

FANWORLD

COMMUNITY REPORT 1/21



IMPRESSUM

Anbieterin im Sinne des § 18 MSIV, § 5 (1) TMG
Luehrens Heinrich GmbH
GW-Fanworld.net
Atelierstraße 1
81671 München

Telefon: 089 21 555 469 0
E-Mail: info@luehrens-heinrich.de

Handelsregister: HRB 217569
Registergericht: Amtsgericht München

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß §27 a Umsatzsteuergesetz:
DE300218705

Geschäftsführung: Hendrik Luehrens

Gesellschafter:
Hendrik Luehrens, Geschäftsführer, Neubiberg, 50%
Volker Heinrich, Projektmanager, München, 50%

Redaktion:
Jörg Weigel (V.i.S.d.P.)

Druck:
WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

NENNUNG DER URHEBER

In der Quellenangabe befindet sich eine ausführliche Auflistung aller Urheber der veröffentlichten Werke.

LINKS IN DER DIGITALEN PDF VERSION

Manche Bilder oder Inhalte sind mit einem QR-Code gekennzeichnet, dieser ist in der digitalen Variante verlinkt und führt euch direkt zum entsprechenden Beitrag der GW-Fanworld.net (PDF-Reader mit Link-Funktion erforderlich).



DISCLAIMER

Der Fanworld Community Report ist ein nicht kommerzielles Fanprojekt und steht nicht in Beziehung zu Games-Workshop. Das verwendete Material wurde mit dem Einverständnis der UrheberInnen veröffentlicht.

Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, the Black Library logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, The Blood Bowl Spike Device, Cadian, Catachan, the Chaos device, Cityfight, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, City of the Damned, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, Dark Future, the Double-Headed/Imperial Eagle device, Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Epic, Eye of Terror, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Inferno, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, Kroot, Lord of Change, Marauder, Mordheim, the Mordheim logo, Necromunda, Necromunda stencil logo, Necromunda Plate logo, Necron, Nurgle, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Talisman, Tau, the Tau caste designations, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tyranid, Tyranid, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, Warmaster, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Blood Bowl game, the Warhammer world, the Talisman world, and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

FANWORLD

COMMUNITY REPORT 1/21

W

illkommen zur ersten Ausgabe des Fanworld Community Report.

Jetzt stellt ihr euch sicher die Frage: Wir haben doch ein Forum, wieso also ein Magazin? Weil es das, was Tag für Tag im Forum passiert, auf eine ganz andere Weise würdigt und hervorhebt welche Energie und Kreativität in eine Vielzahl verschiedenster Projekte fließt. Egal ob ihr schon lange im Forum aktiv seid oder ganz neu dabei, immer wieder gibt es etwas Neues zu entdecken und manchmal gehen interessante Inhalte einfach an einem vorbei. Es wäre doch schade wenn ihr das was euch begeistert verpasst. Damit euch das nicht passiert, möchten wir euch im vierteljährlichen Rhythmus einen Überblick über das bieten, was gerade im Forum passiert. In dieser Erstausgabe findet ihr Inhalte zu den Monaten Mai, Juni und Juli und August 2021. Damit ihr euch auch immer zurecht findet, unterteilen wir das ganze in die vier Rubriken Armeeaufbau, Paintmaster, Fanfiction&Art und Hobbyzone. Zur besseren Orientierung gibt es erst einmal ein paar Worte zum Aufbau und Inhalt.

Zum Armeeaufbau gehört natürlich die allseits bekannte und beliebte Auszeichnung zum besten Armeeaufbau des Monats. Dessen GewinnerIn, mit ihren Miniaturen und Armeen, stellen wir euch vor. Außerdem geben wir dem weniger bekannten, aber gleichermaßen qualitativ hochwertigen, Memoratoren Wettbewerb, eine Plattform und präsentieren euch die einzigartigen und herausragenden Werke. Neben den Wettbewerben gibt es noch vieles mehr zu entdecken, seht selbst.

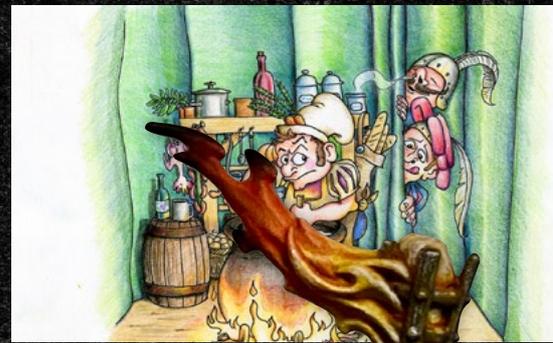
Unvergleichlich farbenprächtigt gehts im Teil Paintmaster weiter. Auch hier steht der Malwettbewerb mit den dazugehörigen Leistungen im Mittelpunkt. In die Bemalung von Miniaturen stecken viele von uns wohl den meisten Aufwand. Diesen wollen wir würdigen, indem

wir euch hier zu Wort kommen lassen. Lest euch gleich das erste Interview mit unserem Mitglied Jager durch!

Doch ohne Gecshichten und Kunst geht es natürlich nicht. Dafür gibt es den Teil Fanfiction&Art. Frisch durchgestartet, ist der Geschichtenwettbewerb bereits beliebt und erfreut sich vieler SchreiberInnen und LeserInnen. Für die Geschichten der ersten beiden Sieger gibt es sicherlich kein schöneres Format, als diese hier abzudrucken. Dazu gibt es dann noch eine Portion Arktwork, um das geschriebene Wort mit ein paar Kunstwerken abzurunden. Von Zeit zu Zeit werden wir uns in diesem Bereich des Magazins Sonderthemen widmen, um die verschiedenen Inhalte dieses Forenteils zu präsentieren.

Immer wieder neu und spannend wird auch die Hobbyzone sein. Geländebau, Green Stuff, Umbauten, und, und, und. All das was sonst noch im Forum passiert packen wir hier. Also lest alles bis zum Ende, damit ihr, wie Eingangs erwähnt, nichts verpasst.

Jetzt aber ran ans lesen und entdecken! Wir sind gespannt wie euch der Fanworld Community Report gefällt. Zögert also nicht und schreibt dem Team gerne euer Feedback. Wer weiß, vielleicht seid auch ihr bald schon im Magazin zu sehen. Viel Spaß mit der Erstausgabe.



INHALT



Armeeaufbau des Jahres 2020 - d0m / Dominik Gerardts

5 TEAM

6 ARMEEAUFBAU

6 BESTER ARMEEAUFBAU DES MONATS

Warzone Kadath
Ins Feuer der Schlacht
Adler Schiffswerft

10 FANWORLD GENERALS

12 GENERALS CHALLENGE

14 MEMORATOREN WETTBEWERB

15 PAINTMASTER

16 MALWETTBEWERB

Helden & Schurken
Ghoulslayer
Minotaurus

19 IM FOKUS

Jager

21 EASY WEATHERING MIT ÖLFARBEN

4 INHALT



22 FANFICTION & ART

22 GESCHICHTENWETTBEWERB

Dreh dich nicht um!
Hunger

25 ARTWORK

Chris Blackwood

26 HOBBYZONE

27 GREENSTUFF

Gruffkönige von Cathay
Creating Madness

30 GELÄNDEBAU

Blitz Bowl Spielfeld

31 QUELLEN



MACE

Name

Jörg Weigel

ARCHETYP

Enthusiast

AUFGABEN

Redaktion

Hobbybeginn

Mit der 3. Edition von Warhammer 40k vor über 20 Jahren.

Was begeistert DICH im HOBBYBEREICH am meisten?

Die tolle Community und die wunderbaren Projekte! Es findet ein absolut genialer Austausch miteinander statt. Man hilft und motiviert sich gegenseitig bei den kleinen und großen Hobbyprojekten.



DEEPHIT

Name

Sandor Temesvary

ARCHETYP

Kellerkind

AUFGABEN

Paintmaster / Hobbyzone

Hobbybeginn

Anfang 2020

Was begeistert DICH im HOBBYBEREICH am meisten?

Die Community, der Austausch und die Treffen zum Spielen, das Malen und das Handwerkliche allgemein. Die Entspannung und das Abschalten, dass ich beim Malen erfahre.



YARDIS

Name

Tobias Quass

ARCHETYP

Bücherwurm

AUFGABEN

Fanfiction&Art, Lektorat

Hobbybeginn

Im Jahr 2007

Was begeistert DICH im HOBBYBEREICH am meisten?

Die unendliche Kreativität jedes/r Einzelnen. Egal ob es um Umbauten geht, das Erschaffen von Gelände, das Bemalen von Figuren oder das Schreiben von Geschichten. In jedem Bereich gibt es AnfängerInnen und wahre MeisterInnen und man kann miteinander und voneinander lernen.



DOM

Name

Dominik Gerardts

ARCHETYP

Prokrastinationsakrobat

AUFGABEN

Layout

Hobbybeginn

1993 mit der zweiten Edition

Was begeistert DICH im HOBBYBEREICH am meisten?

Die vielen Facetten des Hobbies, welche jeder Einzelne unterschiedlich ausleben kann, der Fantasie sind hier wirklich kaum Grenzen gesetzt.

ARMEEAUFBAU



Im Armeeaufbau erhaltet ihr die Möglichkeit die Fortschritte eurer Hobbyprojekte festzuhalten und der Community zu präsentieren. Projekte im Armeeaufbau können den verschiedensten Themenbereichen und Spielsystemen angehören, folgen dabei aber immer einem klaren Thema. In einem Projekt im Armeeaufbau vereinen sich oft verschiedene Aspekte des Hobbys. Sammeln, umbauen, malen, Geländebau, fotografieren, Geschichten schreiben und viele weitere. Schöne Projekte bereichern das Hobby und waren in der Vergangenheit große Motivations- und Inspirationsquellen für die GW-Fanworld.net Community. Regelmäßige Events und Wettbewerbe stärken den Zusammenhalt in der Community, man motiviert sich gegenseitig und teilt seine Fortschritte. Der Armeeaufbau lebt von einer aktiven Community. Fühlt euch ermutigt selbst ein Projekt im Armeeaufbau zu starten.



BESTER ARMEEAUFBAU DES MONATS

Die Mitglieder des Forums wählen jeden Monat den besten Armeeaufbau des Monats und würdigt damit die Leistungen eines Projekts, das besonders herausragend ist. Sei es durch seine Langlebigkeit, ein besonders ansprechendes Thema, die exzellente Qualität oder einfach das hohe Engagement dahinter. Monatlich vergibt die Community diese Auszeichnung unter ganz verschiedenen Aspekten und Blickwinkeln. Dies macht den BAM zu einer besonderen Auszeichnung, da ein gewähltes Projekt den größten Teil der Abstimmenden von sich überzeugen konnte.





