Söldner
- Es gelten die jeweiligen aktuellen offiziellen FAQs und Errata sowie das ÖMS FAQ
- Im Zweifelsfall gelten die englischen Regeln
- Die Standardarmeegröße beträgt 2.400 Punkte

### 2.2. Allgemeine Beschränkungen:

- Maximal 3 mal die gleiche Auswahl
- Maximal 40 Modelle oder 400 Punkte pro Einheit (alles inklusive), ausgenommen Charaktermodelle
- Maximal 3 fliegende Einheiten (inklusive Charaktermodelle)
- Maximal 3 Modelle mit Thunderstomp der Stärke 4 oder mehr
- Maximal 4 Streitwagen-Auswahlen

### 2.3. Zauberbeschränkungen:

- Maximal 12 eingesetzte Energiewürfel pro Runde
- Zu den Winden der Magie kommen maximal 2 Energiewürfel aus anderen Quellen hinzu
- Maximal 4 eingesetzte Energiewürfel pro Spruch
- Keine Totale Energie (aber Kontrollverlust) bei 6er Sprüchen, 13. Skavenspruch und Schattengrube
- Als eingesetzte Energiewürfel zählen:
  - 1 pro zum Zaubern geworfene Energiewürfel
  - 1 pro "Meister der Lehre" Fähigkeit solange sie im Spiel ist
  - 1 für 4 oder mehr Sprüche aus folgenden Lehren: Leben/Tod/Schatten solange sie im Spiel sind (hierfür zählen auch Kombinationen wie zum Beispiel Stufe 2 Tod plus Stufe 2 Schatten)
- Fähigkeiten, Gegenstände und Modelle, die automatisch Energiewürfel generieren, reduzieren die maximal 12 einsetzbaren Energiewürfel jeweils um 1 (hierfür zählen auch einmalig einsetzbare Gegenstände, wobei je 2 Warpsteinhappen als 1 Item zählen und die W3 Warpsteinhappen des grauen Propheten auf 1 pauschaliert sind).
- Maximal 2 Lichtmagier (Der Kriegsaltar zählt hierfür als Lichtmagier)



#### 2.4. Bannbeschränkungen:

- Maximal 2 mehr eingesetzte Bannwürfel als die Winde der Magie ergeben haben
- Maximal 2 automatische Bann-Gegenstände/Dämonengeschenke/Runen
- Als eingesetzte Bannwürfel zählen:
  - 1 pro zum Bannen geworfener Bannwürfel
  - 1 für den/das/die zweite/n automatische/n Bann-Gegenstand/Dämonengeschenk/Rune, zählt für das gesamte Spiel
  - 2 für einen/ein/eine Gegenstand/Dämonengeschenk/Rune, der/das/die einen Spruch zerstören kann, zählt für das gesamte Spiel

#### 2.5. Beschussbeschränkungen:

- Maximal 50 Modelle, die in der Beschussphase Schaden verursachen können. Hierfür zählen:
  - 1 pro Modell mit Fernkampfwaffen mit Reichweite 20" oder mehr
  - 1 pro plänkelndem Modell mit Fernkampfwaffe (inkl. Charaktermodelle)
  - 1.5 pro plänkelndem Modell mit Mehrfachschuss
  - 3 pro Speerschleuder, die nur einen Schuss pro Runde abgeben kann
  - 5 pro Kriegsmaschine (auch Amboss, Kessel etc.) und Modell, das wie eine Kriegsmaschine schießt
  - 5 pro einmalig einsetzbarer Schablone (z.B. Atemattacken, Bronzesphäre etc.)
  - 10 für jede Schablonenwaffe der Stärke 4 oder mehr (Kanonen zählen hierfür nicht)
- Maximal **3 Schablonenwaffen**. Hierfür zählen
  - 1 pro Modell, das in der Beschussphase Schaden mittels einer Schablone verursacht (auch Kanonen)
  - 2 pro Schablonenwaffe der Stärke 5 oder mehr
  - 0.5 pro einmalig einsetzbarer Schablone (z.B. Atemattacken, Bronzesphäre etc.)
  - Seuchenmenetekel (Sk) und Gyrokopter (Zw) zählen hierfür nicht als Schablonenwaffe

