

# FANWORLD

## COMMUNITY REPORT 2/21



# GW-FANWORLD.NET

## FANWORLD COMMUNITY REPORT #2/21

JANUAR 2022

### 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

Redaktion:  
Jörg Weigel (V.i.S.d.P.)

### 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 Link-Icon, 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 2/21

W

illkommen zur zweiten Ausgabe des Fanworld Community Report (FCR).

Auf diese besondere Weise würdigen wir erneut die Energie und Kreativität, welche in eine Vielzahl verschiedener Projekte auf GW-Fanworld.net fließen. 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. Wie in der ersten Ausgabe angekündigt erscheint nun der zweite Teil des FCR und versorgt euch mit umfassenden Informationen aus dem Forum. Wie in Ausgabe eins gibt es die vier Rubriken Armeeaufbau, Paintmaster, Hobbyzone und Fanfiction&Art. Aufgrund des Umfangs der Beiträge im Forum wurden zwei neue Kategorien geschaffen um alles vollumfänglich im FCR präsentieren zu können. Bei den neuen Rubriken handelt es sich um Battlegrounds und Community. Hier eine kurze Erklärung dazu:

Der Bereich Battlegrounds gehört zwingend in den FCR. Hier geht es um den eigentliche Ziel des ganzen betriebenen Aufwands: Das schlagen von ruhmreichen Schlachten auf ausgefallenen Spielfeldern. Spielsysteme, Spielberichte und alles was man dazu zählen kann, haben wir hier untergebracht.

Neben den Kernelementen des Hobbys gibt es einiges was zusätzlich entsteht und über den üblichen Umfang hinaus geht. Aus diesem Grund gibt es nun den Teil Community im FCR. Wir stellen euch interessante Projekte unseres Forums vor und zeigen euch was mit viel Fleiß und Spucke noch alles entstehen kann.

Nun bleibt uns nur noch viel Spaß mit der neuen Ausgabe zu wünschen. Schreibt uns gerne euer Feedback und meldet euch, falls ihr etwas zum nächsten FCR beitragen möchtet. Viel Spaß beim Lesen wünscht euch das FCR Team.



# INHALT



## 5 TEAM

## 6 ARMEEAUFBAU

### 6 BESTER ARMEEAUFBAU DES MONATS

The Doom of Ahlzariah

Zurückgekehrt aus dem Warp

Skeletarii IXV - Das Darkmechanicum

### 12 FANWORLD GENERALS

## 15 PAINTMASTER

### 16 MALWETTBEWERB

### 16 MASTERCLASS

### 17 HENDARION IM FOKUS

### 20 WIE WERDE ICH BESSER?

## 55 QUELLEN

## 4 INHALT



## 27 HOBBYZONE

### 28 DIORAMA: ZWERGENAUSSENPOSTEN

### 30 GELÄNDEBAU IM GROSSFORMAT

### 32 RETRO SPACE ORK KILLTEAM SPIELPLATTE

### 33 STYRODURABENTEUER

## 34 FANFICTION & ART

### 34 EINE LEKTION FÜR'S LEBEN

## 36 BATTLEGROUNDS

### 36 SYSTEMVORSTELLUNG: BLITZ BOWL

### 38 ALPHA LEGION BATTLE REPORT

### 44 SYSTEMVORSTELLUNG: BATTLEFLEET GOTHIC

### 46 IMPERIALE ARMEE BATTLE REPORT

## 53 COMMUNITY

### 53 BEMALMINI IM PORTRAIT

### 54 OPERATION CHRYSOS - KAMPAGNE 2022



## MACE

**Name**

Jörg Weigel

**ARCHETYP**

Enthusiast

**AUFGABEN**

Redaktion

**MODERATOR**

Armeeaufbau, Magazine & Zeitschriften

**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.



## YARDIS

**Name**

Tobias Quass

**ARCHETYP**

Bücherwurm

**AUFGABEN**

Fanfiction&Art, Lektorat

**MODERATOR**

Geschichten

**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

**MODERATOR**

Magazine & Zeitschriften

**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.



Ohne eure Beiträge und Projekte kann der FCR nicht bestehen. Also seid im nächsten FCR mit dabei und reicht uns eure Texte, Bilder oder Artikel ein. Schreibt uns dafür eine Mail an [fcr@gw-fanworld.net](mailto:fcr@gw-fanworld.net) oder schickt uns eine Private Nachricht über die GW-Fanworld.net.

# ARMEEAUFBAU



Zurückgekehrt aus dem Warp - Die Alpha Legion

Im Armeeaufbau erhaltet ihr die Möglichkeit die Fortschritte eurer Hobbyprojekte festzuhalten und der Community zu präsentieren. Projekte im Armeeaufbau können den verschiedensten Bereichen 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. Das diese besteht bezeugen 25 neue Projekte, welche alleine in den letzten drei Monaten entstanden sind. Fühlt euch also ermutigt selbst ein Projekt im Armeeaufbau zu starten. Die Community im Armeeaufbau ist großartig und motiviert sich gegenseitig jeden Tag aufs neue, den Weg zum fertigen Projekt zu beschreiten.



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.

The Doom of Ahlzariah



Skeletarii IXv - Das Darkmechanikum



# THE DOOM OF AHLZARIAH

Armeeaufbau - BAM 08/2021 von Ordenspriester Raziel



**W**

illkommen in den verdammten Ländern Ahlzariahs, in den Tiefen des Alten Waldes, den Reichen des Wahnsinns. Wo Cosmic Horror auf Games Workshop trifft, Malal sich seinen Teil des Age of Sigmar Universums unter die Finger reißen will und fast keine Spielzeugfigur einem Umbau unwürdig ist.

Wer Ordenspriester Raziels 40k Armeeaufbau kennt weiß, dass er gerne viel und wild umbaut. In seinem AOS Projekt möchte er es noch einmal auf die Spitze treiben, um die Legionen des rachsüchtigen Renegattengottes Malal mit neuen Verkörperungen des Wahnsinns und der Zerstörung zu füllen.

Sein Projekt steckt voller bizarrer Umbauten, die häufig aus Spielzeugfiguren und einer unglaublichen Menge Greenstuff und Heißkleber bestehen. Ordenspriester Raziel weiß die User der GW-Fanworld.net jeden Monat aufs neue mit seinen verstörend schönen Kreationen zu begeistern.



# THE DOOM OF AHLZARIAH

Armeeaufbau - BAM 08/2021 von Ordenspriester Raziel



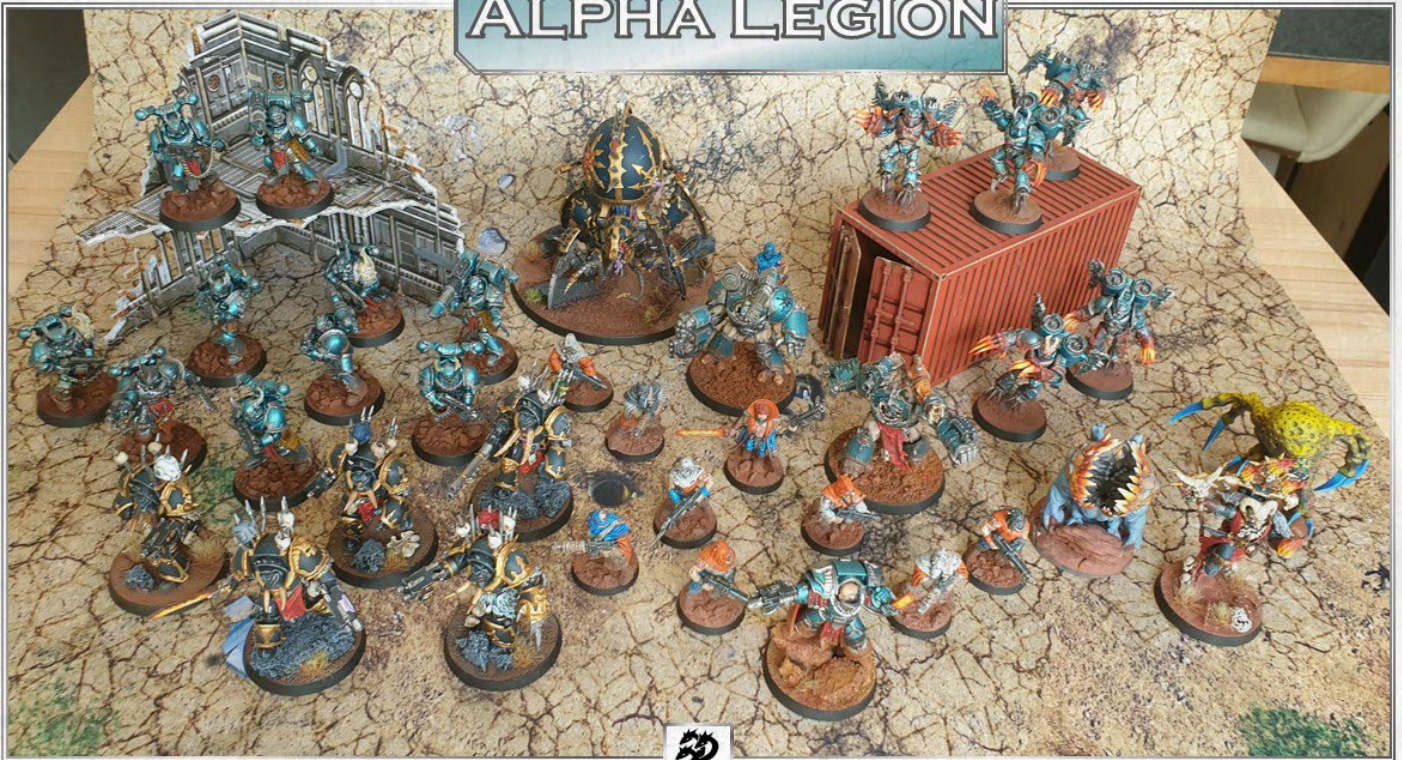




# ZURÜCKGEKEHRT AUS DEM WARP

Armeeaufbau - BAM 09/2021 von Schleckosaurus

## ALPHA LEGION



Im Oktober wurde die Alpha Legion von Schleckosaurus mit dem BAM ausgezeichnet. Gründe dafür liegen in der großen Vielfalt an Einheiten, Spielberichten und der tollen Bemalung. Besonders die bunte Mischung und die zahlreichen Möglichkeiten der Chaos Space Marines motivieren Schleckosaurus, beständig an sei-

nem Projekt zu arbeiten. Die Alpha Legion besteht aus Infanterie, Panzern, Dämonen und extrem unterschiedlichen Legionen und Charakteren, was es für ihn auf dem Mal- und Spieltisch unglaublich spannend macht. Bis zum Erscheinen des neuen CSM-Codex möchte er

noch einige (Dämonen)-Fahrzeuge fertigstellen. Dann kann er seinen spielerischen Elan auf dem Spielfeld ausleben, der durch den neuen Codex erst so richtig angefacht werden dürfte. Es folgen hoffentlich noch viele Miniaturen und Spielberichte.

# ZURÜCKGEKEHRT AUS DEM WARP

Armeeaufbau - BAM 09/2021 von Schleckosaurus





# SKELETARII IXV – DAS DARKMECHANICUM

Armeeaufbau - BAM 10/2021 von Mhotep



**W**arum das Darkmechanicum? Diese Frage stellt sich der ein oder andere bestimmt. Die Idee kam Mhotep als er einige der neuen Ad-Mech Modelle gesehen hatte, unter anderem die Reiter, Dragoons und Flieger. Allerdings konnte er sich noch nie mit der Seite der loyalisten anfreunden. Seine Sympathie gilt schon immer den bösen und fiesen Modellen. Somit war für ihn schnell klar, wenn er eine Mechanicum Fraktion aufstellen würde,

dann auf jeden Fall eine die mit seinen Vorlieben harmoniert. Also fasste er den Entschluss diese Modelle zu nutzen um eine Dark Mechanicum Armee aufzubauen. Anfang des Jahres begann er mit den ersten Umbauten und eröffnete seinen Armeeaufbau, auch dank der Motivation durch seinen guten Freund Naysmith. Nachdem er im Oktober die Abstimmung zum BAM gewonnen hat, ist

er umso mehr motiviert seine Armee auszubauen. Sein Plan ist es demnächst noch einige Kataphron Servitoren in seine Armee einzupassen und auch eine weitere Einheit der Sprungtruppen wird folgen, diesmal allerdings mit den Radiumkarabinern. Es bleibt also spannend rund um Mhoteps Dark Mechanicum Projekt.





User: xL\_Freak

Im Armeeaufbau gibt es verschiedene Events, die den gegenseitigen Austausch ermöglichen und neue Motivation schaffen sollen, etwas für die eigenen Projekte fertigzustellen.

## FANWORLD GENERALS

Monatliche Themen geben neue Inspiration und machen hoffentlich Lust aus seiner Komfortzone herauszukommen. Die Fanworld Generals Events sind kein Wettstreit und sollen durch gemeinsame Fortschritte Spaß machen.

Im September feierte diese Eventreihe ihr einjähriges Bestehen. Ganz nach dem Motto des ersten Events ging es dabei um Miniaturen wie Dreadnoughts. Der User LegoOfBoom gewann dabei die Wahl für den besten Beitrag.