WARZONE KADATH

Armeeaufbau - BAM 05/2021 von Mace / Jörg Weigel



Ein langsam und dafür beständig wachsendes Projekt, das mit einer klaren Struktur und den verschiedenen Fraktionen zu begeistern weiß. Neben den schönen Miniaturen und Szenebildern, wird der Hintergrund der Armeen in einer kleinen Kampagne erzählt. Diese spielt auf dem Planeten Kadath, auf dem die Alpha Legion eine Rebellion entfesselt, die nun von dem Death Korps of Krieg und den White Scars niedergeschlagen wird. Ein besonderes Merkmal dieses Projekts sind die Arbeiten mit dem 3D Drucker und die entsprechenden Umbauten der True Scale Alpha Legion. Ein rundum schönes Projekt, das sehr viele Hobbyaspekte abdeckt.



INS FEUER DER SCHLACHT

Armeeaufbau - BAM 06/2021 von Ranthok



Den Armeeaufbau ohne Ranthoks Salamander kann man sich kaum vorstellen. Seit 2013 arbeitet er beständig an seinem Projekt und konnte auch schon im Juni 2014 als Bester Armeeaufbau des Monats ausgezeichnet

werden. In dieser Zeit hat Ranthok kontinuierlich die Qualität seiner Bemalung gesteigert. Dabei hat er sich auch ein wahnsinniges Tempo angeeignet, was zu einem seiner Markenzeichen geworden ist. In gut acht

Jahren hat Ranthok eine beachtliche Sammlung aufgebaut, die er im Thread akribisch dokumentiert. In diesem Projekt ist jetzt schon eine gewaltige und wunderschön bemalte Armee der Salamanders entstanden.



ADLER SCHIFFSWERFT

Armeeaufbau - BAM 07/2021 von Laskaris



Laskaris steht für das alte Specialist Spielsystem Battle Fleet Gothic wie kaum ein anderes Mitglied des Forums. Seine Leidenschaft beim Sammeln und Bemalen der einzelnen Flotten ist in der Community beispiellos. Er arbeitet außerdem aktiv an neuen Regeln für das Spielsystem und bemüht sich sehr Battle Fleet Gothic bekannt zu machen. Neben den wundervollen Schiffen und Flotten findet man hier auch regelmäßige Updates zu den Fortschritten des Projekts, Spielberichte und Neuigkeiten zum Spielsystem.



FANWORLD GENERALS

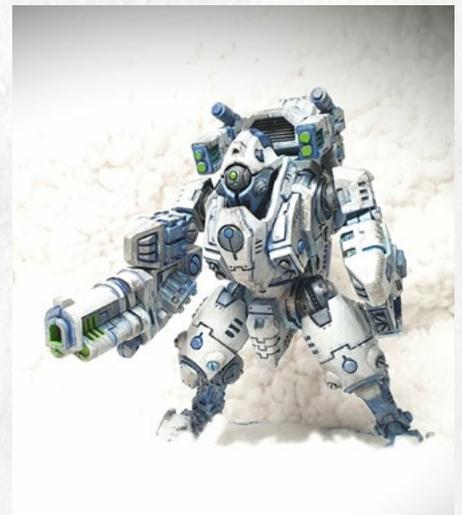
Diese Events sollen ein Ort für das gemeinsame Hobby sein und einen Platz für den Austausch schaffen. Monatliche Themen geben dabei neue Inspiration und machen hoffentlich Lust aus seiner Komfortzone herauszukommen. Die Fanworld Generals Events sind kein Wettstreit und sollen neue Motivation geben und Spaß machen.

Die Themen der letzten Events waren:

EVENT VIII - RÜCKGRAT Eurer ARMEE



EVENT IX - MEISTER DER KLINGEN



EVENT X - IN DEN SCHATTEN



FANWORLD GENERALS



GENERALS CHALLENGE SEASON 1



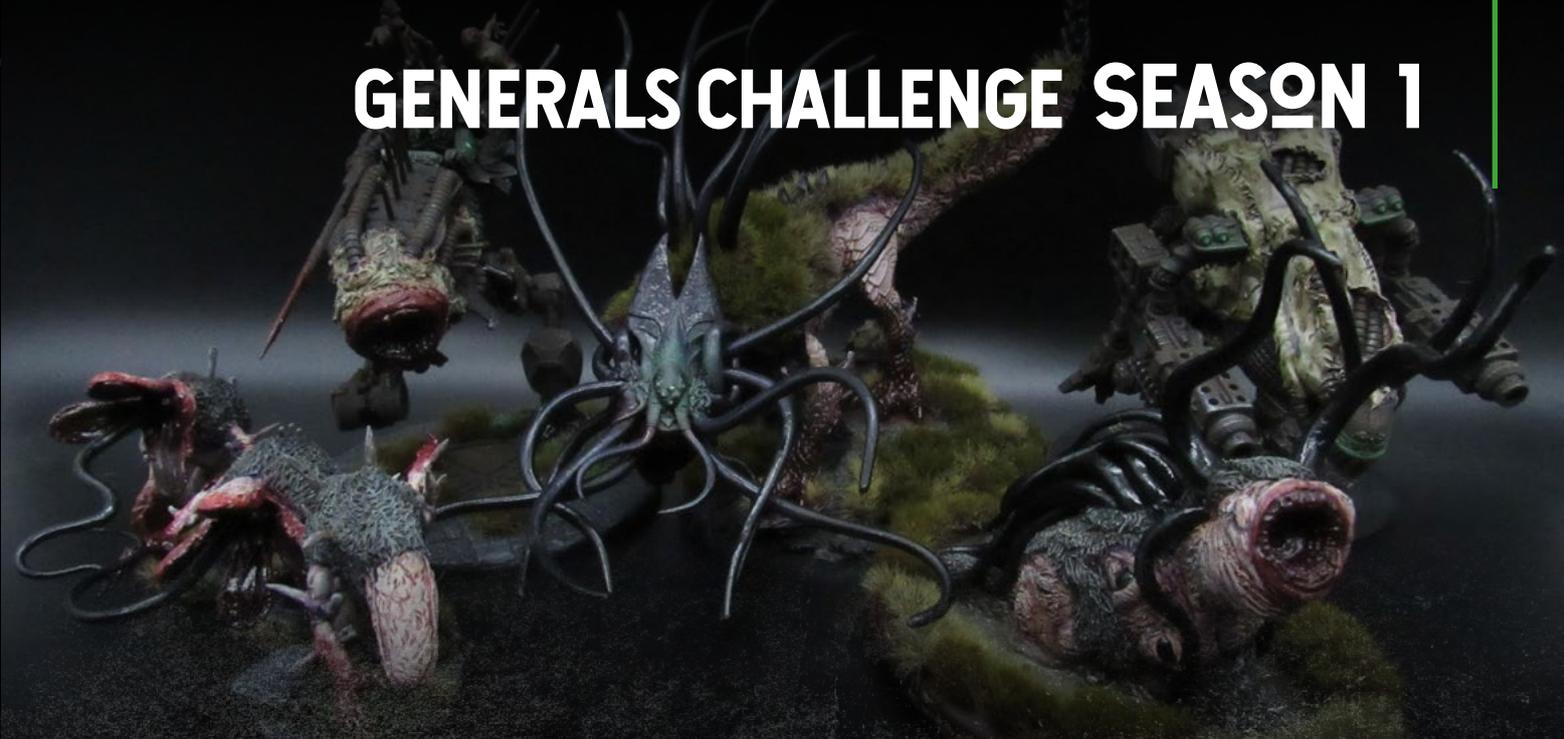
Wer sich etwas mehr Herausforderung bei den Events wünscht, der nimmt an der Generals Challenge teil. Hier stellen sich die Teilnehmer ihren selbstgewählten

Aufgaben, die jeden Monat erfüllt werden müssen. Die Motivation ist dabei eine Struktur für die nächsten Monate zu schaffen und einen klaren Plan zu verfolgen. Am

Ende einer Season müssen die Teilnehmer ein Gruppenbild anfertigen, um die Generals Challenge erfolgreich abzuschließen.



GENERALS CHALLENGE SEASON 1

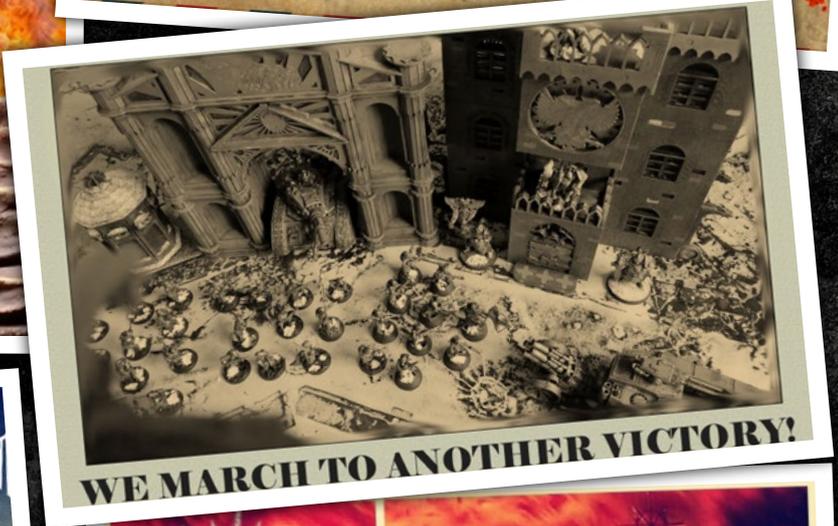
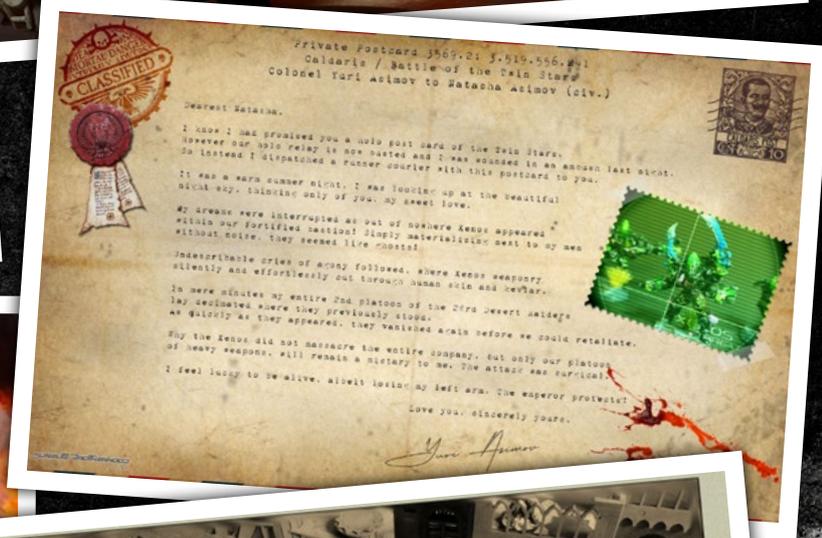


MEMORATOREN

Bei den Memoratoren geht es um weitere Bereiche die Teil eures Projektes sein können und das in einem entspannten, kompetitiven Umfeld. Die Themen drehen

sich also z.B. um Szenebilder, Grafiken, Geschichten, Spielberichte, Comics, Rezensionen, Tutorials und vieles mehr. In einer Vielzahl von Projekten sind solche Ele-

mente enthalten und somit wichtiger Bestandteil eines umfangreichen Armeeaufbaus.