#### 2.6. Verbotene Gegenstände/Fähigkeiten/Einheiten:

- besondere Charaktermodelle und Champions (Ausnahme: Legendäre Söldnerregimenter)
- Energiespruchrolle
- Faltbare Festung
- Sirenengesang (Dä)
- Unvergängliche Wut bei großen Dämonen (Dä)
- Große Ikone der Verzweiflung (Dä)
- Kette von Khaeleth bei berittenen Modellen oder Kommandanten (De)
- Bewahrende Hände der Alten (Em)
- Fluchschädel beim Slann (Em)
- Buch von Hoeth (He)
- Schriftrollen der mächtigen Anrufungen (Kh)



## 2.7. Regelanpassungen:

- "Achtung Sir" ist gegen alle Zaubersprüche erlaubt, die eine ganze Einheit auslöschen oder Schadenssprüche, die jedes einzelne Modell einer Einheit treffen (die grundsätzlichen Regeln für "Achtung Sir" müssen erfüllt sein)
- Ein Wurf von 11 oder 12 für die Stärke beim Höllentor (CK) bedeutet S10 (Kein automatisches Ausschalten einer Einheit)
- Charaktere und Reittiere geben ihre Punkte getrennt ab
- Alle Armeestandartenträger haben Zugriff auf alle nichtmagischen Ausrüstungsoptionen ihres normalen Armeelisteneintrags
- Das Lebenslehren-Attribut darf nicht dafür verwendet werden, um Monster und Unique Modelle zu heilen.
- Das Ergebnis "Göttliche Erhabenheit" auf der Auge der Götter Tabelle kann nur über eine gewürfelte 12 erlangt werden (nicht über Modifikation mittels Gunst der Götter)
- Die Höllenmarionette kann nur bei eigenen Kontrollverlusten eingesetzt werden

## 2.8. Individuelle Völkerbeschränkungen:

**Bretonen (Br):** -

**Chaoskrieger (Ck):**

- Maximal 1 Kriegsschrein, wenn sich Auserkorene Chaoskrieger in der Armee befinden
- Chaoskrieger-Meisterzauberer mit 2 oder mehr Auswahlen aus: Schädel des Katam, Begleiter, Mal des Tzeentch, Blut des Tzeentch zählen als ein eingesetzter Energiewürfel solange das Modell lebt.

**Dämonen (Dä):**

- 2.160 Punkte statt 2.400
- Die insgesamt abgegebenen Siegespunkte werden mit 1.1 multipliziert
- Maximal 5 Feurdämonen
- Maximal 25 Modelle pro Einheit (exklusive Charaktermodelle)
- Der Armeestandartenträger darf entweder Dämonengeschenke oder eine Ikone
- erhalten, nicht beides

**Dunkelelfen (De):**

- Maximal 1 Kriegshydra
- Maximal 2 Auswahlen aus: Blutkessel, Krone der Herrschaft, schwarze Garde
- Modelle mit Repetierarmbrüste zählen als 1.5 Modelle, die Drachenzahnschleuder als 3 Modelle für das Beschusslimit



**Imperium (Im):**

- Maximal 1 Dampfpanzer
- Maximal 1 Raketenlafette
- Maximal 3 Auswahlen aus: Kriegsaltar, Dampfpanzer, Flagellanten und Krone der Herrschaft
- Die Raketenlafette zählt als 10 Modelle, jede Taubenbombe als 5 Modelle für das Beschusslimit

**Echsenmenschen (Em):**

- Maximal 2 Stegadons (maximal 1 davon ehrwürdig)
- Maximal 1 Einheit Feuersalamander
- Ein Slann darf maximal 2 Disziplinen erhalten, wobei "Besänftigender Geist" nicht mit "Hohe Konzentration" kombiniert werden darf
- Besänftigender Geist zählt als eingesetzter Bannwürfel solange er im Spiel ist
- Jedes Stegadon zählt als 5 Modelle für das Beschusslimit