Die Themen der letzten Events:

**EVENT XI - It's Magic**

**EVENT XII - Big Boys are back!**

**EVENT XIII - Horror**

## GENERALS CHALLENGE

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 dahinter ist es, eine klare Struktur für die nächsten Monate zu schaffen und einen konkreten Plan zu verfolgen. Am Ende einer Season müssen die Teilnehmer ein Gruppenbild anfertigen, um die Generals Challenge erfolgreich abzuschließen.

In der zweiten Season haben es sieben Teilnehmer geschafft, die Generals Challenge zu bestehen.

## MEMORATOREN

Bei den Memoratoren Wettbewerben geht es um die kreativen Seiten der Armeeaufbau Projekte, wie Grafiken, Tutorials, Spielberichte und vieles mehr. Das Coverbild der aktuellen Ausgabe des FCR und die folgenden Spielberichte sind bei den Memoratoren Wettbewerben entstanden.

User:Brimat



User:Laskaris



User: Bulweih



# FANWORLD GENERALS



User :Cypress0102



User: Loki Langfang



User: Cpt. Com. Daemos



User: Dragunov 67



User: Ranthok



# FANWORLD GENERALS



User: Seraphiem



User: Jim



User: Lucutus



User: Dragunov67



User: Darios



User: GorRok



User: Brimaf



User: LegoOfBoom

Im Bereich Paintmaster tummeln sich alle. Von Einsteigern bis hin zu den Profis, und denjenigen, welche Malkünste als Auftragsmaler anbieten. Einige unserer Mitglieder 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 Videos werden geteilt, die stellenweise sogar von unserer Community erstellt wurden. Wer noch nicht genug hat findet außerdem Links zu Blogs.

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, welche sich gegenseitig unterstützt und mit Rat und Tipps zur Seite steht. 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

## 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 steten Zuwachs an handwerklichem Können bei den Teilnehmenden.

### 10/21 - GOPOSTAL

Gal Vorbak



### 11/21 - RENGER

Death Korps of Krieg Sanitäter



### 11/21 - G@MBIT

Beast Snagga



# MASTERCLASS

Paintmaster - Thema "Licht und Schatten", Servants of Nurgle von Mace



Der Masterclass Wettbewerb war ein Versuch, ein neues Format für erfahrene Maler zu schaffen. Dabei gab es klare Vorgaben zum Thema und dem Ablauf des Wettbewerbs. Mit Lichtquellen, zenitaler Beleuchtung und

OSL (Object Source Lighting) zum Beispiel, sollte das Thema des Wettbewerbs umgesetzt werden. Unser User Mace konnte mit seinem Beitrag "Servants of Nurgle" mit einem knappen Vorsprung den ersten Mas-

terclass Wettbewerb gewinnen. Prägnant ist das ausgeprägte OSL, das vom Flammenwerfer aus die Miniatur und deren Umgebung beleuchtet.







# HENDARION IM FOKUS



## Kurz zu dir:

Ich heie Sebastian, aber lieber ‚Hendarion‘. 38 Jahre, komme aus Berlin und wohne in Leipzig.

## Wie und wann bist du zum Hobby gekommen?

Meinen ersten Kontakt hatte ich etwa 1995, also mit etwa 13, als ein Kumpel mit mir Claymore Saga spielte. Das habe ich mir dann auch sofort gekauft und vollstndig mit Revell-Farben bemalt. Nicht viel spter spielten wir bei ihm Star Quest und da lag ein Flyer von GW ber Warhammer & 40k drin. Das war dann der Weg zur Grundbox der zweiten Edition.



## Welche Miniaturen landen bei dir auf dem Maltisch?

Hauptschlich beschftige ich mich mit Eldar und Space Marines. Meine Imperial Fists sind nicht so bekannt, aber Eldar-Fans sprechen mich immer wieder an.

## Du hast einen fast einzigartigen Malstil. Wie wrdest du diesen beschreiben?

Man sagt mir das immer wieder, aber ich sehe gar nicht, dass ich einen eigenen Stil habe. Ich bevorzuge einfach nur starke Kontraste, weiche bergnge und hoch reflektierende Materialien. Hochglnz und Sauberkeit sind so mein Ding, denke ich. Battle Damage und Weat-hering findet man bei mir eher selten.





## Wie lange sitzt du normalerweise an einer Miniatur?

Das kommt wohl darauf an, was es für eine Miniatur ist und wie verrückt ich gerade bin etwas umzusetzen, von dem ich vorher denke, dass es sinnlos viel Zeit benötigen wird und mich eventuell überfordert. Naja, dann mache ich es doch und die Mini dauert 30 Stunden. Für einen einfachen Marine brauche ich vielleicht 20-25 Stunden, für Charaktermodelle mit vielen Details, auch mal 75, wie bei meinem Autarchen.



## Was motiviert dich, so lange an einer einzigen Miniatur zu malen?

Eigentlich nichts, das ist das Problem. Ich halte es kaum aus mehr als zwei Stunden am Stück zu malen oder öfter als dreimal pro Woche, sonst habe ich mega die Nase voll. Ich mag aber auch meine eigenen fertigen Ergebnisse am Ende sehr gern und wollte schon als Kind so richtig gut malen können.

## Welche Erfolge konntest du schon mit deinen Miniaturen verbuchen?

Beim Golden Demon 2018 hatte ich 3 Sachen eingereicht. Für 2 bekam ich einen Pin, für einen Beitrag eine Commended Entry Card (entspricht dem 4ten Platz) und einen Bronze Golden Demon. Bei Armies on Parade habe ich eine Silber-Medaille bekommen, sowie die Kategorien Vehicle und Best Painted gewonnen. Beim Everchosen war ich Zweiter. Ansonsten habe ich bisher so gut wie nirgends teilgenommen.





# HENDARION IM FOKUS

Naja, „nen Silber Golden Demon wäre schon irgendwie nice. Ich weiß nicht, ob und wo ich eventuell noch teilnehme, aber ich bin meist relativ schwer für andere Competitions zu begeistern. Die Konkurrenz ist halt auch mega stark.

## Du hast eine eigene APP entwickelt, Brushrage. Würdest du uns kurz erzählen wie es dazu kam?

Eigentlich kam das daher, dass mich immer wieder Leute gefragt haben, wie lange ich für Minis brauche und ich keine Antwort hatte. Da habe ich einen einfachen Time-Tracker geschrieben und dann immer mehr erweitert, um mein eher schlecht geführtes Büchlein der Farbschemata abzulösen.

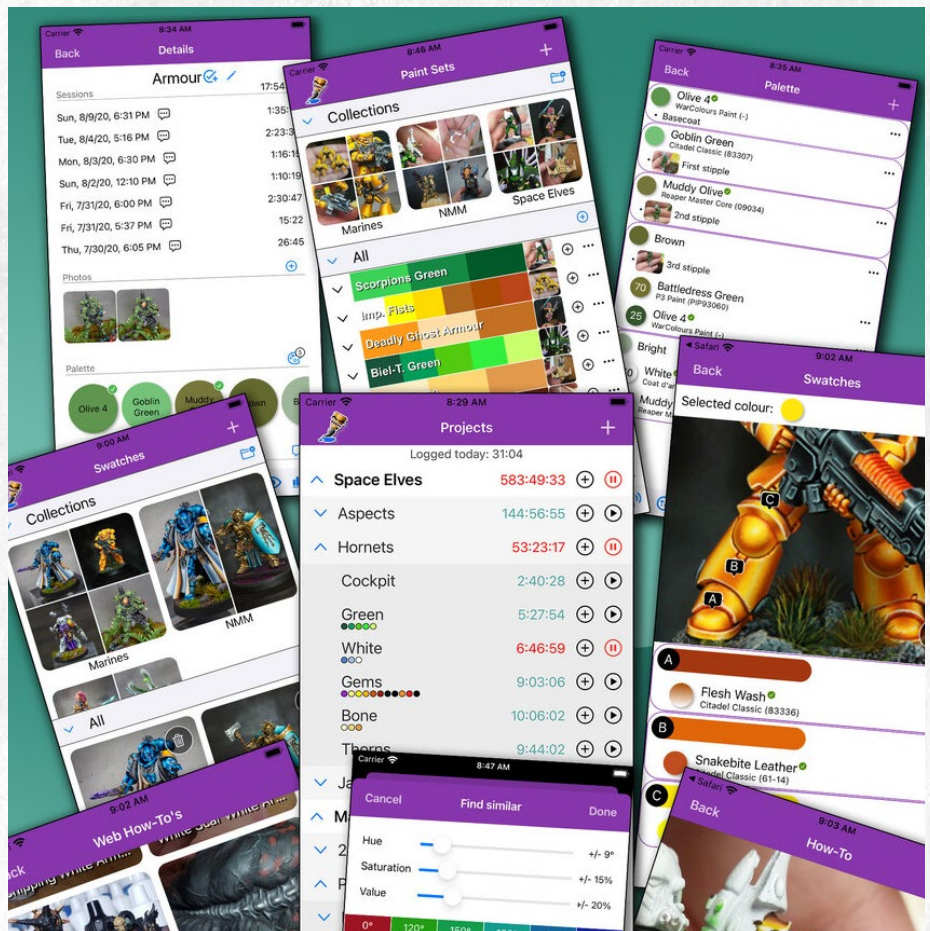
## Was kann die APP und welche Erweiterung sind in Zukunft eventuell noch geplant?

Die App ist aus meiner Sicht ein Allround-Werkzeug für Hobbyisten. Projekte anlegen, in Teilerlegen, den Fortschritt tracken, verwendete Farben verlinken, Farbmischungen dokumentieren. Fotos, Kommentare, Wunschliste, Inventar, alles da. Man kann auch Fotos kategorisieren oder Farben darauf markieren, um Farbvor schläge aus der Bibliothek oder dem Inventar zu bekommen. Farbsets anlegen für zukünftige oder oft verwendete Rezepte anlegen oder runterladen und auch Tutorials kann man erstellen und teilen.

Für die Zukunft wollte ich gern eine Zusammenarbeit mit ImpCat, allerdings sieht der Entwickler da zeitmäßig wenig Spielraum. Ich hätte sehr gern so eine ähnliche Preview und könnte sie wohl auch selbst umsetzen - was ihm allerdings etwas auf die Füße treten würde, daher schwieriges Thema. Mehr Sharing-Möglichkeiten werden auch immer wieder angefragt.

## Hast du noch Tipps für Hobby Einsteiger?

Klar. Beste Pinsel-Größe ist 1, eine Nasspalette ist immer nice, Übung macht den Meister. Aber sehr wichtig: Es muss Spaß machen und nur du selbst definierst, was dir wichtiger ist - höchste Qualität oder breite Masse. Beides zu haben ist eher unwahrscheinlich. Oft liegt das Ergebnis irgendwo dazwischen.



# WIE WERDE ICH BESSER?

Paintmaster - Ein Tutorial von Bemalmini

Früher oder später wird sich jeder halbwegs ambitionierte Mini-Bemaler diese einfache Frage stellen: „Wie werde ich besser?“ Als Antwort darauf hält die deutsche Sprache eine Reihe von Sprichwörter parat. Beispielsweise: „Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen,“ oder: „Übung macht den Meister.“ Diesen Sprichwörtern ist gemein, dass sie deutlich machen möchten, dass Können Zeit erfordert.

Die Antwort auf die oben gestellte Frage könnte also ganz einfach lauten: „Verbringe so viel Zeit wie möglich mit deinem Hobby.“ Oder noch knapper: „Übe! Übe! Übe!“ Doch diese pauschale Antwort bringt uns letztendlich nicht viel weiter. Mir zumindest stellen sich darauf gleich zwei weitere Fragen:

## **Frage 1: Wie bringe ich dauerhaft die Motivation auf, regelmäßig viel Zeit in mein Hobby zu investieren?**

Erfolgreiches Lernen ist eng mit hoher Motivation verknüpft. Zum einen fällt es uns in der Regel leichter, Dinge zu lernen, wenn eine positive Grundstimmung (in uns) vorherrscht. Zum anderen bedeutet eine hohe Motivation auch, dass wir bereitwillig mehr Zeit in etwas investieren. Und gerade dann, wenn es um das Erwerben von Fähigkeiten und nicht nur das reine Aneignen von Wissen geht, bleibt Zeit eben ein sehr wichtiger Faktor. Die meisten Hobbyisten kennen sicherlich diese Zeiten, in denen man sich einfach nicht aufraffen kann, etwas für sein Hobby zu tun. Eigentlich will man ja, aber dann sind da noch so viele andere Ablenkungen, die oftmals auch viel bequemer (weil passiver) sind. Wenn man dann doch wieder nur einen Abend lang Netflix-Serien geschaut oder an der Playstation gesessen hat, ärgert man sich hinterher unter Umständen darüber.

Wie besiege ich also meinen inneren Schweinehund und halte meine Motivation aufrecht?

## **Frage 2: Ist Zeit wirklich der einzige relevante Faktor beim Erlernen einer Fähigkeit?**

Leider ist das Erlernen von Fähigkeiten kein gerader Weg und verläuft schon gar nicht wie die Gerade in einem linear ansteigenden Graphen. Nur weil ich beispielsweise doppelt so viel Zeit mit Malen verbringe als jemand anders, bedeutet das nicht, dass ich auch doppelt so gut wie dieser andere werde. Dennoch stehen meine Chancen, besser zu werden als jemand, der weniger malt, nicht schlecht.