Im Bereich Paintmaster tummeln sich alle. Von Erstpinsel-schwingenden bis hin zu den Profis, die ihre Mal-künste als Auftragsmaler anbieten. Einige unserer Mit-glieder haben es mit Ihren Werken sogar schon in den White Dwarf geschafft. In diesem Teil des Forums findet ein reger Austausch über Farben, ihre Handhabung und Maltechniken statt. Zudem werden Pinsel, Wetpaletten und sonstige Hilfsmittel zum Thema gemacht und Vi-deos werden geteilt, die stellenweise sogar von unse-erer Community erstellt wurden. Wer noch nicht genug hat findet außerdem Links zu Blogs und zu einer App (Brushrage) die von Hendarion erstellt wurde. Bei all der Hingabe darf natürlich eins nicht fehlen. Ein monatlich ausgetragener Malwettbewerb.

Über die Monate und Jahre ist sehr schön zu erkennen, wie sich Mitglieder kontinuierlich verbessern. Nicht zuletzt dank der wirklich tollen Community, die sich gegenseitig motiviert und unterstützt. Wir werden hier die GewinnerInnen der Malwettbewerbe vorstellen und in jeder Ausgabe ein Mitglied in den Fokus setzen, um sie oder ihn euch vorzustellen.

MALWETTBEWERB

Der Malwettbewerb wird monatlich ausgetragen und ist offen für jeden. Zur Wahl wird in der Regel eine Miniatur

präsentiert, die den Maltisch im laufenden Monat fertig verlassen hat. Gelegentlich werden Vorgaben gesetzt, aber in der Regel reicht eine fertiggestellte Miniatur zur

Teilnahme. Selbst in den Wettbewerben findet ein reger Austausch statt und man bemerkt den stetigen Zuwachs an handwerklichem Können bei den Teilnehmenden.

05/21 - NOOGUS

06/21 - RENGER & GOPOSTAL

07/21 - G@MBIT

HELDEN & SCHURKEN

Paintmaster - Gewinner Malwettbewerb 06/21 von Renger



Es passiert gelegentlich das sich die Plätze 1-3 geteilt werden, so auch diesen Monat. Einer der Erstplatzierte war Renger. Er ist erst knapp ein Jahr bei uns im Forum. Das Hobby betreibt er allerdings schon deutlich länger, was sich bei seinen Malskills widerspiegelt. Er war schon mehrmals unter den Top 3 und schon zwei mal auf dem ersten Platz. Sein Malstil, der auch mal vom Artwork weg geht, zeichnet ihn aus und seine Gesichter sind echte Augenweiden.

GHOUSSLAYER

Paintmaster - Gewinner Malwettbewerb 06/21 von gopostal / Philipp Höppner



Gopostal ist ein Urgestein in der GW-Fanworld.net mit seiner nun zwölfjährigen Mitgliedschaft. Er hat einen absolut sauberen und klaren Malstil und jede Miniatur

ist ein kleines Kunstwerk. Er nimmt regelmäßig an den Malwettbewerben teil und ist auch schon mehrmals unter den Top 3 zu finden gewesen.

Das er nun im Juni den ersten Platz belegte war nur eine logische und verdiente Konsequenz.



MINOTAURUS

Paintmaster - Gewinner Malwettbewerb 07/21 von G@mbit / Jakob Schulz



G@mbit besticht durch seinen hohen Output an bemalten Miniaturen in einer wirklich überragenden Qualität. Regelmäßig nimmt er am Malwettbewerb teil und hat schon einige Male vordere Plätze belegt. In seinem Paintmaster Thread steht er anderen immer mit Rat und Tat beiseite



JAGER IM FOKUS



Nickname Jager
Name Daniel
Archetyp Miniaturensüchtling
Hobbybeginn Anfang der 90er
Malstil Sauber mit Textur
Liebingsminis Ultramarines Honour Guard Standartenträger
Papa Jombo von Big Child

Kurz zu dir:

Hallo, mein Name ist Daniel und ich bin Miniaturensüchtig. Ich bin 44 Jahre alt / Jahrgang 1976 und lebe in Marburg

Wie lange bist du schon im Hobby?

Hmmm... da muss ich mal überlegen... irgendwann zu Beginn der 90er Jahre hatten wir eine kleine, regelmäßige D&D Spielrunde. Dort kam ich mit den tollen Artworks und meinen ersten Ral Partha Miniaturen in Kontakt. Ich denke das war so der erste echte Kontakt mit dem Hobby. Zwar hatte ich auch als Knirps bei meinem Vater auf dem Schoß gesessen wenn er mir ein Revellflugzeug bauen musste aber das kann ich bestenfalls als Weichenstellung betrachten. Ein paar Jahre später, wird etwa ,94 gewesen sein, kam ich über einen Bekannten an eine 40k 2nd Edition Grundbox. Als ich dann im Rulebook das Artwork der Ultramarines Standarte (S. 71) gesehen habe war es um mich geschehen. Instant abhängig. Bis Heute.

Seit wann malst du schon?

Für unsere Spielrunde brauchten wir irgendwann auch Miniaturen und so haben mein Kumpel und ich dann diverse Zinnklumpen mit Revell Lackfarben traktiert und Pinsel vernichtet. Ich denke jeder hat mal so angefangen. Das war ja damals so üblich. Aber armeeweit malen, mit einem Ziel vor Augen wohl eher seit der 2nd Edition. Mein Taschenrechner behauptet das wären nun 27 Jahre. Allerdings war das in den ersten 20 Jahren eher Basecoat, Wash und Drybrush. Einfach um schnell, spielbare Ergebnisse zu erzielen. Es gab da auch noch kein Internet das einem etwas erklärt hätte oder uns die Möglichkeit gegeben hätte uns zu vernetzen und auszutauschen. Ernsthaft mit dem Thema Miniaturenbemalung beschäftige ich mich seit 2013.



JAGER IM FOKUS



Da hatte Painting Buddha seine DVD Serie rausgebracht, die mich ziemlich an den Haken genommen hat. Seitdem schaue ich recht viele Tutorials (so wie andere Leute eben Fußball schauen) und hole mir ab und an Erklärbücher diverser Künstler.

Ab und an besuche ich Maltreffen (wie das PaintPals in Dillenburg) und versuche auf Workshops zu gehen um mich ein wenig weiterzubilden oder gelerntes zu festigen. Nur leider hat mir die Coronapandemie da einen Strich durch die Rechnung gemacht. Ich hoffe sehr das sich die Szene davon wieder erholt.

Dadurch habe ich inzwischen einen anderen Anspruch an meine Minis als noch vor 10 Jahren. Da ich nicht mehr nur male um zu spielen, sondern um eine tolle Mini zu haben, bin ich aus dem Speedpaintmodus inzwischen komplett raus und achte mehr auf das was, und vor allem wie, ich etwas bemale.

Du malst ja nicht nur GW Miniaturen, was landet sonst noch so auf deinem Tisch?

Hui! Also da kommt komppett querbeet alles drauf - sozusagen von A bis Z / Avatars of War über Hasslefree nach Raging Heroes und Scibor bis hin zu Warlord Games und Zvesda. Solange das Modell gut ist und mich anspricht ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch das ich es mir zulege. Höher noch wenn ich es für ein Spiel gebrauchen kann. Wann immer ich irgendwo (online) shoppen gehe schaue ich in den verschiedenen Rubriken ob es da nicht etwas nettes gibt. Eine Büste, ein Großmodell, Gelände oder Raritäten. Aber auch Dinge aus dem 3D Drucker kommen mir auf den Tisch, wobei ich aber doch traditionellere Modelle bevorzuge, da meistens der Druck vom Render in der Detailschärfe eher abweicht.





EASY WEATHERING MIT ÖLFARBEN

von Herr Oberst / Robert Gierlinger

Wir möchten euch an dieser Stelle das Tutorial: Easy Weathering mit Ölfarben und Blisterschwamm vorstellen. Erstellt wurde dieses von unserem Mitglied Herr Oberst.

MATERIAL

Helle Metallfarbe, dunkle Metallfarbe, braune Farbe, White Spirit, Ölfarbe, alter Pinsel, Blisterschwamm



Bevor ich anfang bekam das gesamte Modell eine dünne Schicht Klarlack spendiert, 50/50 Satin/Matt.

Als erstes benutzen wir einen Blisterschwamm zum auf tupfen der Metallfarbe und des brauns. Die ersten ein, zweimal tupfte ich an einer Küchenrolle ab um ungefähr das Muster sehen zu können. Sonst gibt es ungeschöne dicke Batzer auf der Mini. Das ganze wird so oft wiederholt bis das Ergebnis passt. Besonders an den Kanten gibt das immer einen schönen Effekt.



Dann schnappen wir uns die Ölfarbe und tragen Punkte aus unverdünnter Ölfarbe auf. Wenn es zu viel wird, keine Panik. Das White Spirit wird es später wieder richten und Ölfarben sind sehr geduldig.



Jetzt benutzen wir den White Spirit um die Ölfarbe zu verdünnen. Das ist jetzt ein wenig Gefühls- und Erfahrungssache, aber man lernt schnell wie es funktioniert. Man kann mit der verdünnten Ölfarbe schöne Schlieren ziehen. Ganz so wie man möchte. Stärker verdünnt ist es ein super Wash. Auch nach Stunden kann man es nochmals verdünnen und wieder weiter verarbeiten. Also keine Panik wenn es anfangs nicht so gut aussieht.



Hier sieht man das fertige Ergebnis:



Der Turm und der Crawler Körper. Je nach Oberfläche, Winkel und Beschaffenheit des Materials lassen sich auch Dreck, Rost, Matsch usw. darstellen. Ich liebe das Zeug einfach.



Nachdem das Modell einige Tage Zeit hatte zu trocknen, bekam es nochmals eine dünne Schicht Klarlack verpasst.

Es gibt aber dennoch ein paar Sachen zu beachten:

• Bitte nehmt keinen Terpentinersatz aus dem Baumarkt. Das Zeug stinkt wie Hölle auch wenn es viel günstiger ist. White Spirit hat sich für mich als beste Lösung erwiesen. Ihr kennt was noch besseres? Ich bin für Verbesserungsvorschläge immer offen.