**Gruffkönige von Khemri (Kh): -**

**Hochelfen (He):**

- Maximal zwei Einheiten weiße Löwen
- Den Annulianischen Kristall zählt als eingesetzter Bannwürfel solange er im Spiel ist
- Der Jagdbogen zählt als 3 Modelle für das Beschusslimit

**Ogerkönigreiche (Og):**

- 2.640 Punkte statt 2.400
- Die insgesamt abgegebenen Siegespunkte werden mit 0.9 multipliziert
- Ogerbullen sind keine Pflichtauswahl
- Gnobblareinheiten können unabhängig der Anzahl Ogerbulleneinheiten aufgestellt werden
- Rhinoxreiter sind erlaubt (gelten als Monströse Kavallerie)

**Orks und Goblins (O&G):**

- 2 Speerschleudern zählen als 1 Auswahl
- 2 Kurbelwägen zählen als 1 Auswahl
- Kamikazekatapulte zählen als 1 Schablonenwaffe



**Skaven (Sk):**

- Maximal 1 Höllengrubenbrut
- Maximal 1 Todesrad
- Waffenteams zählen als je 5 Modelle für das Beschusslimit (ausgenommen Warpbohrer und Ding-Schredder)
- Todesrad, Warpblitzkanone und Verdammnisrakete zählen als je 10 Modelle für das Beschusslimit
- Die Verdammnisrakete zählt als 1 Schablonenwaffe und die Warpblitzkanone als 2 Schablonenwaffen

**Tiermenschen (Tm): -**

- 2.640 Punkte statt 2.400.
- Die insgesamt abgegebenen Siegespunkte werden mit 0.9 multipliziert

**Vampirfürsten (Va):**

- Vanhels Totentanz darf maximal 2 mal pro Runde zu sprechen versucht werden
- Maximal 5 Gespenster (inklusive Banshee)
- Maximal 2 Auswahlen aus: Helm der absoluten Kontrolle (zählt als 2 Auswahlen),
- Banner des Strigos, Banner der Hügelgräber, Drakenhofbanner (zählt als 2 Auswahlen)
- Von der schwarzen Kutsche aufgesaugte Energiewürfel zählen als eingesetzt (für beide Seiten)

**Waldelfen (WE):**

- Maximal 2 Baummenschen (Der Baumälteste zählt als Baummensch)
- Der Pfeilhagel zählt als 5 Modelle für das Beschusslimit

**Zwerge (Zw):**

- Maximal 1 Orgelkanone
- Maximal 2 Einheiten Hammerträger
- Die Meisterrune der Balance zählt als eingesetzter Bannwürfel solange sie im Spiel ist
- Die Orgelkanone zählt als 10 Modelle, jeder Gyrokopter als 5 Modelle für das Beschusslimit





### **Chaoszwerge (Cz):**

- nach Kriegerischen Horden  
<http://home.comcast.net/~fleschjoseph/Support/ravhordeschaosdwarf.pdf>
- Die Mindestgröße für Hobgoblin-Wolfsreiter-Einheiten beträgt 5 Modelle (Wolfsreiter zählen außerdem als eigene Kerneinheit)
- Stierzentauren sind Kavallerie
- Maximal 1 Tremorkanone
- Vom Kelch der Finsternis abgezogene Energiewürfel zählen als eingesetzt