### **Worum es mir in diesem Artikel geht:**

Ursprünglich hatte ich geplant, jeweils einen eigenständigen

Artikel über Motivation in unserem Hobby und über Lerntheorie zu schreiben. Bei der Vorbereitung wurde mir jedoch noch einmal deutlich, dass man Motivation und Lernen eigentlich nicht trennen kann. Beide Aspekte sind meiner Meinung nach einfach zu eng miteinander verknüpft, als dass man sie problemlos separat betrachten könnte und so werde ich in diesem Artikel auch immer einmal zwischen beide Aspekten (bzw. beiden oben gestellten Fragen) hin- und herspringen.

Ich versuche also mit diesem Artikel einige Hinweise zu geben, wie wir Motivationstiefs begegnen können und zudem lerntechnisch das Beste aus der Hobbyzeit machen. Mir ist natürlich absolut klar, dass es noch viele andere Gründe gibt, sein Hobby zu betreiben. Lerneffektivität ist sicherlich nicht immer und nicht für jeden Hobbyisten von besonderer Bedeutung. Da ich mich aber in diesem Artikel mit der Frage beschäftige, wie man ein besserer Mini-Bemaler werden kann, werde ich im Folgenden einfach so tun, als wäre dies unser aller Hauptanliegen.

Ich werde im Folgenden mit einer Reihe von **Hinweisen** beginnen, die sich eher auf unser „Mindset“ beziehen und dabei zumindest teilweise auf Erkenntnisse aus der Lernpsychologie eingehen. (Ich bleibe dabei aber auf einer grundlegenden Ebene, die für unsere Zwecke auch völlig ausreichend ist.) Anschließend werde ich auch einige konkrete **Tipps** geben, die sich im Hobbyalltag im Prinzip sofort umsetzen lassen. Ich hoffe sehr, dass es mir dabei gelingt, nicht zu sehr belehrend aufzutreten (also eben nicht: „So und so musst du dein Hobby ausüben, sonst machst du es falsch!“). Falls du aber in letzter Zeit irgendwie unzufrieden mit deinem Fortschritt als Maler gewesen bist (du vielleicht ein Gefühl der Stagnation erlebst) oder du einfach generell neugierig bist, welche Ideen „von außen“ dich in deinem Hobby weiterbringen könnten, dann findest du hoffentlich in diesem Text ein paar nützliche Hinweise.

Es ist mir wichtig zu erwähnen, dass ich nicht der Erste bin, der sich mit dem Thema „Lernpsychologie“ in unserem Hobby beschäftigt. Der Australier Trent Denison hat einen wirklich lesenswerten englischsprachigen Blogartikel mit dem Titel „Psychology of Miniature Painting“ geschrieben, an den ich mich mit diesem Artikel hier zumindest phasenweise deutlich anlehne. (Der dir hier vorliegende Artikel ist allerdings auch keineswegs eine reine Übersetzung des Textes von Trent Denison und beinhaltet durchaus einige eigene Überlegungen und eine eigene Struktur.)

## **Theoretische Vorüberlegungen**

Bevor ich konkrete Überlegungen zu unserem Hobby anstelle, möchte ich kurz mit etwas Theorie zu den Themen „Motivation“ und „Kompetenz“ beginnen.

## **Motivation in unserem Hobby**

Natürlich kann es immer Faktoren in unserem Leben geben, die es uns erschweren oder schlicht unmöglich machen, unserem Hobby nachzukommen. Das ist ganz normal und gelegentlich auch wirklich einfach nicht zu ändern.

Wir alle erleben allerdings auch Phasen, in denen uns objektiv eigentlich nicht die Zeit, sondern einfach nur die Motivation fehlt, uns mit unserem Hobby zu beschäftigen. Auch das ist ganz normal.

Allerdings gehe ich in meinen weiteren Überlegungen davon aus, dass wir durchaus alle eine gewisse Grundmotivation aufweisen, wenn es um unser Hobby geht. Wenn man schon bei dem Gedanken, seine Miniaturen bemalen zu „müssen“, schlechte Laune bekommt, sollte man sich wohl schlichtweg nach einem anderen Hobby umsehen. Unser Hobby sollte uns schließlich Spaß bringen, uns erlauben abzuschalten und zu entspannen.

Grundsätzlich unterscheidet man in der Lernpsychologie zwischen **intrinsic** und **extrinsic** Motivation. Erstere beschreibt eine Motivation, die einer Art innerem Bedürfnis oder Antrieb entspringt. Wir bemalen Miniaturen, weil es uns Spaß macht und wir diese Form der Herausforderung gerne bewältigen. Extrinsic Motivation hingegen kommt von außen und hängt mit Belohnungen (bzw. auch dem Vermeiden von Bestrafungen) zusammen. Extrinsic Motivation lässt sich leichter beeinflussen als intrinsic Motivation, sodass einiges, was ich hier schreibe, vor allem die extrinsic Motivation in den Blick nimmt. Allerdings: Intrinsic und extrinsic Motive lassen sich selten vollständig trennen. In der Realität haben wir es häufig mit einer Kombination aus beidem zu tun (z.B. Ich bemale 20 Modelle bis zum kommenden Samstag, weil ich gerne male [intrinsic] und weil ich am Samstag an einem Tabletop Turnier teilnehmen möchte, bei dem alle Miniaturen auf dem Tisch bemalt sein müssen [extrinsic]).

## Die Kompetenzstufenentwicklung

Kommen wir nun zum Begriff der „Kompetenz“: In der Entwicklungspsychologie werden auf dem Weg vom inkompetenten zum kompetenten Individuum oftmals vier Kompetenzstufen unterschieden.

Stufe 1 ist die **unbewusste Inkompetenz**. In dieser Phase weiß man nicht nur nicht, wie etwas funktioniert - man ist sich seiner Unwissenheit auch nicht bewusst.

In Stufe 2 befindet man sich in der Phase der **bewussten Inkompetenz**. Man weiß also noch immer nicht, wie etwas funktioniert, ist sich dieser Tatsache aber bewusst. Ab Stufe 3 weiß das Individuum, wie etwas funktioniert bzw. wie man zu einem bestimmten Ziel kommt. Diese Person muss sich dafür aber konzentrieren und ggf. den bevorstehenden Vorgang analysieren und in Teilschritte zerlegen. Man spricht hier von **bewusster Kompetenz**.

Stufe 4 ist dann die **unbewusste Kompetenz**. Diese Stufe ist erreicht, wenn eine bestimmte Fähigkeit durch Wiederholung in Fleisch und Blut übergegangen ist und man über die eigentliche Tätigkeit nicht mehr nachdenken muss.

Das Erreichen der letzten Stufe kann im Übrigen für Lehrer zu einem Problem werden. Lehrer sollten naturgemäß einerseits in ihrem Fachgebiet über eine unbewusste Kompetenz verfügen. Andererseits müssen sie sich trotzdem in den Zustand bewusster Kompetenz zurückversetzen können, um in der Lage zu sein, ihr Können nachvollziehbar weiterzuvermitteln.

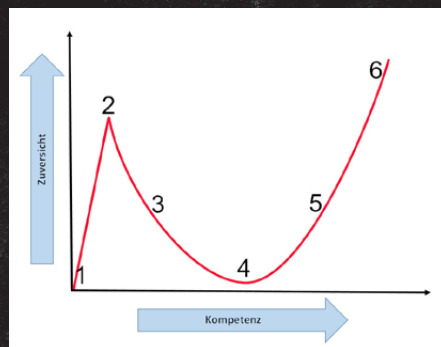
## Hinweis 1: Zweifel gehören zum Lernen dazu und sind ein gutes Zeichen

Nein, nur weil ich daran zweifle, dass ich eine Passagiermaschine heile landen könnte, bedeutet dies nicht, dass ich den Pilotenschein schon fast in der Tasche habe. So ist dieser erste Hinweis natürlich nicht zu verstehen. Um begreiflich zu machen, was ich damit meine, muss ich etwas weiter ausholen.

Vor allem in der ersten Zeit, in der jemand ein Hobby neu für sich entdeckt, ist die Motivation sehr hoch. Jeder wird wohl - sowohl bei sich selbst als auch bei anderen - beobachtet haben, wie viel Zeit Neueinsteiger vor allem in den ersten Wochen in ihr neues Hobby investieren. Leuten, denen es gelingt, diese Motivation auf Dauer beizubehalten, können in ihrem Hobby vermutlich alles erreichen - also sehr kompetent werden. Doch meistens nimmt die Zuversicht und somit auch die Motivation vieler neuer Hobbyisten zumeist schon recht früh merklich ab. Wie kommt das?

## Hobbykarriere nach Dunning-Kruger

Ich setze im Folgenden Zuversicht mit Motivation gleich. Genau genommen sind beide Dinge nicht das Gleiche, aber zumindest für unsere einfachen Überlegungen kann man über diesen Unterschied hinwegsehen.



Dunning-Kruger Effekt

Die beiden Psychologen David Dunning und Justin Kruger haben in einigen Studien bemerkt, dass Unwissenheit offenbar zu mehr Selbstvertrauen bzw. Zuversicht führt. Oder anders formuliert: Je weniger Ahnung ich von etwas habe, desto eher neige ich dazu, mein eigenes Wissen bzw. meine eigenen Fähigkeiten in diesem Bereich zu überschätzen. (Man befindet sich dann also in der Phase der unbewussten Inkompetenz.)

Bei dem sogenannten Dunning-Kruger Effekt handelt es sich um ein eher populärwissenschaftliches Modell. (Dass es sich in den letzten Jahren - vor allem seit der Amtseinführung von Donald Trump - immer größerer Beliebtheit erfreut, ist vermutlich

reiner Zufall. ;) ) Der von mir eingezeichnete Kurvenverlauf in der obigen Grafik beruht nicht auf exakten empirischen Daten, sondern dient nur der Visualisierung des zugrundeliegenden Gedankens. Abgesehen davon, dass der Dunning-Kruger Effekt beschreibt, dass inkompetente Menschen ihre eigene Inkompetenz nicht erkennen können, beinhaltet der weitere Kurvenverlauf durchaus noch weitere Erkenntnisse für unser Hobby.

Die denkbare Entwicklung von Zuversicht bzw. Selbstvertrauen und Kompetenz bzw. Fähigkeiten kann nach Dunning-Kruger so verlaufen: Beim ersten Kontakt zum Hobby (1) weiß man zwar wenig bis nichts darüber und traut sich dementsprechend noch nicht viel zu. Gerade in der ersten Zeit hat man jedoch das Gefühl sehr viel zu lernen und gewinnt sehr schnell an Zuversicht. Sobald man beispielsweise sein erstes Modell bemalt hat (2), hat man das Gefühl, das Hobby im Wesentlichen verstanden zu haben. Ja, es gibt bestimmt noch das eine

oder andere dazuzulernen, aber das sollte nun auch nicht so schwer sein. Man beschäftigt sich also weiter mit dem Bemalen von Miniaturen, schaut Videos oder liest Artikel zu dem Thema. Ab diesem Punkt (3) dämmert einem vermutlich, dass es doch noch mehr zu lernen gibt, als man zuerst annahm.

Man beschäftigt sich also noch weiter mit dem Hobby und bittet vielleicht auch einmal (digital oder analog) um Feedback. Man probiert immer neue Techniken aus und erkennt vielleicht auch, dass jede einzelne von ihnen ein gewisses Maß an Übung erfordert. Zu diesem Zeitpunkt (4) kann es gut sein, dass man das Gefühl hat, auch wirklich gar nichts so richtig verstanden zu haben und das mit dem Malen nicht wirklich gut hinzubekommen. (Man befindet sich also sozusagen auf dem Höhepunkt der bewussten Inkompetenz.)

Dieser Punkt ist sehr entscheidend für die eigene Minimaler-Karriere bzw. bedeutet in vielen Fällen leider ihr Ende. So mancher anfangs begeisterter Hobbyist wirft an dieser Stelle gefrustet das Handtuch. Diejenigen allerdings, die weitermachen, erkennen irgendwann (5), dass ihnen Dinge mit der Zeit leichter von der Hand gehen. Sie erkennen vielleicht gewisse Regelmäßigkeiten oder logische Zusammenhänge, die ihnen vorher gar nicht aufgefallen sind. Oder sie werden schlicht und ergreifend etwas lockerer. Ihre Zuversicht wächst, dass sie das mit dem Bemalen von Miniaturen vielleicht doch irgendwann gut hinbekommen könnten.

Hat man dann eines Tages eine Vitrine voller schick bemalter Miniaturen zu Hause stehen oder erntet von anderen Anerkennung für die eigenen Modelle (6), wird sich das Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten mittlerweile wieder erholt haben. Dieses Selbstvertrauen fußt nun jedoch auf echtem Können (bzw. echter Kompetenz) und nicht nur auf glückseliger Naivität.

## Dunning-Kruger - Lehren für den Hobbyalltag

Damit die Kenntnis des Dunning-Kruger Effekts nicht nur auf der Ebene des „unnützen Partywissens“ verbleibt, stellt sich natürlich die Frage, welche Lehren wir aus diesem Modell ziehen können.