• Verdünnt ihr die Ölfarbe zu sehr, sieht das getrocknete Wash in den Kanten nicht mehr gut aus. Es bildet sich ab der Kante eine knapp 1mm "saubere" Stelle (an der Stelle an der das White Spirit verdampft ist vermutlich) und oberhalb hat man einen Streifen aus Ölfarbe. Das sieht sehr unnatürlich aus.

• Das Modell immer nur da anfassen wo noch keine Ölfarbe verarbeitet wurde, sonst verwischt ihr diese! Den Crawler habe ich nur am "Bauch" und am Turmloch angefasst. Da könnt ihr euch leider sehr schnell die Ergebnisse versehentlich versauen.

• Beim Trocknen bin ich mir nach wie vor noch nicht so sicher. Ich lasse das Modell mehrere Tage stehen ehe ich nochmals eine dünne Schicht Klarlack aufbringe, um alles zu versiegeln. Lieber einen Tag mehr trocknen lassen als einen zu wenig!



M

Miniaturen, Spieltische, bauen, bemalen und legendären Kämpfe. Das alles kommt einem wohl als Erstes in den Sinn wenn man an Tabletop denk. Doch was wäre all das ohne die Geschichten dazu. Mehrere Universen mit endlosen Galaxien mit dutzenden von Völkern und unendlichen Lebewesen.

Noch viel zahlloser sind die Geschichten und Kunstwerke die es zu all dem gibt. Neben den offiziellen Büchern und Informationen gibt es viele begeisterte Fans die ihre eigenen Texte schreiben oder zeichnen und so ihre eigenen Welten und Charaktere zum Leben erwecken. Kurzgeschichten, mehrseitige Storsy oder Fortsetzungsgeschichten, bei der mehrere SchreiberInnen im gegenseitigen Zusammenspiel schreiben, Zeichnungen, Memes, Comics, Diskussionen und vieles mehr könnt ihr hier im Forum finden.

GESCHICHTEN WETTBEWERB

Quartalsweise wird seit kurzem ein Geschichtenwettbewerb in unserem Forum ausgetragen, in dem sich interessierte SchreiberInnen in ihren Schreibkünsten messen. Dafür werden für jeden Wettbewerb zwei Themenvorgaben von der Community gewählt, zu welchen eine passende Kurzgeschichten geschrieben werden soll. Mit viel Kreativität und Hintergrundwissen wird so spannender und einmaliger Content geschaffen. In einer Abstimmung wird ein/e GewinnerIn gekürt, welche/r in die Hallen des Ruhms einght. Wir wünschen viel Spaß beim Lesen.

DREH DICH NICHT UM !

Im ersten Geschichtenwettbewerb zum Thema Dreh dich nicht um! gab es insgesamt sechs Einreichungen. Hervorragende Arbeiten wurden zu Papier gebracht,

oder besser in eine Datei getippt. Die Community hat abgestimmt und so den Gewinner gekürt. Auf diesem Weg nochmals herzlichen Glückwunsch an Der Badner zu seinem Sieg. Lest jetzt die Geschichte die ihn zu Ruhm und Ehre geführt hat.

HUNGER UND NÄCHSTENLIEBE

Aufgrund der hohen Akzeptanz und Freude der GW-Fanworld.net Community an dem neu entstandenen Geschichtenwettbewerb, wurde direkt der nächste gestartet. Acht SchreiberInnen haben zu den Themen Hunger und Nächstenliebe geschrieben. Entweder wurde eines der Themen gewählt, oder beide kombiniert. Es war nicht einfach hier einen Gewinner zu bestimmen. Wir gratulieren Dragunov 67 mit seiner Geschichte Zuflucht zu seinem Sieg.

DREH DICH NICHT UM!

von der Badner / Benjamin Walliser

NOCH 400 METER

Der Angriff rollte. Er konnte nicht sagen, ob das Zittern seiner Hände und das Klappern seiner Zähne durch das Vibrieren des Sturmfahrzeugs oder seiner Angst ausgelöst wurden. Er blickte sich im Truppenabteil des Gorgon-Sturmpanzers um. Vier Dutzend Gestalten, jedem die Individualität durch die identischen Gasmasken genommen, standen stumm Schulter an Schulter während sie durch das Niemandsland auf den Feind zurollten. Er wollte nicht hier sein. Er wollte einfach nur weg. Aber wo sollte er auch hin? Dicht gedrängt konnte er sich nicht umdrehen und einfach wegspezieren.

Noch 200 Meter

Ein lautes Pfeifen übertönte das Brummen des Panzers, gefolgt von einer Explosion und dem Kreischen gequälten Metalls. Das Fahrzeug machte einen Satz und die Insassen wären übereinander gestürzt, wenn sie sich nicht gegenseitig Halt gegeben hätten. „Wir wurden lahmgelegt. Auf Ausstieg vorbereiten“, erklang nach einem Glockengeräusch die verzerrte Stimme des Zugführers im Vox. Die große Frontluke senkte sich bereits herab und

mit dem Signal einer Pfeife stürmten die Soldaten aus dem Fahrzeug. Er wurde von seinen Kameraden einfach mitgezogen wie in einem Strom aus Leibern. Draußen brannte der Himmel blutrot und ein trüber Nebel waberte über das zerschossene Niemandsland.

Um ihn herum stoben Fontänen aus Dreck und Schlamm in die Luft, als Granaten und Minen explodierten. Er blieb nach wenigen Schritten stehen und sah durch die trüben Linsen seiner Gasmasken, wie tausende Soldaten nach vorne in den Tod rannten. Er wollte das nicht. Er wollte hier weg. Im Begriff sich umzudrehen, spürte er plötzlich eine kräftige Hand auf seiner Schulter und den scharfen Druck eines Waffenlaufs in seinen Rippen. „Bewegung, Soldat.“

Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge“, sprach der Batallionskommissar und überlötete mit seiner Stimme sogar das Rattern und Knallen der Maschinengewehre und Mörsergranaten. Er wollte nicht sterben. Zögernd machte er einen Schritt, die Waffe des Kommissars löste sich ebenso langsam wie seine Stiefel aus dem klebrigen Morast. Noch einen Schritt, und noch einer. Er wagte nicht, sich noch einmal zum Kommissar umzudrehen und er trabte los.

Noch 100 Meter

Kleinkalibrige Geschosse schlugen um ihn herum ein. Er wich zerschossenen Stacheldrahtverhauen und Kratern aus, die die unablässigen Salven der Artillerie in die Erde rissen, während er das Geschrei der Verwundeten, das Zischen von Laserfeuer und das dumpfe Grollen der Minenwerfer ausblendete.

Nur so konnte er hoffen, hier nicht sein Ende zu finden. Und vor allem nicht den Verstand zu verlieren. Ausweichen. Rennen. Ausweichen. Rennen. Darin bestand seine Welt. Immer vorwärts, die feindlichen Gräben waren bereits in Sichtweite.

Plötzlich gab der Boden nach. Er war zu dicht an einem Krater, dessen Rand nun nachgab und den Soldaten mit sich zog. Er rutschte aus und landete mit dem Gesicht voran in einer Pfütze. Kaltes, schlammiges Wasser durchdrang seinen Trenchcoat, sickerte ihm unter die Gasmasken und verklebte seine Gläser. Der faulige Geschmack von Blut füllte seinen Mund und würgend riss er sich die Maske vom Gesicht.

Auf allen Vieren kniend wanderte sein Blick über den Grund des Kraters. Neben seiner Maske schwamm eine zweite im braunen Wasser. Nein, sie schwamm nicht. Sie

DREH DICH NICHT UM!

saß noch auf einem Gesicht, das ihn direkt anzustarren schien. Der Rest des Körpers war um ihn herum im Krater verteilt, der Armoplast-Helm fehlte gänzlich und gab stattdessen den Blick auf eine abgesprengte Schädeldecke preis. Bittere Galle hing ihm in Fäden vom Mund, der in einem stummen Schrei offenstand. Die Geräusche des Krieges wichen einem körperlosen Rauschen, sein Sichtfeld engte sich ein während er weiterhin die Maske anstarrte. Er wollte sich abwenden, sich umdrehen, aber er konnte nicht. Die Maske starrte weiter zurück.

Er spürte es fast nicht als Hände ihn packten und aus dem Krater zogen. Erst ein kräftiger Hieb in den Kiefer riss ihn zurück in die Realität, die ihn sofort mit lautem Kanonenfeuer und dem Gestank nach abgebranntem Kordit umspülte. Er war umringt von Kameraden, deren Regimentsabzeichen sie als Veteranen kennzeichnete. Einer von ihnen rieb sich die Faust und packte den Soldaten an den Schultern. „Reiß dich zusammen, Mann. Wir sind fast am Ziel! Bleib in Bewegung und du wirst am Leben bleiben!“ Er nahm eine Hand des Soldaten und führte sie auf seine Brust, auf der ein Medaillon auf dem ein goldener Adler prangte. „Der Imperator beschützt.“ Mit diesen Worten drückte der Veteran dem Soldaten ein Gewehr in die Hand, drehte sich um und rannte mit seinen Kameraden wieder auf die feindlichen Linien zu.

„Der Imperator beschützt...“ wiederholte der Soldat leise. „Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge. Aber der Imperator beschützt!“ Rechtschaffender Mut durchfloss ihn plötzlich. Das Zittern in seinen Händen ließ nach. Er fühlte sich wie in goldenem Licht gebadet. „DER IMPERATOR BESCHÜTZT!“, rief er laut auf, hob seine Waffe und rannte mit neuer Energie den Veteranen hinterher.

Noch 50 Meter

Der Soldat hatte sie fast eingeholt. Die Veteranen waren hinter einer Gruppe geschwärzter Baumstümpfe in Deckung gegangen. Der Veteran mit dem Medaillon drehte sich zu ihm um, nickte und winkte den Soldaten zu sich. Ein Jaulen erfüllte die Luft und die Gruppe Baumstümpfe mit den Veteranen verschwanden in einer Fontäne aus Rauch und Dreck.

Der Soldat wurde von der Druckwelle erfasst und wie von der Faust eines Riesen beiseite gewischt. Er rappelte sich auf. Bis auf ein Klingeln in den Ohren war er unverletzt geblieben. Aber dort, wo eben noch die Baum-



stümpfe waren, klappte nur ein weiterer Krater. Von den Veteranen keine Spur. Nein, nicht ganz. Der Soldat bemerkte ein Glitzern neben seiner Hand.

Es war das Medaillon des Veteranen. Er nahm es in die Hand und betrachtete es. Es war abgegriffen und die Inschriften waren unleserlich. Er wiederholte die Worte, die sich wie ein Mantra in seine Seele gebohrt hatten. „Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge.

Aber der Imperator beschützt. Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge. Aber der Imperator beschützt.“ Er legte das Medaillon an, stand auf und blickte in Richtung Feind.