### **Söldner (Sö):**

- 2.640 Punkte statt 2.400
- nach folgenden Regeln gespielt  
<http://www.alamogt.com/pdf/dogs-of-war.pdf>
- Die insgesamt abgegebenen Siegespunkte werden mit 0.9 multipliziert
- Albioncharaktere zählen als Helden
- der Goblinschnitter zählt als seltene Einheit (W7 gegen Fernkampf, W4 im Nahkampf, 4 LP, zuerst werden normale Slayer entfernt und dann Malakai)
- Asarnil zählt als Held
- Bronzino wird bei der Aufstellung innerhalb von 3 Zoll um seine Kanone plaziert
- Rhinoxreiter sind erlaubt (gelten als monströse Kavallerie)  
<http://houstonfb.com/RhinoxCavalry.pdf>
- Ogereinheiten dürfen weiterhin wie im Armeebuch beschrieben in Söldnerarmeen eingesetzt werden
- Legendäre Söldnerregimenter:  
<http://www.alamogt.com/pdf/regiments-of-renown.pdf>
- Mengil:  
<http://www.sactosaws.com/SAWSChallenge/RoR-menghils-manflayers.pdf>

### 3. Szenarios

#### Der Nebel verzieht sich

*„Dichte Nebelschwaden lagen über das Land. Selbst die edlen Augen der HochelfInnen-Prinzessin Esailyon sahen kaum die Hand vor dem Gesicht. Trotzdem befahl sie den weiteren Vormarsch. Das Chaospack, das in einem Scharmützel zur Flucht gezwungen wurde, musste eingeholt und vernichtet werden. Die ElfInnen bewegten sich langsam vor, die Ohren gespitzt nach einem Signal der vorgeschickten KundschafterInnen. Plötzlich kam starker Wind auf und der Nebel lichtete sich. Was kurz zuvor noch im Verborgenen lag, war nun deutlich zu erkennen: Das aufgeriebene Chaospack war zu einer beträchtlichen Streitmacht angewachsen und stand den HochelfInnen bedrohlich nahe gegenüber. Der Kampf war unausweichlich.“*

Es wird eine offene Feldschlacht mit folgenden Änderungen gespielt: Das Szenario endet nach dem 5. Spielzug. Die Aufstellungszone ist 18" tief (also 12" von der feindlichen Aufstellungszone entfernt) und 9" von den Seitenkanten entfernt. Zu Beginn darf jede Seite eine eigene Einheit Infanterie, Kavallerie, monströse Infanterie oder monströse Kavallerie auswählen, die nicht mehr als 300 Punkte kostet bzw. 20 Modelle groß ist. Es dürfen sich auch Charaktermodelle anschließen, sofern das Punkte und Modelle-Limit insgesamt nicht überschritten wird. Diese Einheit erhält die Regel „Überfall“. Das Nominieren der Einheit ist Teil der „Seite aussuchen“ Phase, wer die Seite wählen darf, muss auch zuerst nominieren. Im ersten SpielerInnenzug können auf keine Weise Angriffe stattfinden (Modelle, die aufgrund der Regeln zum Angriff gezwungen werden, werden so behandelt, als hätten sie kein Ziel. Modelle, deren Zufallsbewegung sie in den Nahkampf bringen würde, bleiben einen Zoll vor Feindkontakt stehen).

#### Die Winde der Magie sind begreiflich

*„Es blitzte in Hermann Schwarzschilds Augen, als der eben noch leblose Körper auf der Totenbahre begann, sich zu bewegen. Was ihn früher tagelange Anstrengungen kostete und nie frei von nicht nachvollziehbaren Faktoren war, kostete Hermann nun kaum mehr als einen Fingerzeig, bevor eine weiter Leiche sich murrend erhob. Die Winde der Magie waren nicht länger unbegreiflich, sondern manifestierten sich in klaren Mustern, die nur geschickt ausgenutzt werden mussten.“*

Es wird eine offene Feldschlacht mit folgenden Änderungen gespielt: Jede Seite bekommt je 6 Karten (durchnummeriert von 1-6) für die Magie- und die Bannphase. Anstatt die Winde der Magie auszuwürfeln, legen in jeder Magiephase beide SpielerInnen je eine Karte ihres jeweiligen Stapels verdeckt auf den Tisch. Die Karten werden gleichzeitig umgedreht und die Zahlen auf den Karten stellen dann die beiden W6 Ergebnisse der Winde der Magie dar. Jede Karte darf nur einmal eingesetzt werden.