Solltest du relativ neu im Hobby sein, kannst du dich vermutlich irgendwo zwischen Punkt 2 bis 4 verorten. Natürlich ist die obige Grafik sehr pauschal und es gibt sicherlich unzählige Beispiele von Menschen, die ganz andere Erfahrungen machen. Dennoch gibt es bestimmt

# WIE WERDE ICH BESSER?

Paintmaster - Ein Tutorial von Bemalmini

nicht wenige, auf die das Modell recht gut zutrifft und die, was ihre Fähigkeiten und Ergebnisse betrifft, zunehmende Unsicherheit verspüren.

Solltest du zu dieser Gruppe gehören, darfst du dir klar vor Augen führen, dass der Grund für deine zunehmende Unsicherheit in deinem gewachsenen Wissen zu suchen ist. Frei nach Sokrates: Du weißt, dass du nichts weißt. Und das ist ein wichtiger Schritt nach vorne. Noch einmal, denn das ist wirklich wichtig: Dir fallen jetzt vielleicht mehr Fehler bzw. Probleme auf - das bedeutet aber nicht, dass sie vorher nicht da waren. Du hast nur mittlerweile die Fähigkeit erworben, diese zu erkennen. Auch wenn dir das nicht so vorkommen sollte, ist das definitiv eine Form von Fortschritt. Bleib am Ball!

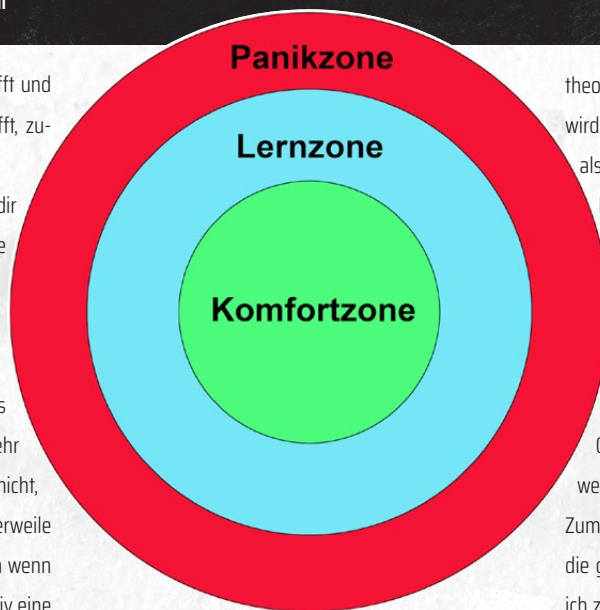
Aber auch für diejenigen unter uns, die schon eine Weile im Hobby sind, kann es nicht schaden, sich Dunning-Kruger hin und wieder ins Gedächtnis zu rufen, um unseren Motivationstiefs zu begegnen. In unserem Hobby besteht immer die Möglichkeit, Neues zu lernen und die obige Verlaufskurve lässt sich sowohl auf unsere Hobbykarriere im Ganzen als auch auf einzelne Facetten des Hobbys anwenden. Vielleicht hat man sich noch nicht ans wet blending herangetraut oder es gelingt einem noch nicht so gut, ausreichend Kontrast auf die Modelle zu bringen? Es passiert dabei nicht selten, dass man zuerst ein kleines, tristes Tal durchqueren muss, bevor unsere Zuversicht mit unserer Kompetenz weiter wachsen kann.

## Hinweis 2: Fordere dich heraus, ohne dich zu überfordern

Wie oben bereits erwähnt, ist Lerneffizienz für viele von uns Hobbyisten sicherlich in der Regel nicht das entscheidende Kriterium, wenn wir mit einem neuen Projekt beginnen. Vermutlich wirst du entweder aus dem Bauch heraus entscheiden, worauf du Lust hast (und das ist mit Blick auf deine Motivation auch wichtig) oder aber - wenn du als Tabletop-Spieler aktiv bist - du wirst ein Modell wählen, das du demnächst in einem Spiel einsetzen kannst.

Dennoch gibt es auch innerhalb dieses Auswahlbereiches noch die Möglichkeit, günstige Bedingungen für sein eigenes Lernen zu schaffen.

Es gibt in der Lernpsychologie ein relativ einfaches, aber dennoch einleuchtendes Lernzonenmodell, das das Lernen in drei Zonen einteilt.



Lernzonenmodell

In der ersten Zone befinden wir uns in unserer **Komfortzone**. Hier fühlen wir uns wohl und kennen uns gut aus.

Es gibt für uns keinen Grund, hier etwas zu ändern und kaum eine Notwendigkeit, etwas zu lernen. Jemand, der beispielsweise schon ein bis zwei komplette Tabletop Armeen in dem Verfahren bemalt hat, das ich als „Dreischritt für Einsteiger“ (Grundfarbe, Wash, Highlights) bezeichne, wird dieses Verfahren vermutlich gut beherrschen und kaum noch über die einzelnen Teilschritte nachdenken müssen.

In der zweiten Zone befinden wir uns in der **Lernzone**. Wenn es uns beim Malen darum geht, besser zu werden, sollten wir versuchen, in diesen Bereich vorzustoßen. Hier fühlen wir uns nicht mehr ganz so sicher, sind aber neugierig und vielleicht sogar etwas aufgeregter. „Werde ich den Farbverlauf auf der Rüstung mit wet blending hinbekommen oder muss ich danach noch einmal von vorne anfangen?“

In der dritten Zone haben wir es dann zu weit getrieben, denn wir befinden uns in der **Panikzone**. Wir fühlen uns völlig überfordert und an echtes Lernen ist nicht mehr zu denken. Wenn man also nach einem knappen Monat im Hobby versucht, nicht-metallischen Metalleffekt mit gerichteten Lichteffekten zu kombinieren, wird der durchschnittliche Maler wohl schnell gefrustet das Handtuch werfen.

In dem Modell oben werden die einzelnen Zonen als Kreise dargestellt. Das ultimative Ziel des Lernens wäre es, den äußersten Kreis so schmal wie möglich werden bzw. eigentlich sogar verschwinden zu lassen. Wenn wir genug Zeit in der Lernzone verbracht haben, kann uns nichts mehr schrecken und wir können uns (zumindest

theoretisch) an jedes Projekt herantrauen. Gleichzeitig wird die Komfortzone immer größer - wir fühlen uns also mit Vielem, das wir tun, sehr wohl.

In der Theorie ist das natürlich alles ganz toll, doch was bedeutet das konkret für unser Hobby? Erst einmal bedeutet es, dass wir nicht erwarten können, viel Neues dazuzulernen, wenn wir uns ausschließlich beim Malen in unserer Komfortzone bewegen. Wenn ich bereits 50 Warhammer 40k Orks bemalt habe, werde ich durch das Bemalen weiterer 50 Orks vermutlich nicht viel besser werden. Zumindest dann nicht, wenn ich den zweiten Stapel auf die gleiche Weise bemale wie den ersten. Auch wenn ich zusätzliche Zeit mit meinem Hobby verbringe, werden sich meine Fähigkeiten nicht groß verbessern (mit kleinen Einschränkungen, auf die ich später noch eingehen werde).

## Wie gelangt man in die „Lernzone“?

Wenn ich beim Malen wirklich etwas lernen möchte, muss ich mir eine (machbare) Herausforderung stellen. Ich halte es dabei für wichtig, dass es auch wirklich bei einer Herausforderung bleibt, da man sich sonst zu sehr der Panikzone nähern könnte.

Was genau „machbar“ ist, ist natürlich individuell unterschiedlich und die Herausforderung kann auf unterschiedlichste Kategorien bezogen sein: auf eine Technik, eine Farbe, die Verwendung eines neuen Arbeitsmittels usw. Hier nur einige Ideen, was ich z.B. meine:

- Bemale eine Miniatur so, dass man hinterher keinen einzigen Pinselstrich sieht.
- Bemale alle Stoffteile auf dem Modell mit wet blending.
- Setze jeden Schatten auf dem Modell gezielt mit dem Pinsel und überschwämme die Figur nicht mit Wash.
- Setze eine Nasspalette ein.
- Versuche einen überzeugenden Holzeffekt auf dem Schild deiner Miniatur hinzubekommen.

Je nach gestellter Herausforderung und Zufriedenheit mit dem Ergebnis kann man sich natürlich der gleichen Aufgabe auch mehr als einmal widmen. Gerade beim Bemalen von Einheiten für Tabletop Spiele ergibt sich diese Form der Wiederholung (und somit des Einübens) allerdings ohnehin von Natur aus.

Bevor ich mich an das Bemalen eines neuen Modells (oder einer Einheit) mache, überlege ich mir immer, was

ich Neues ausprobieren oder auf was ich besonders achten könnte. Oftmals geben die Modelle selbst da genug Inspiration und hin und wieder bemale ich ein Modell auch nur, weil ich gerne einen bestimmten Effekt einmal ausprobieren möchte.

## Der Wert der „Komfortzone“

Ich schrieb vorhin, dass man beim Verbleib in der Komfortzone vermutlich „nicht viel“ besser werden würde. Das bedeutet allerdings auch, dass man beim Malen von Dingen, bei denen man sich sicher fühlt, nicht nichts lernt. Denn vermutlich wird man mit der Zeit immer schneller und gerade für diejenigen unter uns, die ihre Figuren für den Einsatz auf dem Spielfeld bemalen, ist Tempo durchaus ein Wert an sich.

Zudem heißt die Komfortzone ja nicht umsonst so. Hin und wieder möchte ich mich einfach keiner Herausforderung stellen und einfach etwas relaxen und vor mich hinmalen. Und das geht nun mal am besten in der eigenen Komfortzone.

Außerdem lässt sich für mich der Spruch: „Der Appetit kommt beim Essen,“ durchaus auch auf mein Hobby übertragen. Sobald ich mich erst einmal zum Malen hingesetzt habe, probiere ich ohnehin auch „mal eben“ etwas aus. Manchmal muss man sich einfach selbst austricksen.

Aus diesem Grund habe ich auch eigentlich immer zwei Projekte auf dem Schreibtisch: Eins, das für mich eine Herausforderung beinhaltet und eins, an das ich mich setze, wenn ich abends eigentlich zu kaputt zum Malen bin. Wenn ich mich nur zur zweiten Option aufraffen kann, bin ich in der Regel nach einigen Minuten trotzdem im „Mal-Tunnel“ und gehe schon wieder zu spät ins Bett. ;-)

Eine Randbemerkung noch zu Parallelprojekten: Ich bin - wie geschrieben - durchaus ein Freund davon, zwei Projekte parallel zu betreiben. Allerdings würde ich davon abraten, mehr als zwei Projekte gleichzeitig auf dem Arbeitsplatz liegen zu haben. Hierbei verzettelt man sich zu schnell und die Menge an Miniaturen kann ggf. einschüchternd und wenig motivierend wirken.

## Hinweis 3: Praxis schlägt Theorie

Als ich erstmals mit dem Hobby des Miniaturenbemalens begann, war es gar nicht so einfach, an gute Informationen über dieses Thema zu gelangen. Als Informationsquelle waren da mein Vater, ein paar Freunde und gelegentliche Artikel im White Dwarf (die ich damals

jedoch nicht immer nachvollziehen konnte). Dieses Problem stellt sich heute nicht mehr. Durch das Internet haben wir Zugriff auf unzählige Erklärvideos, Blogartikel (besonders wichtig! ;-)), Forendiskussionen und sogar Videoseminare.

Doch trotz dieser besseren Verfügbarkeit von Informationen wird nicht jeder von uns innerhalb kürzester Zeit zu einem begnadeten Maler. (Wobei ich schon behaupten würde, dass die Qualität, die mittlerweile in der Szene vorherrscht, über die Jahrzehnte wirklich höher geworden ist.) Okay, wir behalten natürlich nicht alles, was wir irgendwo hören oder sehen, aber wenn mehr Informationen auf uns „einprasseln“, müsste dann nicht trotzdem auch mehr hängenbleiben?

Das Problem ist, dass es in unserem Hobby eben nicht in erster Linie um Faktenwissen geht (auch wenn das hilfreich ist), sondern um Fähigkeiten. Und diese - und jetzt sind wir wieder bei der Aussage in der Einleitung - werden vor allem durchs Üben geschult.

Wir lernen Dinge auf unterschiedlichen Wegen unterschiedlich gut. Es kursieren voneinander abweichende Werte, was diese Wege bzw. Lernmethoden angeht. (Ich habe die Werte hier aus dem oben bereits angesprochenen Artikel von Trent Denison übernommen.) Man sollte dabei die Prozentpunkte nicht auf die Goldwaage legen und sich nicht an jedem einzelnen Prozentpunkt aufhängen. Zum einen ist wohl mittlerweile hinlänglich bekannt, dass es unterschiedliche Lerntypen gibt und Menschen nun einmal auf unterschiedliche Lernarten unterschiedlich gut anspringen. Zum anderen gibt es auch einen Zusammenhang zu Hinweis

2. Wenn ich mich thematisch in meiner Panikzone befinde, werde ich deutlich weniger lernen als hier ausgewiesen. Dennoch kann man den groben Aussagen der Darstellung getrost Glauben schenken.