Noch 40 Meter

Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge. Aber der Imperator beschützt. Diese Worte gaben ihm Mut.

Noch 30 Meter

Der Imperator kennt keine Gnade für Feiglinge. Aber der Imperator beschützt. Er konnte bereits die Gräben sehen. Er hatte sich gefürchtet, aber jetzt nicht mehr. Der Imperator war bei ihm.

Noch 20 Meter

Er stolperte. Sein Fuß hatte sich in einem Stück Stacheldraht verfangen. Das würde ihn nicht aufhalten. Er

befreite sich und lief weiter. Schüsse schlugen um ihn herum ein. Das würde ihn nicht aufhalten. Er würde nicht umdrehen.

Noch 10 Meter

Ein Schemen im Graben kam in Sicht. Ohne innezuhalten schoss der Soldat aus der Hüfte und die Laserstrahlen bohrten sich in sein Ziel und fällten es.

Noch 5 Meter

Nur noch ein kleines Stück. Nur noch wenige Schritte und er erreichte die feindlichen Gräben. Er würde sein Ziel erreichen. Doch das goldene Licht schwand und mit ihm seine Kraft. Er stolperte ein paar zaghafte Schritte und blickte verwundert an sich hinab.

Dort wo vor wenigen Sekundenbruchteilen noch das Medaillon hing, klappte nun ein blutrotes Loch. Er sackte zusammen und fiel mit dem Gesicht voran in den Schlamm. Mit letzter Kraft hob er den Kopf und streckte den Arm aus.

Seine Hand griff ins Leere, sie hing in den Gräben hinein. Er lächelte, während sein ganzer Körper taub wurde. Er hatte Angst gehabt. Er wäre fast gescheitert.

Er hatte sich nicht umgedreht.

HUNGER

von Dragunov 67 / Norbert Pizzaja

Ein scharfer Lichtstrahl fiel in die Finsternis, die diesen Ort seit Jahrhunderten beherrscht hatte. „Los, nimm das Seil, ich vergrößere das Loch!“ erklang eine heisere krächzende Stimme. Der Lichtstrahl wurde breiter, Steine und Dreckklumpen fielen nach unten, beim Aufprall wirbelte Staub auf und zog in Schwaden durch den Raum. Uralte Maschinen, die wie versteinerte Monster wirkten, warfen bizarre Schatten. Ein Kopf erschien in der Öffnung, „Ey, das sieht nach nem dicken Fang aus Gorn, da unten ist alles voll alter Technik, das gibt massig Credits. Vielleicht genug um auf die oberen Ebenen zu kommen und raus aus diesem Dreck!“

„Ach halts Maul und laß endlich das beschissene Seil runter, sonst trete ich deinen faulen Arsch durch das Loch. Ich muß die Lampen bereit machen, du wars ja zu blöd, dich um die Ausrüstung zu kümmern.“, schnauzte die krächzende Stimme. Kurz darauf glitt ein Seil in das Loch, gefolgt von einer hageren, zerlumpte Gestalt, die beim Herabgleiten neugierig den Kopf hin und her drehte. Noch mehr Staub wirbelte auf als der Mann den Boden erreichte. Er blickte nach oben als der Schatten seines Gefährten auf ihn fiel und trat beiseite. „Scheiße Gorn, wir sind reich.“, ruft er. „Schau dir nur den ganzen Mist hier an, das ist uralt und es gehört uns. Endlich raus aus dem Dreck und dem Sumpf. Keine Ganger mehr, die einen rumschubsen, kein Proteinbrei mehr, sondern richtiges Essen, Suff und Weiber die nicht nach Dreck und Pisse stinken! „

Sein Gefährte blickte nach unten während er Hand über Hand nach unten glitt „Ich sagte, halt die Fresse du Groxhirm. Erstmal müssen wir was finden was wir wegkriegen oder willst du die Maschinen mit dem Seil hochziehen? Dann können wir wieder kommen und mehr holen, oder wir verkaufen den Ort an ne Gang oder sogar an eine Gilde. „Gorn sah sich um und prägte sich die Umgebung ein, taxierte die verstaubten Maschinen.“ Hey Flax, sieh mal, der Staub zieht in diese Richtung. „Er leuchtete mit der Lampe in die Richtung.“ „Da gehen auch Schienen und ein Laufband lang, vielleicht ist das ja ein guter Ausgang in den Hive. Viele Tore und Eingänge sind in Vergessenheit geraten, wurden versteckt oder verschüttet.“ Der angesprochene grinste. „Dann brauchen wir uns auch nicht an den verlausten Ratskins vorbei schleichen. Los wir sacken ein paar Sachen ein und sehen uns dann den Tunnel an!“. Wenig später betreten sie, bepackt mit ihrer Ausrüstung, ihren Waffen und einigen Gegenständen, die für sie wertvoll oder nützlich aussahen den Tunnel. Ihre Schritte wirbelten weiteren

Staub auf und das alte Laufband vibrierte leicht unter den Füßen. Das Licht von Flax Lampe riß merkwürdige Formen aus den Schatten. Eine leichte Bewegung unter der dicken Staubschicht entging ihm aber.

+++

Kälte, beißende Kälte und ein nagendes Gefühl in seinem Inneren war alles was er spürte. Die Kälte kam nicht von außen, sie war in ihm. Rudimentäre Instinkte hatten ihn geweckt, leichte Vibrationen liefen durch den Boden und ließen Risse in der Staubschicht entstehen, die ihn bedeckte. Licht drang in seine trüben Augen und aus seiner trocknen, verdorrten Kehle drang ein knurrender Laut. Er drehte den Kopf in Richtung des Lichtes. Keine Gedanken oder Gefühle regten sich, nur der Urinstinkt des Jagen und des Fressens beherrschte ihn. Er registrierte Beute und rund um ihn herum spürte er weitere Bewegungen unter dem Staub.

+++

Schwester Khara ließ ihren Blick durch die Dämmerung schweifen und achtete besonders auf Bewegung in den Tunnelöffnungen. Hier in den unteren Ebenen musste man stets auf der Hut sein, fast jeden Tag passierte etwas. Randalierende betrunkene Tagelöhner, sich bekämpfende Gangs, Arbiters die mit Gewalt gegen jedwede Bedrohung der Ordnung vorgingen, geächtete Gangs aus den Badlands die nichts zu verlieren hatten und auf einen letzten verzweifellen Raubzug gingen. Jetzt hatte sich die Situation aber drastisch geändert. Erst war eine mysteriöse Seuche ausgebrochen, die die Betroffenen in blutrünstige, seelenlose Killer verwandelte, dann riegelten die planetare Verteidigung und die Ordnungshüter die oberen Ebenen komplett ab. Die Johanniter Schwestern, die dieses Stift gründeten, haben sicher nicht damit gerechnet, daß es mal mitten in einem Kampfgebiet liegen würde. Khara ließ einen kurzen Blick über ihre Schützlinge schweifen, traurig lächelte sie, als sie an ihre Schicksale dachte. Zurückgelassen, ausgesetzt, von zu Hause weggelaufen, Sklavenkinder und Findelkinder der Eklesiarchie. Jetzt wurden sie zu nützlichen Tätigkeiten erzogen statt einer der Unterwelt Gangs beizutreten, sie lernten lesen und schreiben, statt stehlen und betrügen, die Grundlagen der Rifen statt töten, sie bekamen ausreichend Nahrung statt Drogen und verseuchtem Essen. Natürlich würden sie nie besonders hoch in der Hierarchie aufsteigen, aber sie würden ihren Beitrag leisten. Ihre Schwester und sie waren in einem ähnlichen Waisenhaus aufgewachsen und dienten heute dem Imperium, jede auf ihre Weise.

Khara fand nie viel Gefallen am Kämpfen, Lehren und Heilen lag ihr mehr. Sarah hingegen war eine geborene Kämpferin und diente im Schwesternkloster auf der vierten Ebene. Stirnrunzelnd griff sie trotzdem nach dem Automatikgewehr, das ihr Arbitrator Leander bei seinem letzten Besuch übergeben hatte. Sie hatte den Ausdruck in seinen Augen gesehen, mit denen er die Kinder ansah. Der Gouverneur hatte eindeutige Edikte erlassen und damit eine Evakuierung der unteren Ebenen verhindert. Leander hatte traurig genickt als er ihr „Benutz die Waffe klug, Mädchen. Wenn es aussichtslos wird, sorg dafür, daß der Feind nicht noch stärker wird!“ zuraunte. Wieder starrte sie nachdenklich nach draußen, entschlossen zu tun was richtig war. Die Dunkelheit im Tunnel zerfaserte zu einzelnen Schatten, die sich langsam und beholfen vorwärts bewegten. Plötzlich wurde die Dämmerung von Lichtblitzen, Explosionen und Schüssen zerrissen und sie sah, was auf sie zukam.

+++

Das Ding welches einmal Gorn war wankte unbeirrt vorwärts. Einsam in seinem beinahe Tod, aber Teil einer Horde ähnlicher Art. Langsam schlurften sie durch den Tunnel, näherten sich der Öffnung, die er mit seinem Granatwerfer schuf als er noch Gorn war und sich gegen die Horde wehrte. Er roch noch die leichten Spuren von Blut, Fleisch und Angst in der Luft. Das war alles was von seinem Partner übrig geblieben war. Jetzt spürte er nur noch das Verlangen nach mehr davon, zu reißen und zu fressen, durch die Öffnung drang ein Geruch der die ganze Horde vorwärts trieb, der Geruch der Beute.

+++

Fassungslos beobachte Khara wie Geschosse, Granaten und Laserblitze in die Masse der langsam vorrückenden Horde einschlugen, ohne diese aufzuhalten oder nennenswert zu verlangsamen. Die Kinder hinter ihr, vom Lärm aus dem Schlaf gerissen, drängten sich in einer Ecke zusammen. Mit einer beruhigenden Geste und einem leichten Lächeln wandte sie sich wieder dem Geschehen auf der Straße zu. Verstümmelte Körper, abgetrennte Gliedmaßen und Köpfe bedeckten den Boden aber selbst verstümmelte Körper ohne Arme oder Beine bewegten sich noch weiter. Nur die, die in den Kopf getroffen wurden blieben liegen. Mit Erschrecken erkannte sie bekannte Gesichter in der Menge. Der freundliche Händlergeselle der ihr lächelnd immer Naschwerk für die Kleinen einpackte, ein alter Kopfgeldjäger der Gilde der an der Ecke hockte und brabbelnd seine Geschichten erzählte, eine Hure aus der Brunnengasse, der schmieri-

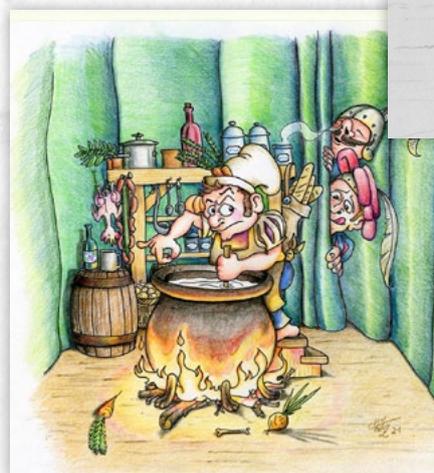
ge Prediger, ein Händler.... es nahm kein Ende. Plötzlich begann eines der Kinder, verängstigt vom Lärm, laut zu weinen. Eines der älteren Mädchen hielt ihm die Hand über den Mund, aber es war zu spät. Etliche der toten Gesichter drehten sich in ihre Richtung und ein großer Teil der Horde drängte zum Tor des Stifts. „Lauf hoch in die Kapelle und verschließ alle Türen! Beruhigt die Kleinen und öffne auf keinen Fall die Türen!“, rief sie über die Schulter und kontrollierte schnell das Gewehr. Die Scheibe splitterte neben ihr und klauenähnliche Hände griffen durch das Gitter. Gezielt eröffnete sie das Feuer, immer auf die Köpfe haltend.