## 4. Turnierablauf und Reglement

Es werden 5 Spiele ausgetragen. Die erste Paarung wird per Zufall ermittelt, ab dem zweiten Spiel wird nach dem Schweizer System gepaart, wobei niemand gegen dieselbe Person mehrfach spielt und man maximal zweimal gegen dasselbe Volk antritt. Turnierpunkte werden nach der unten angeführten Turniermatrix vergeben. Es gibt keine Bemalpflicht, aber als kleinen Anreiz bekommt jede/r Teilnehmer/in mit einer komplett bemalten Armee (mindestens 3 Farben) 5 Turnierpunkte extra. Damit können insgesamt 108 Punkte erreicht werden.

### 4.1. Turnierpunktematrix

Siegespunktedifferenz	Ergebnis
0-200 Punkte	10:10
201-400 Punkte	11:9
401-600 Punkte	12:8
601-800 Punkte	13:7
801-1000 Punkte	14:6
1001-1200 Punkte	15:5
1201-1400	16:4
1401-1600	17:3
1601-1800	18:2
1801-2000	19:1
2001+	20:0

### 4.2. Spielablauf

Nachdem die Paarungen von der Organisation bekannt gegeben wurden, treffen sich die beiden Kontrahent/inn/en schnellstmöglich auf dem zugeteilten Spieltisch. Danach stellen die beiden sich ihre Armeelisten kurz vor, inklusive aller Ausrüstungen und Kommandomodelle. Bei magischen Waffen und Rüstungen sind die nichtmagischen Äquivalente bekanntzugeben. Fragen des/der Gegner/in bezüglich der Armeeliste oder des Volkes sind zu beantworten (z.B. wie viel Widerstand hat diese Einheit, oder kann diese Einheit magische Banner tragen etc.), solange die Fragerei nicht zu sehr ausartet und den Spielfluss stört. Identische Einheiten die sich nur durch magische Gegenstände, Dämonengeschenke oder Runen unterscheiden sind dahingehend zu markieren, dass sie es Nachhinein eindeutig nachvollziehbar ist, welche wie ausgerüstet war (keine "springenden" Runen). Auf Anfrage des/der Gegner/in muss nach dem Spiel die Armeeliste offengelegt werden. Wird jemand des bewussten Schummelns überführt, wird ein Strafresultat von 20:0 gewertet.



Die Würfel müssen im Sichtbereich des/der Gegner/in geworfen werden. Würfel die auf Geländestücken zu liegen kommen, vom Tisch fallen oder gekippt liegen, müssen wiederholt werden. Weiters muss jeder Würfel solange auf dem Tisch liegen bleiben, bis der/die Gegner/in das Ergebnis erfassen konnte.

Die Teilnehmer/innen sind dafür verantwortlich, den Zeitplan einzuhalten. Die Organisation gibt regelmäßig die noch zu spielende Zeit durch. Innerhalb von 15 Minuten vor Rundenende dürfen neue Züge nur begonnen werden, wenn diese auch rechtzeitig fertig gespielt werden können. Es darf in die Pausen hineingespielt werden, sofern beide Spieler/innen damit einverstanden sind. 15 Minuten vor Beginn der nächsten Runde wird jedes Spiel an dieser Stelle abgebrochen und abgerechnet. Alle Runden fangen pünktlich an.

#### **4.3. Für die Modelle besteht WhatYouSeeIsWhatYouGet-light**

- Die Modelle müssen eindeutig als das erkennbar sein, als was sie verwendet werden. (Gnobblars sind keine Ghoule, Riesen sind keine Zombies etc.)
- Umbauten und Alternativmodelle sind erlaubt, sofern die gespielte Einheit eindeutig erkennbar ist.
- Zumindest die Hälfte der Modelle jeder Einheit muss in korrekter Ausrüstung representiert sein (ausgenommen Charaktermodelle). "Es gibt keine entsprechenden GW-Modelle" zählt nicht als Ausrede.
- Füllmodelle sind erlaubt, sofern diese ins Einheitenbild passen und diese nicht mehr als 25% der Einheit darstellen
- Die Turnierleitung behält sich vor, Einheiten am Turnier nicht zuzulassen, sofern diese nicht dem WYSIWYG-light entsprechen
- Rückfragen bezüglich WYSIWYG-light bitte an oems[at]sailormeni.at