Die Prozentpunkte geben an, wie viel durch den Weg/ die Lernform jeweils „hängenbleibt“:

- 5% durch hören
  - 10% durch lesen
  - 20% durch eine audio-visuelle Präsentation
  - 30% durch sehen einer Demonstration
  - 50% durch Teilnahme an einer Gruppendiskussion
  - 75% durch üben
  - 90% indem man anderen etwas erklärt/ beibringt
- Auf unser Hobby bezogen bedeutet dies beispielsweise: Höre ich mir eine Erklärung an wie feathering funktioniert (ohne, dass ich die Möglichkeit habe, Rückfragen zu stellen), werde ich davon nur wenig wirklich

umsetzen können. Das gilt natürlich auch, wenn ich ein YouTube Video dazu eingeschaltet habe und nicht auf den Bildschirm gucke (weil ich z.B. gerade meine neuen Miniaturen entgrate). Konzentriere ich mich wirklich auf das Video, ist mein Lernzuwachs schon größer, doch auch hier werde ich das Meiste später nicht reproduzieren können.

Ganz anders sieht es aus, wenn ich selbst zum Pinsel greife und mich an der neuen Technik versuche. Hier bleibt dann schon sehr viel mehr hängen.

Das bedeutet nun nicht, dass uns YouTube Videos und Blogartikel nichts bringen würden. (Dann könnte ich mir das Schreiben dieser Artikel ja auch sparen.) Es bedeutet aber, dass wir vor allem dann von diesen Dingen profitieren, wenn wir die gezeigten/ beschriebenen Dinge auch ausprobieren. Es geht also mal wieder ums Üben! Die oben genannten Zahlen kann man im Übrigen auch als Richtschnur nehmen, um seine Hobbyzeit einzuteilen. (Wie gesagt, ich gehe von einem Hobbyisten aus, der sein Lernen optimieren möchte.) Demnach sollte man etwa viermal mehr Zeit mit tatsächlichem Malen verbringen als mit dem Ansehen irgendwelcher YouTube Tutorials.

Es sei nebenbei noch einmal angemerkt, dass der letzte oben genannte Punkt durchaus eine Rolle für mich gespielt hat, als ich mich dazu entschied, diesen Blog zu beginnen. Die Vergangenheit hat mir gezeigt, dass dieser Punkt besonders effektiv gerät, wenn Leser des Blogs Nachfragen an mich richten. Dies zwingt mich zum Überdenken mancher Dinge. Und ja, hin und wieder erkenne ich dann auch, dass ich mich in bestimmten Bereichen unseres Hobby in unbewusster Inkompetenz befinde.

## Hinweis 4: Akzeptiere Fehler als Teil des Lernprozesses

Kaum ein Bereich verdeutlicht den Zusammenhang von Motivation und Lernen so sehr, wie das Machen von Fehlern. Dass „man aus Fehlern lernt“ ist ein gängiger aber durchaus zutreffender Allgemeinplatz. Fehler zwingen uns dazu, getroffene Entscheidungen zu überdenken und alternative Handlungsweisen zu finden. Wir lernen durch sie also quasi zwischendurch - entweder etwas Neues oder aber etwas bereits wieder Vergessenes wird durch sie wieder aufgefrischt. Sie sind außerdem ein guter Indikator für unsere Kompetenz in einem bestimmten Bereich. Trotzdem liegt es in der Natur der Sache, dass wir in der Regel nicht sonderlich begeistert sind, wenn wir Fehler

# WIE WERDE ICH BESSER?

Paintmaster - Ein Tutorial von Bemalmini

machen. Fehler nagen nämlich auch an unserer Motivation. Dies führt in unserem Hobby manchmal dazu, dass wir ein Projekt abbrechen, weil wir einen - unserer Meinung nach - schlimmen Fehler gemacht und nun keine Lust mehr haben, das Projekt weiterzuführen. Zumindes ist mir dies schon diverse Male passiert.

Dabei sollte man sich zwei Dinge klar vor Augen führen:

1. Fehler sind unvermeidbar. Wenn ich mich in die Lernzone gebe, mache ich Fehler. Punkt. Man kann sie also auch gleich als Teil des Lernprozesses akzeptieren. Oder anders formuliert: Mache ich keine Fehler mehr, befinde ich mich nur noch in meiner Komfortzone und lerne somit auch kaum noch etwas Neues.
2. Beim Bemalen von Miniaturen arbeitet man mit hauchdünnen Schichten von Farbe. Es gibt dabei selten eine Situation, in der man einen gemachten Fehler nicht irgendwie wieder ausbügeln könnte. Selbst wenn man die Farbe zu dick aufgetragen hat, könnte man das Modell noch mal entfärben und von vorne beginnen. In der Regel reichen aber wenige Farbschichten, um einen „Fehler“ zu überdecken. (Vor einiger Zeit habe ich von einem Malermeister - damit meine ich den Handwerksberuf - den Spruch gehört: „Über Geschmack lässt sich **streichen**.“ Recht hat er! :))

Wenn ich selbst mal wieder einen Fehler mache und deswegen gefrustet bin, spiele ich gerne Katastrophierungsgedanken durch: „Oh nein, das Gesicht der Figur ist mir viel zu dunkel geraten! Ich kann einfach keine Gesichter malen! Deswegen sehen alle meine Miniaturen blöd aus. Darum machen sich alle über mich lustig. Und dann verliere ich die Lust am Malen. Ich muss also mit meinem Hobby aufhören und bin deswegen schlecht gelaunt. Deshalb bin ich unausstehlich und meine Frau wird mich verlassen. Ich muss deswegen mein Haus verkaufen und finde dann keine neue Bleibe. Ich sterbe also arm und einsam irgendwo auf der Straße...“ Natürlich ist dieser Gedankengang blödsinnig. Allerdings muss ich dadurch schmunzeln und ordne den Fehler richtig ein: Ich habe einen kleinen Fehler bei der Ausübung meines Hobbys gemacht. Mein Hobby soll mir Freude bringen und da wäre es doch widersinnig, wegen so einer Kleinigkeit schlechte Laune zu bekommen. Letztendlich bleibt auch noch die Frage, was eigentlich ein „echter“ Fehler ist. Wir betreiben ein kreatives Hobby - manche würden wohl auch von „Kunst“ sprechen und da gibt es nun einmal wenig objektive, unumstößliche

Kriterien, die unsere Ergebnisse in „richtig“ oder „falsch“ einteilen könnten. Selbst wenn wir den Anspruch an uns hätten, fotorealistische Ergebnisse zu fabrizieren, bleibt noch immer sehr viel Spielraum für Interpretation übrig.

Dennoch ist fehlendes Equipment selten ein so gravierendes Problem, wie wir es manchmal glauben. Es dient uns vielmehr oftmals als Ausrede zum Prokrastinieren (also dem unnötigen Aufschieben). Ja, man würde ja gerne mit dem letzten Projekt weitermachen, aber lei-



## Hinweis 5: Überschätze nicht die Bedeutung deines Equipments

In meinem Blog verweise ich gerne auf Hilfsmittel und Produkte, die ich beim Malen einsetze. Vor allem mit den Themen Pinsel, Farben und Beleuchtung habe ich mich bereits recht ausführlich auseinandergesetzt. Und obwohl ich glaube, dass gutes Equipment die Arbeit erleichtert, sollte man den Wert der Arbeitsmittel nun auch nicht überschätzen.

Natürlich sollte unser Equipment uns nicht im Wege stehen. Wenn ich also beispielsweise im Baumarkt einen großen Topf (relativ günstiger Acrylfarbe kaufe, die aber gar nicht für das Bemalen von Miniaturen gedacht ist, werde ich mehr Zeit mit dem Kampf gegen die Farbe verbringen, als mit dem freudigen Bemalen meiner Miniatur (= schlechte/ unpassende Qualität des Arbeitsmaterials). Oder wenn ich versuche, meine Miniatur mit einem Zahnstocher statt mit einem Pinsel zu bemalen (= fehlen von Arbeitsmaterial), werde ich sicherlich bald gefrustet aufgeben.

der, leider fehlt nun gerade der spezielle Rotton, den wir im YouTube Tutorial gesehen haben. Ohne diesen geht es nun wirklich nicht weiter... Einfach ein anderes Rot verwenden? Nein, das Risiko, dass dies das Ergebnis verfälscht, wäre viel zu groß! ;-) Ernsthaft, die Fälle, in denen man ohne ein bestimmtes Produkt nicht weiterkommt, sind vergleichsweise selten.

## Hinweis 6: Bitte gezielt um Feedback

Ich habe ja bereits die übliche Kompetenzstufenentwicklung erklärt. Unter anderem kann man daraus ableiten, dass der Wechsel vom Unbewussten zum Bewussten (zuerst bewusste Inkompetenz, dann bewusste Kompetenz) ein typischer Bestandteil des Lernens ist. Und eine recht offensichtliche Methode, um Bewusstsein zu schaffen, ist schlicht und ergreifend, sich etwas sagen zu lassen.

Die Kunst beim Entgegennehmen von Feedback liegt jedoch darin, sinnvolle Beiträge offen anzunehmen und möglichst in Zukunft umzusetzen, ohne sich dabei demotivieren zu lassen. Man sollte also - vor allem zu Be-



# WIE WERDE ICH BESSER

Paintmaster - Ein Tutorial von Bemalmini

ginn der Hobbykarriere - etwas Vorsicht walten lassen, wenn man um Rückmeldung bittet.

Ganz entscheidend für das eigene Weiterkommen ist natürlich auch die Qualität der Rückmeldungen, die man erhält. Gutes Feedback sollte wohlmeinend sein (also nicht nur zum Ziel haben, etwas herunterzumachen) und sich am Adressaten orientieren. Mit Letzterem ist gemeint, dass man den Leistungsstand (und möglicherweise auch den Charakter) des Malers im Blick behalten sollte. Es bringt wenig, einen blutigen Anfänger genauso zu behandeln, wie einen erfolgreichen Wettbewerbsmaler. Und bei einem besonders unsicheren Menschen sollte man Kritikpunkte in kleinen Dosen verabreichen. Wenn man Freunde hat, die ebenfalls unserem schönen Hobby frönen, sind diese sicherlich die naheliegendsten Ansprechpartner. Diese wissen, auf welchem Level man sich selbst befindet und können eine entsprechende Rückmeldung geben. Dass sie es gut mit einem meinen, sei bei Freunden einfach mal vorausgesetzt. Allerdings sind wir leider nicht alle mit guten Malern befreundet, die uns ein qualifiziertes Feedback geben können. Außerdem besteht unter Freunden oftmals auch eine gewisse Tendenz, zu wohlmeinend zu urteilen und somit Schwächen am Endergebnis nicht klar zu benennen. Auf der Suche nach gutem Feedback sollte man sich natürlich vor allem dort umsehen, wo sich gute Maler aufhalten. Dies kann der lokale Hobbyladen sein. Aber auch Conventions, wie beispielsweise der Hamburger Tactica, oder Maltreffs wie bei den PaintPals können tolle Gelegenheiten für konstruktives, kompetentes Feedback bieten. Für sehr fortgeschrittene Maler bieten sich selbstverständlich auch Malwettbewerbe wie der Golden Demon an, da man dort in der Regel auch Gelegenheit findet, mit anderen Künstlern oder auch den Juroren zu fachsimpeln. (Das habe ich mir zumindest so sagen lassen.)

Eine andere Option sind die sozialen Medien. Instagram und Facebook sind sicherlich naheliegende Möglichkeiten, wenn man seine Werke einem recht breiten Publikum präsentieren möchte. Man sollte sich jedoch der Tatsache bewusst sein, dass die Kritik in solch offenen Plätzen auch einmal sehr harsch ausfallen kann. Wenn man dort um Feedback bittet, sollte man also nicht zu zartbesaitet sein. Andererseits sind meine Erfahrungen dort recht positiv und vor allem in den geschlossenen Facebook Gruppen, die sich mit dem Bemalen von Miniaturen beschäftigen, ist die Stimmung angenehm und konstruktiv.

Wenn es um online Feedback geht, ziehe ich persönlich allerdings den Austausch in themenbezogenen Onlineforen vor (der eine oder andere Leser mag ja schon von GW-Fanworld.net gehört haben ;-)). Die dort angemeldeten Nutzer sind dort unterwegs, weil sie sich explizit mit unserem Hobby beschäftigen möchten. Zudem lernt man sich dort auf gewisse Weise durchaus kennen, sodass man bei Rückmeldungen den jeweiligen Hobbyjisten und sein Level besser im Blick behalten kann.

## Konkrete Tipps

Das bisher Geschriebene ist doch recht genereller Natur und lässt sich oftmals nur über einen längeren Zeitraum verinnerlichen/ umsetzen bzw. muss gar als permanenter Prozess verstanden werden, über den man sich bewusst sein sollte.

Abschließend möchte ich jedoch noch ein paar handfestere Tipps geben, die sich alle vergleichsweise schnell umsetzen lassen und deren Auswirkungen man auch entsprechend schnell bemerken sollte. Vermutlich könnte man diese Liste mit Tipps noch um viele andere Ideen verlängern.

Ein Teil der hier genannten Tipps dient in erster Linie der Aufrechterhaltung der Motivation und führen somit eher zu einer indirekten Verbesserung, da man mehr Zeit mit seinem Hobby verbringt.

Natürlich funktionieren manche Dinge bei einigen besser als bei anderen. Für mich haben sich allerdings die nachfolgenden Punkte durchweg als hilfreich erwiesen.