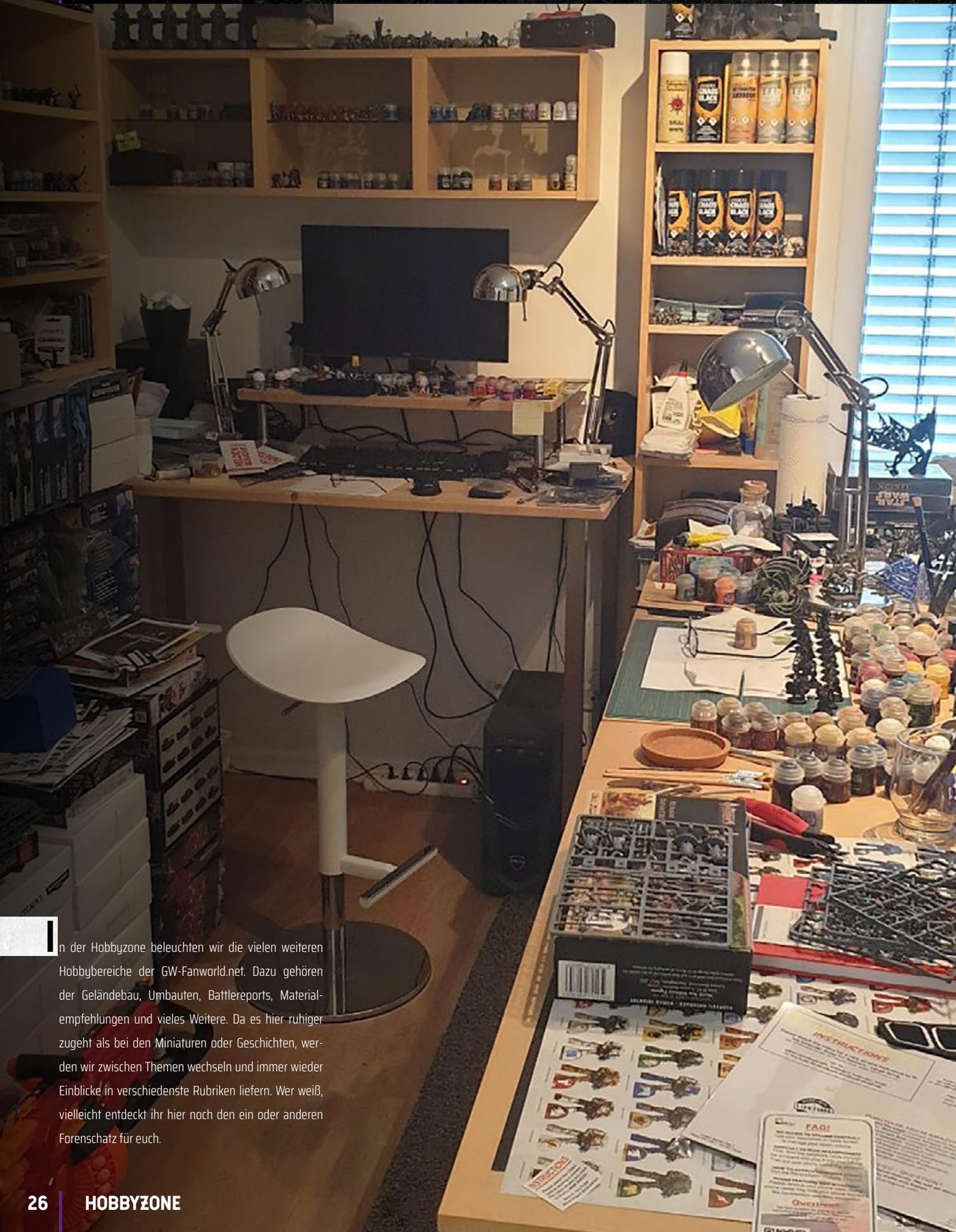
Auf diese kurze Entfernung durchschlugen die Geschosse oft mehrere Angreifer. Bald häufte sich ein Berg Leichen unter dem Fenster auf, der ständig von den Nachfolgenden beiseite gezerrt wurde, aber genau so schnell ging ihre Munition zu Ende. Schon ramnte sie das vorletzte Magazin in die Waffe. Jetzt schoß sie in immer größeren Abständen, nur um die Horde vom Tor abzulenken, während sie überlegte ob sie nicht lieber die übrige Munition als letzten Ausweg für die Kinder und für sich sparen sollte.

Wie ein Mantra murmelte sie „Der Imperator schützt!“, während sie das letzte Magazin einlegte und weiter in die Menge feuerte. Bald hörte sie das metallische Klacken des Verschlusses, die letzte Patrone war verschossen. Der Kampflärm von draußen war auch leiser geworden und hatte sich in Richtung der oberen Ebenen verlagert. Jetzt schlug sie mit dem Gewehr durch die Gitterstäbe weiter auf die Gegner ein. Ihre Arme waren bald von Kratzern und Bissen übersät, der gesplitterte Schaft des Gewehrs glitschig von ihrem Blut. Ihre Bewegungen wurden langsamer, eine eisige Kälte zog durch ihren Körper, das Brennen der Wunden ließ nach, die Horde wandte sich vom Fenster ab und wankte auf den schwindenden Gefechtslärm zu.

+++

Starr stand das, was einst Schwester Khara war da, es fühlte nichts außer einer dumpfen Kälte, spürte nichts von den Verletzungen. Langsam drehte sich der Kopf, das zerstörte Gewehr fiel klappernd zu Boden. Trübe Augen richteten sich auf die Decke des Raumes. Dort war etwas, dort spürte es Leben, roch es Blut, warme Körper und Angst. Stockend bewegte es sich in Richtung Treppe, keine Spur mehr von Sorge, Mitgefühl oder Liebe. Nur noch eines beherrschte es, die Gier nach Blut und Fleisch. Es spürte nur noch.....





In der Hobbyzone beleuchten wir die vielen weiteren Hobbybereiche der GW-Fanworld.net. Dazu gehören der Geländebau, Umbauten, Battlereports, Materialempfehlungen und vieles Weitere. Da es hier ruhiger zugeht als bei den Miniaturen oder Geschichten, werden wir zwischen Themen wechseln und immer wieder Einblicke in verschiedenste Rubriken liefern. Wer weiß, vielleicht entdeckt ihr hier noch den ein oder anderen Forenschatz für euch.



GRUFTKÖNIGE VON CATHAY

von Kuanor



In dieser Ausgabe werfen wir ein Auge auf die Umbauten mit Greenstuff und ihren verwandten Modelliermassen. Auf dieser Seite sehen wir eine Fantasyarmee von Kuanor. Diese Jungs bestehen fast nur noch aus Greenstuff. Da steckt so viel Liebe zum Detail im Detail.

Von Ordenspriester Raziel haben wir uns sein Tutorial zu einer seiner bemerkenswerten Umbauten rausgepickt. Er zeigt damit, dass man aus wirklich fast allem, mit Geduld, Fantasie und handwerklichem Geschick herausragende Miniaturen erschaffen kann. Ihr findet es auf der nächsten Seite.



CREATING MADNESS

von Ordenspriester Raziell



W

ie ihr seht habe ich für diesen Umbau eine Giraffe der Firma Schleich verwendet. Je nach Idee des Umbau und persönlichem Geschmack, würde sich auch viele andere als Grundlage eignen. Die Kosten kann ich nur grob schätzen, da ich die genaue Menge der verwendeten Modelliermassen nicht genau bestimmen kann. Ich würde zwischen 20-25 Euro für den kompletten Umbau schätzen. Ich habe für den Bau drei Arten von Modellier-

werkzeug verwendet, da ich deren Bezeichnung nicht genau kenne, habe ich diese einfach fotografiert und werde in den Collagen dann auf das jeweils verwendete hinweisen. Wegen der Bildbegrenzung pro Post musste ich auf die Verwendung von Collagen zurückgreifen um die einzelnen Arbeitsschritte abzuhandeln. Im Prinzip gehe ich hier immer im Uhrzeigersinn vor, die Bilder sind aber auch nochmal einzeln nummeriert, damit es zu

keinen Missverständnissen kommt. Ich werde hier und da Hinweise hervorheben, meist Erkenntnisse die ich in den letzten Monaten in meinen Projekten erworben habe. Sie sind aber definitiv nur als Empfehlungen und in keinsten Weise als Verbot oder dergleichen zu verstehen. Wenn ihr andere Erfahrungen gemacht habt oder macht bin ich für Tipps und Verbesserungsvorschläge eurerseits natürlich auch immer offen.



1.

SCHRITT 1

Bei meinem ersten Schritt geht es zuerst um Teile, die unabhängig vor oder während dem restlichen Projekt entstehen können. Wann ihr das macht ist natürlich euch überlassen. Wegen der Aushärtezeiten der Modelliermasse, sollten solche Teile aber vor ihrem jeweiligen Verwendungszweck im Projekt rechtzeitig produziert worden sein.

1. Tentakel aus Greenstuff, sehr einfach herzustellen in dem man Greenstuff mit der flachen Seite eines Cabletools auf die gewünschte Länge rollt, dann in die gewollte Position bringt und sie anschließend aushärten lässt. Hinweis: Ich bin mittlerweile fest davon überzeugt, dass man hier unbedingt elastisch aushärtende Modelliermassen wie Greenstuff verwenden sollte und von starr aushärtenden Massen wie Milliput absehen sollte. Den Preis den man hier sparen könnte ist natürlich verlockend. Die Gefahr sich später am Tisch mit so dünnen Teilen wie Tentakeln zu verheddern, diese sogar abzubrechen kann extrem nervend bis ärgerlich sein.
2. Abdruck des Mauls aus Greenstuff mit einer Bluestuffform.
3. Aus Milliput gerollte Augen, einfach ein Stück Milliput zwischen die Finger nehmen und dann solange rollen bis man die gewünschte Form hat.