#### **4.4. True Line Of Sight**

- Es herrschen die Regeln der echten Sicht (S.10 Grundregelbuch)
- Gebäude blockieren die Sichtlinie (man kann nicht durch die Fenster auf die andere Seite sehen)
- Diese Regel darf nicht durch Umbauten ausgenutzt werden (kein eingebuddelter Dampfpfanzter oder Goblins auf einer Mauer). Im Zweifelsfall wird das Ziel gesehen und steht hinter harter Deckung.



#### 4.5. Gelände

Die Spiele werden auf vorgefertigten Tischplatten ausgetragen, die mit 5-7 Gelände-  
stücken folgender Kategorien (Grundregelbuch Seiten 118-129) ausgestattet sind:

- Hügel
- Normale Wälder
- Normale Flüsse (Seen zählen regeltechnisch als normale Flüsse)
- Mauern (alle Hindernisse zählen als Mauern)
- Zweistöckige Gebäude (nicht in Aufstellungszonen). Eventuell vorhandene Bases (z.B. kleine Umgrasungen) gelten als der 1" Abstand, der bei Bewegung, nicht aber im Nahkampf eingehalten werden muss
- Unpassierbares Gelände. Eventuell vorhandene Bases (z.B. kleine Umgrasungen) gelten als der 1" Abstand, der bei Bewegung, nicht aber im Nahkampf eingehalten werden muss
- WaldelfInnen

Sollte sich das Gelände während des Spiels ändern (zerstörte Gebäude, bewegte Wälder etc.), ist dieses nach dem Spiel wieder in den Ursprungszustand zu versetzen.

#### 4.6. Punktwertung

Die *Turnierpunktwertung* setzt sich zusammen aus den **Siegpunkten** der einzelnen Spiele sowie den **Zusatzpunkten (0-8)**:

- Es ist ein praktisches Army Tray/Display/Brett'l vorhanden. Das Army Tray hat die Funktion, dass die Regimenter schon vor dem bekannt geben des nächsten Spieltisches aufgestellt werden können, um dann schon aufgestellt zum zugewiesenen Spieltisch gebracht zu werden und wertvolle Zeit nicht verloren geht. Zudem sind für alle Einheiten (kleine Plänklereinheiten oder Kleinst-Einheiten mit wenigen/monströsen Modellen) in fester Formation passende Regimentsbasen vorhanden (das heißt *keine* losen, verbogenen Karton-Plättchen ohne Rand): **3 Punkte**
- Die Armee ist komplett bemalt (in mindestens 3 Grundfarben). Da es sich um die ÖMS handelt sollten die Spieler vorführen was sie haben: **5 Punkte**



## 5. Preise

Da die ORGA der ÖMS unermesslich reich ist, geradezu im Geld schwimmt und erst neulich in Wiener Neustadt mit dem Bau eines Geldspeichers in Tanzbär-Form begonnen hat<sup>2</sup>, wird es auch eine Vielzahl an Preisen geben.

Die Preise unterteilen sich in die **Ranking-Preise** (die sich ausschließlich auf die Turnierpunkte beziehen), einer separaten **Bemalwertung** (die keinen Einfluss auf die Turnierpunkte nimmt sondern einfach nur die/den beste/n Malerin/Maler auszeichnen soll) sowie den **Fluff-Preisen** (die besonders skurrile, lustige und fluffige, Taten belohnen sollen).

So kann sich jeder Spieler sein individuelles Turnierziel setzen. Mögen sich eure Ziele erfüllen! - *Die Preise im Detail folgen noch in der nächsten Version des Flyers!*

---

<sup>2</sup> Anmerkung durch die ORGA: Angaben können von der Realität geringfügig abweichen.