## Mach dir Notizen

Dass man aus Fehlern lernt, war weiter oben bereits Thema. Aber natürlich können wir nicht nur aus den Dingen, die uns schiefgehen, sondern auch aus den Dingen, die gut funktionieren, etwas lernen. Das Problem dabei ist jedoch - zumindest bemerke ich das bei mir selbst immer wieder - dass die Dinge, die gut geklappt haben, im Gedächtnis schneller verblassen. Ich habe solche Sachen irgendwie immer mental als „hat geklappt, kann man so machen“ ab. Um also auch durch erfolgreiche Versuche dauerhaft profitieren zu können, ist eine Gedächtnisstütze äußerst hilfreich.

Aus diesem Grund führe ich nun schon seit einigen Jahren ein Notizheft, in das ich alle Bemalschritte und Farbrezepte meiner Projekte eintrage. Auf diese Weise kann ich jederzeit später noch einmal nachsehen, wie

genau ich bei einzelnen Miniaturen vorgegangen bin. Gerade dann, wenn man als Tabletop Spieler mehrere Armeen bemalt und von Projekt zu Projekt springt, hilft dies sehr, die zusammengehörigen Modelle auch einheitlich zu bemalen. Hin und wieder schlage ich darin auch einzelne Effekte nach. „Wie habe ich doch gleich die Hitzeverfärbung auf dem Waffenlauf hingekriegt? Ach ja, da steht's ja.“

Wenn man sich intensiv mit einem Projekt beschäftigt, denkt man häufig etwas wie: „Ich habe nun bereits 40 Orks bemalt und werde niemals vergessen, wie ich diesen Hautton hinbekommen habe.“ Es gibt sicherlich einige Menschen, die so etwas auch nie vergessen würden. Ich selbst habe schon über 100 Orkmodelle bemalt und müsste trotzdem nachsehen, welche exakten Farben ich dafür genutzt habe.

Neben dem klassischen Notizbuch, gibt es mittlerweile auch einige Apps, die einem die Arbeit erleichtern. Ganz besonders hervorheben möchte ich dabei Handarions App „Brushrage“. Ich halte es für ein super Werkzeug, das mittlerweile u.a. eine wirklich umfangreiche Farbbibliothek beinhaltet, sodass das Protokollieren der Malrezepte besonders leichtfällt.

## Verwende eine Nasspalette/ wet palette

Ich habe schon öfter gehört, dass Maler, die zum ersten Mal eine Nasspalette verwenden, diese als game changer bezeichnen - also ein Werkzeug, dass sich massiv auf ihr Hobby auswirkt.

Nein, das gilt sicherlich nicht für jeden Hobbyjisten, aber zumindest, wenn du bisher noch nie zu einer Nasspalette gegriffen hast, kann ich dir nur dringend empfehlen, dies einmal zu tun. Da eine selbstgebaute Palette auch nahezu nichts kostet, gehst du dabei auch kein großes Risiko ein.

Einige der Vorteile einer Nasspalette, wie man sich eine Nasspalette selber baut und welche fertigen Produkte empfehlenswert sind, kannst du in meinem Blog nachlesen.

## Entwickle Routinen

Wir reden uns gerne ein, dass wir unser künstlerisches Hobby nur dann ausüben sollten, wenn wir wirklich Lust darauf haben. Ansonsten kann man ja schließlich gar nicht kreativ sein und es bringt erst gar nichts, sich an den Arbeitsplatz zu setzen.

Meine Erfahrung ist allerdings eine andere. Ja, wenn man große Lust aufs Malen hat, sollte man natürlich die

# WIE WERDE ICH BESSER?

Paintmaster - Ein Tutorial von Bemalmini

„Welle reiten“ und sehen wie weit man damit kommt. Wenn man allerdings nur auf diese „Wellen“ wartet, verpasst man viele Lernchancen. Ausnahmsweise möchte ich hier auf die Welt des Sports verweisen: Erfolgreiche Sportler (auch im Hobbybereich) trainieren regelmäßig und nicht nur, wenn sie Lust dazu haben.

Es ist also sehr hilfreich, wenn man feste zeitliche Routinen entwickelt. Dies können regelmäßige Maltreffs mit Freunden sein. Oder aber man legt für sich z.B. fest, dass man jeden Abend zwischen 20:30 und 21:15 Uhr eine Dreiviertelstunde malt. (Wie bereits weiter oben erwähnt, geht es zumindest mir dann so, dass ich nach 45 Minuten gar nicht mehr aufhören möchte.)

Für mich sind diese zeitlichen Routinen wie Notstromgeneratoren. Die meiste Zeit habe ich ohnehin Lust auf die Ausübung meines Hobbys - der Strom fließt also automatisch. Sollte mich jedoch einmal die Hobbyträghheit erfassen, springen die Routinen an.

## Hinterlasse deinen Arbeitsplatz immer aufgeräumt

Als Schüler wollte ich diesem Tipp meiner Lehrer keinen rechten Glauben schenken. (Da ging es natürlich um den Schreibtisch für die Schule.) Das Genie beherrscht schließlich das Chaos. Doch vor allem an Tagen, an denen man noch überlegt, ob man etwas bemalen soll oder nicht, wollen wir unserem inneren Schweinehund keinen Grund liefern, um sich mit etwas anderem zu beschäftigen. Ein unaufgeräumter Arbeitsplatz kann genau so ein Grund sein.

Wenn der Blick auf einen chaotischen Haufen von Farben, Pinseln, Kleber und Plastikteilchen fällt, haben wir unter Umständen schon gleich ein klein wenig weniger Lust, uns diesem Chaos zu stellen.

Außerdem können wir an einem aufgeräumten Arbeitsplatz unsere Zeit effektiver nutzen. Statt ewig in irgendwelchen Stapeln nach einem Arbeitsmittel zu suchen, erlaubt uns ein gewisses Maß an Ordnung ohne große Unterbrechungen weiterzumalen.

## Sorge für eine möglichst kurze Zugriffszeit auf deinen Arbeitsplatz

Dieser Punkt ähnelt dem vorherigen Tipp und es geht wieder darum, dem inneren Schweinehund keine Argumente zu liefern.

Der Idealzustand wäre natürlich ein eigener Arbeitsplatz, der ausschließlich dem Hobby dient. Auf diese Weise muss man nicht erst seinen ganzen Kram zusammensuchen, den Arbeitsplatz von nicht hobbyrele-

vanten Dingen befreien und dann alle Materialien um sich herum verteilen.

Natürlich gibt die eigene Wohnsituation dies nicht bei jedem her. Dennoch sollte man versuche, die Hürden für den Malbeginn so niedrig wie möglich zu halten. Eine praktische Möglichkeit stellt beispielsweise ein Serviertablet dar, auf dem man die wichtigsten Arbeitsmittel (die Farben für das aktuelle Projekt, Pinsel...) immer parat hat. Dieses lässt sich dann in der Regel auch unauffällig auf irgendwelchen hohen Schränken (außerhalb der Reichweite von Kinderfingern) verstauen. Wenn man ein Tablett mit Füßen verwendet, hat man beim Arbeiten sogar mehrere Ebenen zur Verfügung.

Im Übrigen ist so ein Tablett auch eine Option für diejenigen, die einen Arbeitsplatz an einem eher abgelegenen Ort ihr Eigen nennen. Wenn man seinen Partner den ganzen Tag über nicht gesehen hat, möchte man sich vielleicht abends nicht so gerne in seinen Hobbykeller verkümmeln.

## Zeige dir, was du bereits bemalt hast

Es ist zumindest für mich absolut motivierend, wenn ich einen gewissen Überblick darüber behalte, was ich in einem Jahr alles bemale. Häufig sehen wir ja auf unserem Arbeitsplatz immer nur die unfertigen Produkte.

Aus diesem Grund hat sich das Führen einer Liste mit fertiggestellten Modellen für mich als hilfreich erwiesen. Alternativ kann man natürlich auch die fertigen Modelle in Sichtweite des Arbeitsplatzes aufbewahren.

## Lass nicht zu viele unbemalte Miniaturen auf deinem Arbeitsplatz herumliegen

Dieser Tipp ist quasi das Gegenstück zum vorherigen Punkt.

Mit der Zeit wird vermutlich jeder Hobbyist einen Stapel mit Miniaturen/ Projekten anhäufen, die er „irgendwann“ noch bemalen möchte. Dieser Pile of Shame/ Pile of Future Fun sollte sich jedoch keinesfalls zu dicht oder gar auf dem Arbeitsplatz befinden. Man läuft einen Marathon ja auch nicht, indem man sich ständig vor Augen führt, wie viel Strecke man noch vor sich hat. (Und das ist jetzt auch die letzte Sportmetapher in diesem Artikel.)

Theoretisch könnte man natürlich auch immer nur dann neue Modelle kaufen, wenn man die alten bereits bemalt hat. Ich denke, die Chancen stehen gut, dass verheiratete Leser diesen Hinweis bereits von ihrem Partner gehört haben. Also, theoretisch wäre das möglich... theoretisch... Ich glaube aber nicht daran, dass so etwas

bereits in der Praxis umgesetzt wurde. ;-)

## Triff verbindliche Aussagen

Ich selbst habe oft nur eine sehr vage Vorstellung davon, wann genau ich mit einem Projekt fertig werden möchte und so ziehen sich einige meiner Projekte über Ewigkeiten hin. Wenn ich diese „Ewigkeiten“ zur Verfeinerung unzähliger Details nutzen würde, wäre das ja kein Problem. Doch leider kommt die Dauer so manches Mal eher dadurch zustande, dass ich an dem Projekt nicht weiterarbeite.

Anders sieht es aber aus, wenn ich mir selbst im Vorfeld ein klares Zeitfenster setze. Am besten funktioniert das bei mir, wenn ich anderen vorher mitteile, was ich bis zu einem bestimmten Tag geschafft haben möchte. Hierbei kann es sich z.B. um Ansagen in einer Spielegruppe („Nächstes Wochenende bringe ich einen neu bemalten Trupp Space Marine Intercessors mit.“) oder auch in der GW-Fanworld handeln. Zumindest für mich funktioniert diese Form der Verbindlichkeit bzw. extrinsischen Motivation sehr gut, da ich nicht der Typ sein möchte, der immer nur leere Versprechungen macht. (Wenn man dann trotzdem aufgrund äußerer Umstände an einer Deadline scheitert, ist das ja kein Beinbruch. Vermutlich hat man trotzdem mehr Zeit in sein Hobby investiert, als ohne vorherige Ansage. Manchmal dienen Ziele auch einfach nur dem richten Zielen und müssen nicht zwingend erreicht werden.)

Allein schon wegen des Vorhandenseins einer klaren Deadline, halte ich die Teilnahme an freundschaftlichen Malwettbewerben (wie wir sie ja im Paintmaster-Bereich finden) deswegen für eine gute Idee.

## Abschließende Worte

Dieser Text ist nun wirklich lang geworden und das Schreiben hat mich auch recht viel Zeit gekostet. Ein Grund dafür war, dass ein Gedanke zum nächsten führte und ich immer wieder neu Ordnung in meine Gedanken bringen musste. Vor allem für diejenigen unter euch, die sich die Mühe gemacht haben, alles zu lesen, hoffe ich, dass ich mich einigermaßen verständlich und nachvollziehbar ausdrücken konnte.

Solltest du noch weitere Hinweise oder Tipps haben, freue ich mich natürlich besonders über Feedback.



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, wer-

den wir zwischen Themen wechseln und immer wieder Einblicke in verschiedenste Rubriken liefern. Wer weiß, vielleicht entdeckt ihr hier noch den ein oder anderen Fortschritt für euch.

In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns in der Hobby-

zone ausschließlich mit dem Geländebau. Denn ohne das richtige Gelände führt ein Kampf doch nur zu einem Bruchteil der möglichen Spielfreude. Wir zeigen euch einige Projekte der GW-Fanworld.net mit fantastischen Arbeiten und sehr kreativen Ideen.

# DIORAMA: ZWERGENAUßENPOSTEN

Hobbyzone - von Gscheid



**Z**unächst widmen wir uns hier den Geländekreationen von Gscheid. Dank des Lockdowns wurde bei ihm das Geländebau-Hobby und Tabletop allgemein wiederbelebt. Mit dem Außenposten Zhufbars schuf er sein erstes großes und „realistisches“ Geländeprojekt. Es handelt sich hierbei um einen Außenposten, welcher zur Zwergenstadt Zhufbar gehört. Hauptsächlich ging es darum, verschiedene Techniken auszuprobieren. Wie gut das funktioniert hat könnt ihr auf den Bildern sehen.

Da der Außenposten Zhufbars steht, wurde es Zeit für das nächste Großprojekt. Gscheid plante also das Haupttor Zhufbars und die umliegenden Verteidigungsanlagen nachzubauen und so der Hauptstadt seiner Armee ein Gesicht zu geben. Jetzt soll alles noch größer, detaillierter, realistischer und vor allem interaktiver werden. Warum Zhufbar? Weil die Festung Heimat der Maschinisten-Gilde ist! Dadurch eignet sie sich perfekt, um interaktiven Elemente und Technikspielereien einzubauen. Meine Armee wird ebenfalls viele Kriegsmaschinen, Gyrocopter usw. beinhalten. Wir dürfen also gespannt werden was hier noch erschaffen werden wird.