3.

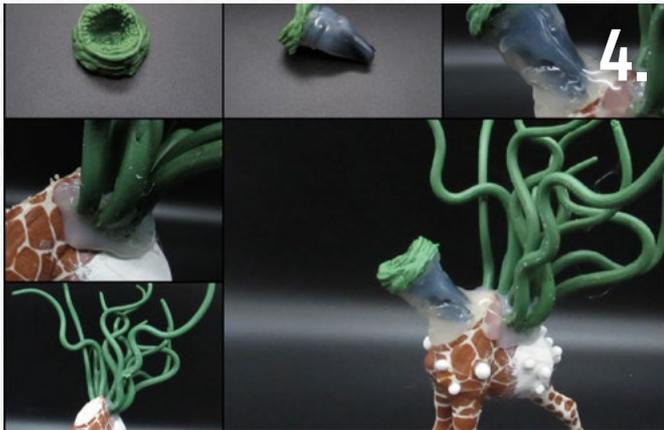


SCHRITT 2

1. Als Ausgangspunkt benutze ich für den Umbau eine Giraffe der Firma Schleich. Wie schon angesprochen kann hier aber auch eine ganz große Menge an anderen Modellen, Figuren oder Spielzeugen die Grundlage für ein solches Projekt bilden. Hinweis: Wenn ihr ein passendes Modell in Größe und Form findet könnt ihr dabei nicht nur eine Menge Zeit sparen, als selbst mit Draht und Modelliermasse einen eigenen Grundkörper zu bauen. Außerdem spart ihr auch Geld.
2. Mit einer Säge wird der Hals abgesägt.
3. Dann wird der Bauch vor den Hinterbeinen durchgesägt.
4. Jetzt werden die Vorderbeine abgesägt, weil ich sie später leicht umpositionieren will.
5. Eines der Hinterbeine wird von der Hüfte abgesägt.

SCHRITT 3

1. Ich nehme die Kappe eines Sekundenklebers und schneide sie schräg zu, damit ich später eine Auflagefläche für das Hinterbein im gewünschte Winkel habe, dann wird die Kappe mit Heißkleber am Rumpf befestigt.
2. Jetzt klebe ich das Hinterbein an die Kappe und bringe mit Heißkleber Masse auf die Stelle, um einen Übergang zum restlichen Modell zu schaffen. Dabei beeinflusse ich die Fließbewegung des noch heißen Klebers durch drehen und wenden des Modells so, dass ich später die gewünschte Form erhalte. Hinweis: Heißkleber ist mittlerweile eines meiner Allzweckmittel beim Bau meiner Modelle geworden. Die gerade angesprochene Technik, den noch beweglichen Heißkleber zu beeinflussen, ist schnell gelernt und man spart hier nicht nur eine Menge Geld, im Gegensatz zu Verwendung von Modelliermassen, sondern bekommt auch sehr schnell die gewünschte Masse auf eine Stelle.
3. Anschließend bohre Löcher für Stifte in Beine und Rumpf.
4. Und stifte diese mit Draht in gewünschter Position zusammen.
- 5+6. Nun nehme ich Milliput und glätte das mit Heißkleber geformte Hinterteil und bringe es auf dieselbe Höhe und Form wie den restlichen Körper.



SCHRITT 4

1. Die im Vorfeld entstanden Greenstoffentakel werden mit Heißkleber auf den Rücken des Modells geklebt.
2. Dann umrahme ich die Tentakel mit weiterem Heißkleber um ihre Festigkeit zu erhöhen.
3. Nun geht es an das mit Greenstuff abgeformte Maul.
4. Ich nehme die Kappe eines weiteren Sekundenklebers und bringe sie mit Heißkleber an der Rückseite des Mauls an. Dann erhöhe ich die Dicke des Halses, indem ich weitere Schichten Heißkleber auftrage und ihn im flüssigem Zustand in die gewünschte Form und Richtung fließen zu lassen.
5. Ist das geschafft, wird das Maul, zusammen mit dem Hals, in gewünschter Position am Rumpf befestigt und es folgen weiter Schichten Heißkleber bis genug Masse auf dem Hals ist.
6. Abschließend klebe ich mit Heißkleber die Augen auf den Rumpf



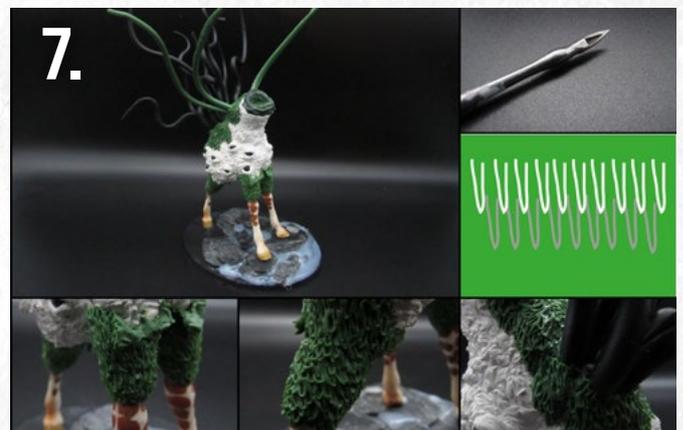
SCHRITT 6

1. Nun kommt dieses Modellierwerkzeug zum Einsatz, um die Haut zu strukturieren.
2. Ich nehme Milliput Superfine und drücke es zwischen den Fingern zu einer dünnen Fläche platt. Dann schneide ich ein Stück in gewünschter Form heraus und bringe es am Modell an. Hinweis: Ich verwende hier ganz bewusst Milliput Superfine, der Preis ist zwar höher im Vergleich zum Standard Milliput, dafür lässt es sich meiner Erfahrung nach aber auch viel besser verarbeiten.
3. Wie in dem Schema grau dargestellt, kommen nun die Falten ins Milliput. Ich nehme das entsprechende Modellierwerkzeug und drehe die Spitze nach unten. Nun folgen unzählige umgedrehte U's die ich mal fester, mal länger und mal unregelmäßiger in die Haut drücke, um die gewünschte Struktur zu erhalten.
- 4+5. So verfähre ich auch beim restlichen Modell, fülle erst die Lücken zwischen den Augen mit einem passendem Stück Milliput, arbeite die Augen ein und strukturiere die Haut.



SCHRITT 5

1. Ich nehme ein kleines Stück Milliput Superfine und rolle es zwischen den Fingern in die gewünschte Länge und spitze es an den Enden zu. Anschließend werden die so entstanden Augenlider um die Augen am Rumpf gelegt.
2. Mit diesem Modellierwerkzeug werden die Lider nun angedrückt und in gewünschte Form gebracht.
3. Nun werden, wie auf dem Schema gezeigt, die grau eingezeichneten Falten in die Augenlider modelliert. Parallel zu den Augen verlaufend.
- 4+5. Augenlider mit Falten am Modell.



SCHRITT 7

1. Bevor wir zum Greenstuff kommen, klebe ich die letzten Fühler bzw. Tentakel an den Hals.
2. Mit folgendem Modellierwerkzeug modelliere ich nun das Fell in das Greenstuff.
3. Dabei dreh ich die Spitze nach unten und beginne am unteren Rand des Stücks Greenstuff. Das Greenstuff wird nach unten gezogen, so entsteht eine erste Reihe. Das ganze setze ich versetzt eine Reihe höher fort und wiederhole das solange bis ich mit der entsprechenden Stelle durch bin.
4. Das Greenstuff wird, wie zuvor das Milliput, zwischen den Fingern platt gedrückt, in passender Größe und Form ausgeschnitten und an der entsprechenden Stelle fest gedrückt. Am Rücken schneide ich, vor dem Strukturieren, das Greenstuff noch unregelmäßig ein damit es mehr zerfranst wirkt.
- 5+6. Zuletzt schneide ich bei den Beinen das Greenstuff nach dem Strukturieren an einigen Stellen ein und stülpe sie nach unten.

DER MOSHPIT

Blitz Bowl Spielfeld von chilla-bot

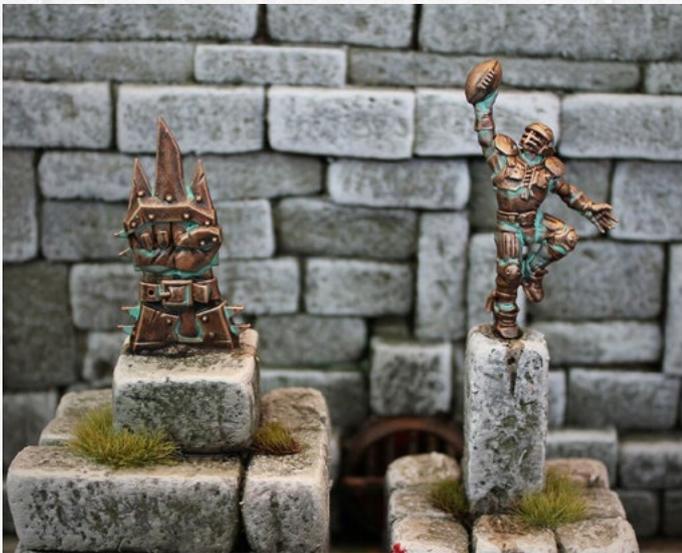


Aus dem Bereich Geländebau wollen wir euch das Blitzbowl Spielfeld von Chilla-Bot vorstellen.

Im Forum hat er sehr ausführlich dokumentiert wie er vorgegangen ist und was er an Materialien verwendet hat. Angefangen hat er mit einer Holzkiste und einem Haufen geschnittener Styrodur Steinen die er mittels eines Proxxon Styroporschneiders in Form gebracht

hat. Diese Rohlinge hat er dann mittels einer Rüttelbox noch mit Struktur versehen. Auch den Boden hat er fein säuberlich ausgearbeitet und mit Struktur versehen. Es ist wirklich beachtlich, mit welcher Geduld für Details er sogar Beleuchtungseffekte eingebaut, oder eine Perlenschnur für die Punkteanzeige eingearbeitet hat. Überall sind kleine Details versteckt, Totenköpfe, verbo-

gene Gitterstäbe, Bodenluken, Spielerstatuen und noch vieles mehr. Die sehr gute Bemalung tut ihr übriges und rundet das Gesamtbild erstklassig ab. Es ist wohl keine Übertreibung zu behaupten, dass das spielen auf so einem Spielfeld ein ganz anderes Erlebnis ist.