## 6. Zeitplan

### Samstag 15.10.2011 (Tag 1)

08:30 Einlass  
09:00 Begrüßung  
09:30 Offene Feldschlacht  
12:00 Mittagspause mit Buffet vor Ort  
13:00 Szenario: Der Nebel verzieht sich  
15:30 Pause  
16:00 Offene Feldschlacht  
19:00 Spielende

### Sonntag 16.10.2011 (Tag 2)

09:00 Einlass  
09:30 Szenario: Die Winde der Magie sind begreiflich  
12:00 Mittagspause mit Buffet vor Ort  
13:00 Offene Feldschlacht  
16:00 Spielende  
16.30 SiegerInnen-Ehrung

## 7. Veranstaltungsort

Die diesjährigen Österreichischen Warhammer Fantasy MeisterInnenschaften finden in einem Konferenzraum im Industriegelände Nord in Wiener Neustadt statt. Der Raum wird uns freundlicherweise von der Firma Happy Plating (<http://www.happyplating.at>) zur Verfügung gestellt.

Wiener Neustadt  
Viktor Kaplan-Straße 2  
2700 Wiener Neustadt

### Erreichbarkeit

Der Turnierort ist mit den öffentlichen Verkehrsmitteln (Buslinie G) am Samstag erreichbar. Der Bus fährt vom Hauptbahnhof weg. Die Ausstiegstelle heißt "Firma Salesianer". Das Ticket kostet 1,8€. Sonntags fährt kein Bus.

Wir werden außerdem Mitfahrgelegenheiten bei Personen die mit Autos anreisen organisieren. Bitte zu diesem Zweck als Fahrer/in oder Mitfahrer/in bei der ORGA melden.

Für die Personen die mit Autos anreisen: Direkt hinter dem Gebäude gibt es einen großen kostenlosen Parkplatz.





## 8. Übernachtungsmöglichkeiten

- Jugendherberge Wr. Neustadt "Europahaus"

Promenade 1

2700 Wr. Neustadt

Tel. und Fax: 02622/29695 oder 0664/ 8738633

E-Mail: [office.2700@hostel.or.at](mailto:office.2700@hostel.or.at)

Homepage: [www.hostel.or.at](http://www.hostel.or.at)

- Hotel Zentral

Dreibettzimmer von Euro 96,- bis Euro 125,- pro Tag

Vierbettzimmer von Euro 115,- bis Euro 130,- pro Tag

A-2700 Wiener Neustadt

Hauptplatz 27

Tel.: +43 (0) 2622/23169

oder +43 (0) 2622/23793

Fax: +43 (0) 2622/237935

E-Mail: [hotel-zentral@hotelzentral.at](mailto:hotel-zentral@hotelzentral.at)

Homepage: [www.hotelzentral.at](http://www.hotelzentral.at)

## 9. Catering

Im Tunierbeitrag inbegriffen sind zwei warme Mittagessen, bestehend aus einem vor Ort aufgebauten Buffet der Catering-Firma Puntì.

(<http://www.punti.at>)



### Menü

*Samstag, 15. Oktober*

- Eiernockerl mit Vogerlsalat (vegetarisch)
- Karreeschnitzerl vom Schwein mit Erbsenreis und Pommes Frites, Ketchup, Erdäpfelsalat, Blattsalat, Essig-Ölmarinade & Kernöl
- Apfelstrudel mit Schlagobers

*Sonntag, 16. Oktober*

- Spaghetti mit 3erlei Saucen (vegetarisch!): Tomaten-Basilikum, Käse mit Nüssen, Pesto
- Putengeschnetzeltes in Pilzrahmsauce mit Reis  
Tomatensalat & Blattsalat, Essig-Ölmarinade, Joghurtdressing, Kernöl
- Schokoladenmousse im Glas





## 10. Abendgestaltung

In der Wiener Neustädter Innenstadt gibt es am Wochenende zahlreiche Möglichkeiten den Abend ausklingen zu lassen. Ihr könnt sie nicht verfehlen!