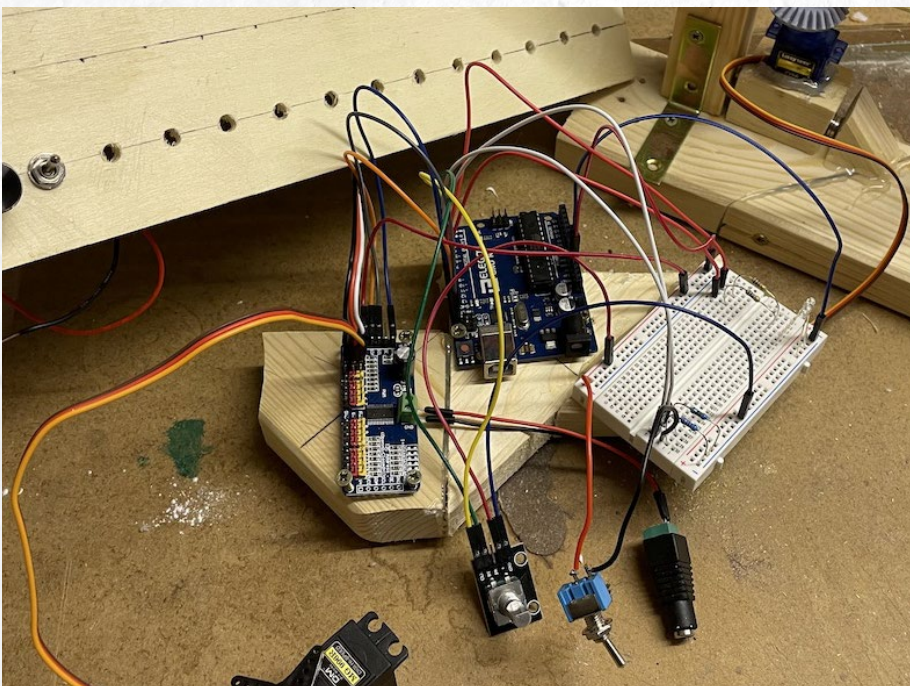
Zhufbar liegt in einem Canyon der von Wasserrädern, Maschinen und Wasserfällen nur so übersät ist, die alle über der Festung herab stürzen. Nachts erstrahlt der ganze Canyon von den Schmiedefeuern der Wehrstadt. Anders als andere Wehrstädte, wurde sie bereits zu Beginn als industrielles Zentrum erbaut, und gilt noch immer als Hauptstadt der Maschinisten und beinhaltet deren Hauptheiligtum. Die hier ansässigen Maschinisten, darunter ihr Oberhaupt Grimly Hammerfist, gelten als sehr einfallsreich und innovativ. Grimly Hammerfist ist Mitglied des Rats des Königs und Mitglied des Barakgrund-Klans. Es gibt hier so viele Schmieden wie in kaum einer anderen Wehrstadt. Einer wichtiger Bestandteil der Industrie ist ein gigantischer Wasserfall des Dustersees, der zahlreiche Wasserräder antreibt. Hier wird auch das seltene Gromril abgebaut und verarbeitet.





# DIORAMA: ZWERGENAUßENPOSTEN

Hobbyzone - von Gscheid



# GELÄNDEBAU IM GROßFORMAT

Hobbyzone - von 7thCadian / Thorsten Friese



Bolt Action

Die Armeen werden immer hübscher dank einfacher und toller Maltechniken und Farben.

Was gibt es da besseres als passendes und schön gestaltetes Gelände? Nichts! Genau darum wird fleißig weiter am Gelände gebastelt. Sei es für der Herr der Ringe, Team Yankee oder unser Tsadora Sonnensystem mit verschiedenen Planetenoberflächen. Es macht einfach deutlich mehr Spaß mit bemalten Modellen auf einem thematischen Spieltisch zu spielen.



Team Yankee

## Was bringt die Zukunft?

Ab sofort beginnt der Geländebau für unser Gruppenprojekt: Operation Chrysos. Dafür steht als erstes die Planung und Beschaffung von Materialien zum Geländebau an. Es wird erstmal generisches Gelände geben und das ein oder andere Festungsteil. Außerdem ist ein wirklich großes Geländestück für die ersten Missionen geplant. Aber dafür schaut einfach mal im Kampagnenthread nach.



Wasser-Effekte



Tsadora Sonnensystem (40k)



# GELÄNDEBAU IM GROßFORMAT

Hobbyzone - von 7thCadian / Thorsten Frieze

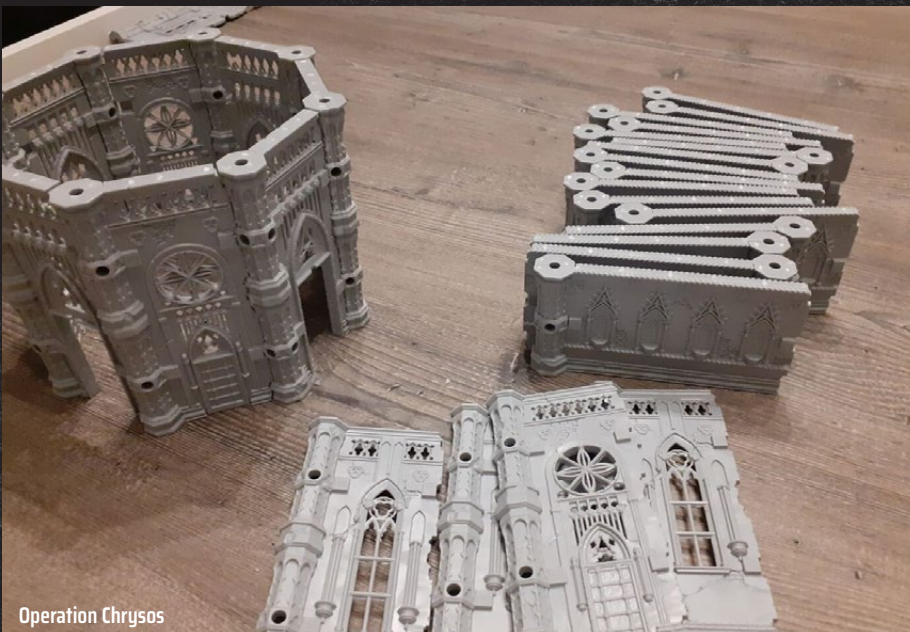
Epic 40k Bäume



Operation Chrysos



Herr der Ringe



Operation Chrysos

# RETRO SPACE ORK KILL TEAM SPIELPLATTE

Hobbyzone - von =Talarion=



**A**chtung es wird orkisch! Auch wenn ihm zuerst andere Projekte und das echte Leben etwas aufgehalten hatten, konnte =Talarion= schließlich mit seiner Idee einer durch und durch orkischen Platte beginnen. Für =Talarion= besteht ein großer Bezug zu den kauzigen, comichaften Grünhäuten der zweiten Edition von Warhammer 40k. In der neuen Box ist zwar neues orkiges Gelände und ein Spielfeld enthalten, doch richtig

ansprechend fand er das nicht. Vielmehr besteht ein Bezug zu den kauzigen, comichaften Grünhäuten der zweiten Edition von Warhammer 40k. In diesem klassischen Stil soll eine kleine Orksiedlung entstehen. Die Schritte werden im Thread dokumentieren. Geplant sind insgesamt vier selbst gebaute Gebäude, Barrikaden, Vegetation, gelooteter Panzer und natürlich die Platte, auf welcher letzten Endes gespielt

werden soll. Dabei wird sich an dem Stil der zweiten Edition orientiert. Was =Talarion= antreibt? Nun, bis zu den Weihnachtsferien soll das Projekt fertig sein, somit steht der zeitliche Rahmen. Außerdem gehört für ihn zu schicken Miniaturen eben auch eine schicke Platte bzw. anspruchsvolles Gelände. Im besten Fall kommt es dann zumindest in die Nähe des (früheren) White Dwarfs.







# STYRODURABENTEUER

Hobbyzone - von Kanazawai



Lange war Kanazawai nicht im Hobby aktiv. Nachdem sich das vor einigen Wochen geändert hat möchte er sich auch wieder daran beteiligen das Forum mit Leben zu füllen. Noch viel länger her ist es, dass er über einen Heißdrahtschneider gestolpert ist. Nun konnte er im letzten Jahr seinen Geiz überwinden und diese wahnwitzige Investition tätigen.

Die Idee besteht darin in einer Stadt für Age of Sigmar zu erstellen. Mit genug Häusern für ein bis zwei Spielfelder. Vielleicht weniger, wenn vorher die Luft ausgeht, vielleicht mehr, wenn genug coole Ideen bestehen, welche unbedingt umgesetzt werden sollen. Die Community darf also gespannt sein was und wie viel es hier in Zukunft zu sehen gibt.

Für die Häuser gibt es ein paar Regeln, welche für einen konsistenten Look eingehalten werden sollen. Auch, wenn bereits jetzt einige davon schon veraltet sind. Von einzelnen Regeln kann abgewichen werden um eine gewissen Individualisierung zu erzeugen, aber es soll immer wiederkehrende Elemente geben. Seht selbst!



Im Wettbewerb um die beste Fanfiction des vierten Quartals, wurden Geschichten zu den Themen Eine Lektion und Verkehrt herum geschrieben. Drei wunderbare Geschichten wurden durch die Nutzer Forget, Ignazuis und Dragunov67 geschrieben und haben es

der Community nicht einfach gemacht, die beste auszuwählen. Ein herzliches Dankeschön an die fleißigen Autoren. Schließlich konnte Dragunov67 die meisten Stimmen für sich gewinnen und daher erscheint hier seine Geschichte. Ihr solltet euch jedoch unbedingt ins

Forum klicken und auch die anderen Geschichten lesen. Am besten das Geschichtenforum beobachten, dann verpasst ihr keinen Wettbewerb mehr.

## EINE LEKTION FÜR'S LEBEN von Dragunov67

### EPILOG

Sonnenstrahlen, die durch das dichte Laub der Allee-bäume fielen, spielten auf dem belaubten Boden und tanzten fröhlich über den ausgetretenen Weg. Vogelzwitschern und Insektengesumm erklang aus dem Wald, den Büschen und Wiesen. Es schien ein durch und durch herrlicher Tag zu sein.

Gar nicht so recht dazu passte die Mine des einzigen Reisenden, der auf dem einsamen Waldweg stand und bei dem es sich um Wulfgram von Wurzbrücken handelte, bis vor kurzem noch Scholar an der Puniner magischen Fakultät. Geballte Fäuste, zornig gerunzelte Brauen und ein verkniffener Mund zeigten alles andere als gute Laune. Kurz und stoßweise ging sein Atem und hörte sich teilweise wie ein Schluchzen an. Wütend starrte er auf das Reisebündel und die kleine alte Truhe zu seinen Füßen. Ruckartig schoß sein Fuß vor und versetzte dem daneben stehenden Proviantkorb einen kräftigen Tritt. Im hohen Bogen flog der gegen einen Baumstamm und im Fallen öffnete sich schon der Deckel. Statt Brot, Käse, Wurst und anderen vermuteten Leckereien für unterwegs kroch, flog und krabbelte eine regelrechte Armee von verschiedenen Insekten, Würmern und ähnlichem Getier aus dem Behältnis und verteilte sich im Laub und Gras des Wegesrands.

Diese letzte Beleidigung in einer langen Reihe tatsächlicher und eingebildeter Affronts machte den jungen Mann nur noch wütender. „Euch werde ich es auch noch zeigen, das werdet ihr mir büßen!“ rief er zu niemand bestimmten in Richtung der in leichtem Dunst liegenden Stadt.

Weiß traten seine Fingerknöchel hervor, krampfhaft ging der Atem. Langsam begann er ruhiger zu atmen und ein geordnetes Denken setzte ein. Seine Zukunft

sah momentan nicht sehr rosig aus, der große Traum vom Hofmagus eines Adligen oder als angesehener Magister in einer der wohlhabenden Städte war unerreichbar geworden. Zurück nach Hause? Lieber würde er auf der Stelle tot umfallen, statt nach Wurzbrücken zurück zu gehen. Als was auch, als der überflüssige dritte Sohn des Gutsherren, der vom guten Willen seiner Eltern und Geschwister abhängig war? Irgendwo eine Anstellung suchen? All das war weit unter seiner Würde. Mit nachdenklich zusammengezogenen Brauen passierten Ideen, Pläne und Fantasien Wulfgarms Kopf, aber nicht eine davon war brauch- oder umsetzbar. Nichts davon würde seine jetzige Situation verbessern oder wäre möglich. Als gescheiterter Scholar wollte er auf keinen Fall wieder nach Hause.

++++++

Langsam zeichnete sich eine Idee ab, den Kopf nachdenklich gesenkt und unentschlossen mit dem linken Fuß wippend dachte er genauer darüber nach. Ein besserer Plan fiel ihm fürs erste nicht ein. „Gut, das muß erst einmal reichen.“, sprach er leise zu sich selbst.“ Der alte Theomar wird mich sicherlich bei sich aufnehmen, er hätte mich damals schon gerne als Schüler behalten, aber das wollte weder ich noch meine Eltern. Die Vorstellung als der Nachfolger des alten Druiden zu enden behagte ihm auch jetzt nicht allzu sehr, aber welche Wahl hatte er schon? Besser als alles andere war es allerdings und vielleicht wäre es ein Anfang. Immerhin war ein wenig Macht und Ansehen besser als gar nichts, er mußte ja nicht Zeit seines Lebens güste Kühe, kranke Schafe oder die Wehwehchen der Bauern, die sich keinen Medikus leisten konnten, heilen. Er war sich sicher, daß sich irgendwann eine bessere Gelegenheit bieten würde in den Vordergrund zu treten. Seufzend

bückte er sich nach dem Bündel und der alten Holztruhe, die er grimmig lächelnd betrachtete und begann schlurfend und vor Selbstmitleid seufzend den Weg in sein zukünftiges Leben.