QUELLEN

Seite	Art	Bezeichnung	Urheber	Rubrik
1	Bild	Kasr Tyrok	7th Cadia / Thorsten Friese	Cover
1	Logo	Logo GW-Fanworld.net	Luehrsen & Heinrich	Cover
1	Logo	Logo FCR	dOm - Dominik Gerardts	Cover
2	Bild	Logo GW-Fanworld.net	Luehrsen & Heinrich	Impressum
2	Text	Impressum	Luehrsen & Heinrich	Impressum
2	Text	Weitere Texte	Mace - Jörg Weigel	Impressum
2	Bild	Dark Apostel	Schleckosaurus	Impressum
3	Illustration	Hälbling	Chris Blackwood - Christian Fritz	Vorwort
3	Logo	Logo FCR	dOm - Dominik Gerardts	Vorwort
3	Bild	Ghoulslayer	gopostal - Philipp Höppner	Vorwort
3	Bild	Gruffkönige von Cathay	kuanor	Vorwort
3	Bild	Alpha Legion	Mace - Jörg Weigel	Vorwort
3	Bild	Hexenjäger	Renger	Vorwort
3	Text	Vorwort	Yardis - Tobias Quass	Vorwort
4	Bild	Blitzbowl Spielfeld Tür	Chilla-bot	Inhalt
4	Illustration	Kopfnuss	Chris Blackwood - Christian Fritz	Inhalt
4	Bild	Alpha Legion Armee	dOm - Dominik Gerardts	Inhalt
4	Text	Inhaltsverzeichnis	dOm - Dominik Gerardts	Inhalt
4	Bild	Büste Zwerg	Jager	Inhalt
4	Bild	Salamander Armee	Ranthok	Inhalt
5	Bild&Text	dOm	dOm - Dominik Gerardts	Team
5	Bild&Text	DeepHit	DeepHit - Sandor Temesvary	Team
5	Bild&Text	Mace	Mace - Jörg Weigel	Team
5	Bild&Text	Yardis	Yardis - Tobias Quass	Team
6	Bild	Craftworld Eldar Armee	Bora - Bora Inceören	Armeeaufbau
6	Bild	Armee der Chaos Zwerge	Brimat	Armeeaufbau
6	Bild	Necron Armee	Cpt. Com. Daemus	Armeeaufbau
6	Bild	Ultramarines Armee	DeepHit - Sandor Temesvary	Armeeaufbau
6	Logo	BAM Logo	Mace - Jörg Weigel	Armeeaufbau
6	Text	Text Armeeaufbau & BAM	Mace - Jörg Weigel	Armeeaufbau
6	Bild	Flesh Tearers Armee	Maiszen	Armeeaufbau
7	Text	Beschreibung Warzon Kadath	Mace - Jörg Weigel	BAM
7	Bilder	Alpha Legion	Mace - Jörg Weigel	BAM
8	Text	Beschreibung Ins Feuer der Schlacht	Mace - Jörg Weigel	BAM
8	Bilder	Salamanders Armee	Ranthok	BAM
9	Bilder	BFG Bilder	Laskaris	BAM
9	Text	Beschreibung Adler Schiffswerft	Mace - Jörg Weigel	BAM
10	Bild	Bidenhänder	Arellion	Fanworld Generals
10	Bild	Space Wolves	Bulweih	Fanworld Generals
10	Bild	Killa Kanz	Cypress0102	Fanworld Generals
10	Bild	Oger	Dragunov 67 - Norbert Pizzaja	Fanworld Generals
10	Bild	Dust	Gleep	Fanworld Generals
10	Bild	Tau Ghostkeel	Jim	Fanworld Generals
10	Text	Text Fanworld Generals	Mace - Jörg Weigel	Fanworld Generals
10	Bild	Alpha Legion Terminatoren	Mace - Jörg Weigel	Fanworld Generals

Seite	Art	Bezeichnung	Urheber	Rubrik
10	Bild	Madness by Ordenspriester Raziel	Ordenspriester Raziel	Fanworld Generals
11	Bild	Necron Warrior	Cpt. Com. Daemus	Fanworld Generals
11	Bild	Red Scorpions	LuckyNumber666	Fanworld Generals
11	Bild	Judicare	Maiszen	Fanworld Generals
11	Bild	Blight Drones	Marley	Fanworld Generals
11	Bild	Blade Guard	Naysmith - Michael Porst	Fanworld Generals
11	Bild	Alpha Legion	Schleckosaurus	Fanworld Generals
12	Bild	Thousand Sons	Ignazius	Generals Challenge
12	Bild	Alpha Legion Sumpfbase	Mace - Jörg Weigel	Generals Challenge
12	Text	Text Generals Challenge	Mace - Jörg Weigel	Generals Challenge
12	Bild	Alpha Legion Rote Bases	Schleckosaurus	Generals Challenge
13	Bild	Necrons	Cpt. Com. Daemus	Generals Challenge
13	Bild	Orks	Cypress0102	Generals Challenge
13	Bild	Sororitas	GorRok	Generals Challenge
13	Bild	Primaris	Naysmith - Michael Porst	Generals Challenge
13	Bild	Madness by Ordenspriester Raziel	Ordenspriester Raziel	Generals Challenge
13	Bild	Salamander Space Marines	Ranthok	Generals Challenge
13	Bild	Alpha Legion	xL_Freak	Generals Challenge
14	Bild	Postkarte	Bora - Bora Inceören	Memoratoren
14	Bild	Ork Camp	Chaoskeks	Memoratoren
14	Bild	DKOK	Der Badner - Benjamin Walliser	Memoratoren
14	Bild	Chaos	Dragunov 67 - Norbert Pizzaja	Memoratoren
14	Bild	Ravenguard Kreuzer	Jim	Memoratoren
14	Text	Text Memoratoren	Mace - Jörg Weigel	Memoratoren
14	Bild	Flesh Tearers	Maiszen	Memoratoren
14	Bild	Cadianer	S3ler	Memoratoren
15	Bild	Riesen Squig	Chris Blackwood - Christian Fritz	Paintmaster
15	Text	Paintmaster & Malwettbewerb	DeepHit - Sandor Temesvary	Paintmaster
16	Text	Beschreibung Helden&Schurken	DeepHit - Sandor Temesvary	Paintmaster
16	Bilder	Renger	Renger	Paintmaster
17	Text	Beschreibung Ghoulslayer	DeepHit - Sandor Temesvary	Paintmaster
17	Bilder	Ghoulslayer	gopostal - Philipp Höppner	Paintmaster
18	Text	Beschreibung Minotaurus	DeepHit - Sandor Temesvary	Paintmaster
18	Bilder	Minotaurus	G@mbit - Jakob Schulz	Paintmaster
19	Bilder & Text	Jager im Fokus	Jager	Paintmaster
20	Bilder & Text	Jager im Fokus	Jager	Paintmaster
21	Bilder & Text	Easy Weathering Tutorial	Herr Oberst - Robert Gierlinger	Paintmaster
22	Text	Dreh dich nicht um!	Der Badner - Benjamin Walliser	Fanfiction&Art
22	Text	FanFiction&Art Vorwort	Yardis - Tobias Quass	Fanfiction&Art
23	Bild & Text	Dreh dich nicht um!	Der Badner - Benjamin Walliser	Fanfiction&Art
24	Text	Hunger	Dragunov 67 - Norbert Pizzaja	Fanfiction&Art
25	Illustration	Artwork	Chris Blackwood - Christian Fritz	Fanfiction&Art

Seite	Art	Bezeichnung	Urheber	Rubrik
25	Text	Hunger	Dragunov 67 - Norbert Pizzaja	Fanfiction&Art
26	Bild	Workspace	Cpt. Com. Daemus	Hobbyzone
26	Text	Hobbyzone	DeepHit - Sandor Temesvary	Hobbyzone
27	Text	Beschreibung Gruffkönige	DeepHit - Sandor Temesvary	Hobbyzone
27	Bilder	Gruffkönige von Cathay	Kuanor	Hobbyzone
28	Bilder & Text	Creating Madness	Ordenspriester Raziel	Hobbyzone
29	Bilder & Text	Creating Madness	Ordenspriester Raziel	Hobbyzone
30	Bilder	Blitz Bowl Spielfeld	Chilla-bot	Hobbyzone
30	Text	Beschreibung Blitz Bowl Spielfeld	DeepHit - Sandor Temesvary	Hobbyzone
32	Logo	Logo GW-Fanworld.net	Luehrsen & Heinrich	Backcover
32	Bild	Eldar Armee	Bora - Bora Inceören	Backcover
32	Bild	Blitz Bowl Spielfeld	Chilla-bot	Backcover
32	Bild	Death Korps of Krieg	Der Badner - Benjamin Walliser	Backcover
32	Bild	Redemptor Cybot	Jager	Backcover
32	Text	Backcover Texte	Yardis - Tobias Quass	Backcover

MITWIRKENDE

REDAKTION

Mace - Jörg Weigel

TEAM

DeepHit - Sandor Temesvary

Yardis - Tobias Quass

LAYOUT/ EDITING

dOm - Dominik Gerardts

LEKTORAT

Yardis - Tobias Quass



FANWORLD COMMUNITY REPORT

Ein Magazin von und für die GW-Fanworld.net Community. Es soll in besonderer Art und Weise das würdigen, das jeden Tag im Forum passiert. In dieser Erstausgabe finden sich Inhalte zu den Monaten Mai, Juni und Juli und August 2021. Diese Inhalte sind in die vier Rubriken Armeeaufbau, Paintmaster, Fanfiction&Art und Hobbyzone eingeteilt.

So findet mit Sicherheit jeder und jede etwas von Interesse. Ein Danke an jedes Mitglied, das mit seinen Werken zu diesem Projekt beigetragen hat. Lest die einmaligen Geschichten, lehrreichen Tutorials und das spannende Interview und genießt die farbenprächtigen Bilder aus unserem Forum.

AUSBLICK

Auch in der nächsten Ausgabe erwarten euch spannende, interessante Projekte unserer Community und wir arbeiten schon fleißig an neuen Ideen und Konzepten für zukünftige Inhalte. Wir freuen uns auf euer Feedback und auf viele weitere Inhalte der Community.

ARMEEAUFBAU

Erstaunliche Armeen, gigantische Projekte und spannende Wettbewerbe. Hier zeigt die Community wirklich viele verschiedene Aspekte des Hobbys.

PAINTMASTER

Farbenprächtig zeigen die Mitglieder des Forums was es heißt, eine Figur meisterlich zu bemalen. Hilfreiche Tipps findet ihr sicher im Easy Weathering Tutorial.

FANFICTION & ART

Neben dem eigentlichen Hobby gibt es viele Mitglieder, die Geschichten schreiben, Artworks erstellen oder auf andere Weise neuen und einzigartigen Content erschaffen.

HOBBYZONE

Alles was euch sonst noch fehlt findet ihr hier. In dieser Ausgabe befassen wir uns vor allem mit einer einzigartigen Blitz Bowl Arena und Green Stuff Arbeiten.