## 11. AGB ÖMS 2011

Durch Anmeldung auf T3 (<http://www.tabletopturniere.de>) zu den ÖMS 2011 werden folgende AGB zur Kenntnis genommen und akzeptiert.

Mit Bezahlung des Startgeldes akzeptiert der/die TeilnehmerIn die Regeln und Vorschriften der Veranstaltung. Dazu zählen unter anderem die Stornobedingungen (siehe unten), die Hausordnung am Turnierort, die Anweisungen der Turnierleitung und die Prämisse des zivilisierten Verhaltens am Turnier.

Als TeilnehmerInnen gelten alle Angemeldeten, die bis Sonntag, 18. September 2011 den Turnierbeitrag entrichtet und ihre Armeeliste eingesandt haben. Bis zu diesem Datum nicht erfolgte Bezahlung oder Armeelisten-Übermittlung führt automatisch zur Abmeldung vom Turnier. Abmeldung und Rückzahlung des bezahlten Turnierbeitrages ist ohne Angabe von Gründen bis Sonntag, 18. September 2011 möglich. Nach diesem Zeitpunkt gibt es selbst bei Nichtteilnahme keine Rückzahlung. Es ist möglich, nach Absprache mit der Turnierleitung, einen bezahlten Startplatz an eine noch nicht angemeldete Person zu übertragen.

Durch Einzahlung kommt ein verbindlicher Vertrag zwischen dem Teilnehmer/der Teilnehmerin und der Turnierleitung zustande. Eine einseitige Auflösung jenes gültig abgeschlossenen Vertrages ist grundsätzlich nicht möglich. Ein Recht auf Storno (Rücktritt seitens der Turnierleitung oder der TeilnehmerInnen) besteht grundsätzlich nicht.

Die Organisation behält sich jedoch das Recht vor, bis spätestens zwei Wochen vor dem Turniertermin die gesamte Veranstaltung unter Rückzahlung der Turnierbeiträge abzusagen.

Die Turnierleitung hat das Recht, störende, provozierende und insbesondere gewalttätige TeilnehmerInnen von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen bzw. des Turnierortes zu verweisen.

TeilnehmerInnen, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten. Sofern sie das 16. Lebensjahr noch nicht erreicht haben, ist zudem die Begleitung zumindest eines Erziehungsberechtigten am ersten Tag der Veranstaltung erforderlich.

Die Turnierleitung ist für die Durchsetzung der Regeln verantwortlich. Die Turnierleitung übernimmt keine Haftung bei aufgetretenen Schäden oder Verlusten an mitgebrachten Gütern (wie zum Beispiel Figuren).



Mit freundlicher Unterstützung von



<http://www.happyplating.at/>

## Kontakt

[oems@sailormeni.at](mailto:oems@sailormeni.at)

Das ÖMS-Team sind:

Manfred „*SailorMeni*“ Menhart [meni@physik.htu.at](mailto:meni@physik.htu.at)

Sarah „*Morathi*“ Reisenbauer [pocky@gmx.at](mailto:pocky@gmx.at)

Gilbert „*Gilegion*“ Hangel [gilbert@fstph.at](mailto:gilbert@fstph.at)

Werner „*82er*“ Hoffmann [werner.hoffmann82@gmail.com](mailto:werner.hoffmann82@gmail.com)

Infos unter...

Homepage: <http://warhammeroems.wordpress.com>

FAQ: <http://warhammeroems.wordpress.com/faqs/>

Forum: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=50108>

T<sup>3</sup>: [http://www.tabletopturniere.de/at/t3\\_tournament.php?tid=7738](http://www.tabletopturniere.de/at/t3_tournament.php?tid=7738)

## WIR SEHEN UNS IN WIENER NEUSTADT!!



3



<sup>3</sup> aus [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/WrNeustadt\\_Reckturm.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/WrNeustadt_Reckturm.jpg) (abgerufen am 17.07.2011; 13:06)