++++++

### ERGEBNIS

„Was für eine Schande“, Wulfgarm stand vor den Magistern der Fakultät und erwartete das Schlimmste. Die Gesichter der drei Magier waren ausdruckslos und starr auf ihn gerichtet. Nur Magister Melchion sah noch sehr erschöpft aus. Ihm, als Wulfgarm's Mentor fiel der Hauptanteil bei der Aufhebung der Sprüche und der Beseitigung des magischen Chaos zu, welches er durch seine Tat verursacht hatte. Das Urteil der Magier war vorhersehbar und in seinen Augen ungerecht und übertrieben hart. Wieder einmal fühlte er sich herabgesetzt und ungerecht behandelt. Seine hauptsächliche Sorge drehte sich, wie fast immer, darum was die anderen von ihm denken und wie er vor anderen dastand. Langsam fand aber auch die Frage nach dem ‚Wie‘ Einzug in seine Überlegungen. Was war schiefgelaufen? Wie konnte es dazu kommen? Langsam zogen die Erinnerungen der letzten Zeit herauf.

++++++

„Irgendetwas stimmt nicht“, erklang eine leise Stimme mit einem merkwürdigem Nachhall tief im Bewusstsein. „Merkwürdig, ich habe ein Bewusstsein?“, die Stimme hatte einen leichten, schrillen Klang und seltsame Echos. „Wo bin ich? Was ist passiert?“ Wulfgarm versuchte angestrengt seine Sinne zu sammeln und die Augen zu öffnen, während er unerträglich laute und merkwürdige Geräusche wahrnahm. Etwas ande

# EINE LEKTION FÜR'S LEBEN

drängte sich in seine Bemühungen, andere, fremde Gedanken, die nicht wirklich Gedanken waren sondern kurze, teilweise schmerzhaft Impulse.

Er versuchte sich darauf zu konzentrieren und kurz meinte er zu verstehen was er empfand. "Zu früh" war ein Impuls, "Hunger" ein anderer. Irritiert blendete er sie aus und öffnete die Augen, nur um sie erschreckt atmend sofort wieder zu schließen. Die Welt stand Kopf und hatte sich vervielfacht. Die merkwürdigen, donnernden Geräusche dauerten an und Wulgarm drehte seinen Kopf, "seine Köpfe?", in die Richtung der Geräusche. Ein großer Zweibeiner tapste unbeholfen und merkwürdige, schrille und abgehackte Schreie ausstoßend und mit den Armen wedelnd durch den Raum. Verwundert über das seltsame Verhalten beobachtete er die Gestalt weiter, während er versuchte seine Gedanken zu sammeln.

++++++

Erst einmal mußte er sich über das wo und wie klar werden, das wer war ihm bewusst, aber er befand sich nicht mehr in seinem Körper. Seine Wahrnehmung funktionierte soweit wieder um festzustellen, daß er kopfüber an einem Balken an der Decke seiner versteckten Studierstube hing. Beim Umsehen bemerkte er ein gutes Dutzend Fledermäuse, die um ihn herum in gleicher Stellung hingen. Merkwürdig war, daß sie alle ihre Köpfe in der gleichen Weise in die selben Richtungen drehten. Ein schmerzhafter Impuls durchfuhr seine Gedanken, sie taten das selbe wie er. So wie er bewegten sich alle Köpfe in die selben Richtungen. Probeweise versuchte er die Arme zu bewegen und stellte erschreckt fest, daß es Flügel waren, die er und die Fledermäuse um ihn herum auf die gleiche Weise bewegten. „Oh nein, ihr Götter und vor allem die heilige Hesinde helf mir“, stammelte er im Geiste. Blitzartig hatte er die Situation erfaßt. „Ich bin eine verdammte Fledermaus“, begann er zu denken.“ Nein, mehr als ein Dutzend verdammte Fledermäuse. Aber wie war das möglich, so sollte der Spruch nicht wirken“. Seine Gedanken drehten sich im Kreis und nach und nach erschloß sich ihm die Lösung. Er hatte statt einen Teil seiner Wahrnehmung auf andere Lebewesen zu übertragen, fast sein gesamtes Bewusstsein auf den Schwarm übertragen, daher auch diese seltsamen Echos in seinem Kopf. Das müssen die Teile von ihm in den anderen Tieren sein.

Mit aufkeimenden Entsetzen blickte er und der Rest des Schwarms nach unten, wo immer noch sein Körper, in dem jetzt sicher das bißchen Bewusstsein der Fledermäuse steckte, durch den Raum torkelte. Er war froh, daß keine Kerze brannte die umfallen konnte und die schmalen Sehschlitze in dem halb zerfallenen Gemäuer das Hinausfallen verhindern würden.

Wie konnte das nur passieren und wie war es umzukehren? „Es muss an den Zutaten für den verstärkenden Trank gelegen haben“, überlegte er. Viele der Zutaten waren exotische Pflanzen und Substanzen aus dem Süden oder Maraskan und er war gezwungen, sie mit einheimischen Mitteln, die er für geeignet hielt, zu ersetzen. Das meiste hatte er sich heimlich in der Fakultät „geliehen“ oder direkt bei Händlern gestohlen. Ihm fiel nichts ein, wie er aus eigener Kraft etwas für die Umkehr des Spruches tun könnte. Seufzend fand er sich mit der einzigen Lösung ab, die ihm einfiel. Er musste mit Meister Melchion Kontakt aufnehmen.

++++++

## Prolog

Während er Zutaten wog, zählte und sortierte dachte Wulgarm mit leichter Wehmut an den Tag zurück an dem er in Punin ankam. Die Hoffnungen, die er sich machte. Die Möglichkeiten die vor ihm lagen. Ein völlig neues Leben hätte vor ihm liegen können, aber es kam natürlich anders. Ein Studiosus der älteren Klassen mußte natürlich Phexdan von Wasserau sein, Sohn einer Gutsherrenfamilie aus der Nachbarschaft, die mit seiner Familie schon seit Jahren im Streit lag. Bald darauf begannen die Schikanen, die er glaubte hinter sich gelassen zu haben, wieder von neuem. Koboldkind, Hexenbalg, Bücherwurm, Schleicher waren nur einige Schimpfnamen, die seine Eltern, Geschwister und die Bewohner des heimatlichen Hofes für ihn hatten. Als ungewollter dritter Sohn und fünftes Kind, war er in ihren Augen noch weniger nütze, als seine zwei Schwestern, die man wenigstens noch nutzbringend verheiraten könnte. Beizeiten gewöhnte es Wulgarm sich an, allen aus dem Weg zu bleiben, aber sie trotzdem zu beobachten und zu belauschen. Um sich für erlittene oder eingebildete Gemeinheiten zu rächen, spielte er seine Geschwister und andere, die ihm Unrecht zufügten gegeneinander aus. Noch unerträglicher wurde es, als plötzlich unerwartete Mißgeschicke in seiner Nähe

passierten. Bald stellte ein reisender Perainepriester fest, das der kleine, unsichere Junge nicht verflucht, sondern magiebegabt war. Natürlich fiel seinen Eltern nichts besseres und kostengünstigeres ein, als ihn ein paar Tage in der Woche zu einem Druiden zu schicken, der in den Wäldern Wurzbrückens lebte und den Bauern bei vielen Gelegenheiten half. So lernte er Theomar kennen und das erste Mal in seinem Leben so etwas wie ein Zuhause. Der Druiden schrieb schließlich auch an einen befreundeten Magister und erwirkte so die Aufnahme an der Akademie.

++++++

Es hätte alles gut werden können, dachte Wulgarm aber entgegen der Aussage des Priesters in seiner Kindheit fühlte er sich sehr verflucht. Das würde sich aber bald ändern, sobald der Spruch an dem er seit einiger Zeit arbeitete funktionierte. Den Magistern würde er so imponieren, daß sie ihn für die offene Stelle des Gaststudiosus an einer anderen Akademie auswählen würden. Mit etwas Glück, könnte er dann dort von vorne anfangen. Ein wenig Glück im Unglück hatte er ja schon beim Auffinden seiner jetzigen Studierstube gehabt. Auf der Flucht vor seinen schlimmsten Peinigern war er auf dem alten Speicher an der Mauer in einem lange nicht genutzten Raum gelandet und hatte dort den Zugang zu diesem Zimmer gefunden. Offenbar bei den Umbauarbeiten zugebaut und vergessen, mußte sie früher schon einem forschendem Magus gehört haben. Den größten Schatz, in seinen Augen, fand er in einer alten Truhe, die Aufzeichnungen des früheren Bewohners, der sich offenbar mit der Erforschung von Sprüchen abseits der Lehrmagie beschäftigte. Wulgarm fand viele Seiten über hexische, elfische und druidische Sprüche, viele Bücher handelten aber auch von echsischer und Magie der Magiermoguln. Diese mit den Runen TaB versehen, hatte er ängstlich zurück gelegt und nie wieder angesehen, sie waren ihm unheimlich. Nun endlich sollte es so weit sein, jetzt wollte er es sich und anderen beweisen und endlich aus dem Schatten treten und Erfolg haben. Einmal im Leben mußte ihm das Glück doch einmal zulächeln. Versonnen lächelnd gab er die Zutaten für den Trank in die Retorte, der ihm genug Energie für diesen Spruch liefern würde.

In unserer neuen Rubrik könnt ihr die großartigen Spielberichte unserer Community lesen und tiefere Einblicke in vielleicht weniger bekannte Spielsysteme bekommen. Hier dreht sich einfach alles um Würfel, Regeln und die Geschichten, die mit diesen erzählt werden. Denn letztendlich geht es doch darum, mit den akribisch bemalten Figuren auf den detailreich gestalteten

Spieltischen in die Schlacht zu ziehen. Sollte euch dazu irgendwann einmal die Motivation fehlen, dann findet ihr hier neue.

Neben den Spielberichten, die den sechsten Memortoren Wettbewerb gewonnen haben, findet ihr in dieser Ausgabe des FCR einen Artikel von unserem User Goatmörser, der euch den wahnwitzigen Football der alten

Welt näher bringen möchte. Damit natürlich nicht genug. Das 41. Jahrtausend kommt ebenfalls nicht zu kurz und Laskaris stellt uns Battle Fleet Gothic vor, das mit seinen Weltraum Gefechten wieder neues Interesse in der Community erweckt. Lasst euch faszinieren und in die verschiedensten Galaxien entführen.

## SYSTEMVORSTELLUNG BLITZ BOWL

Battlegrounds - von Goatmörser / Nicolai Horn

**NICKNAME** Goatmörser

**NAME** Nicolai Horn

**ARCHETYP** Zelot

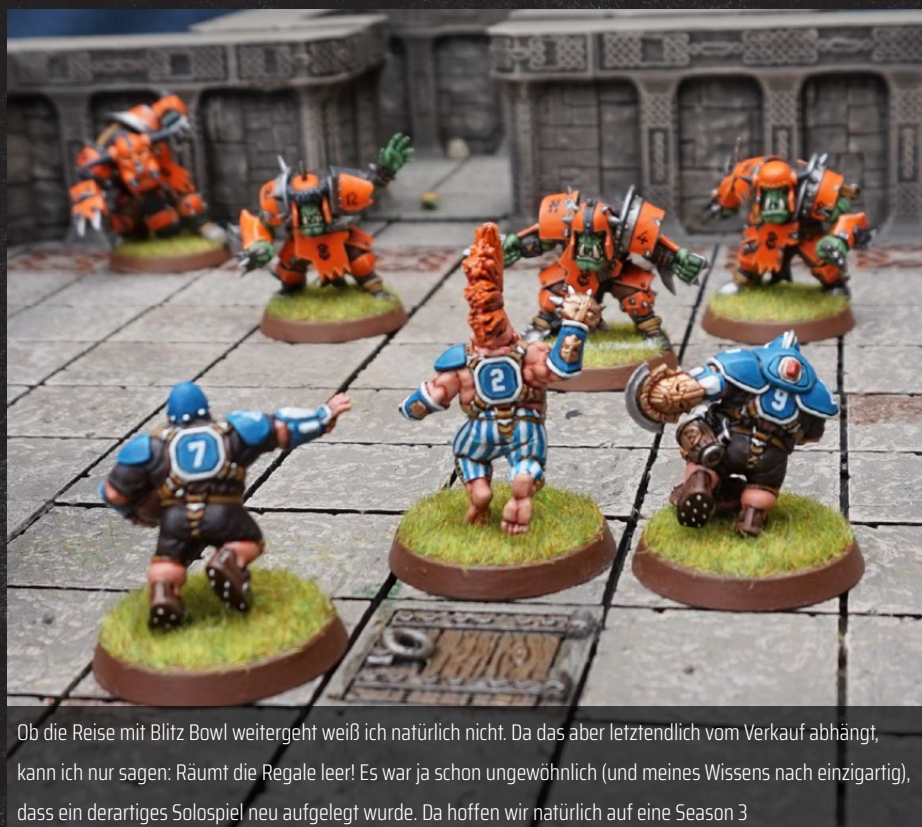
**HOBBYBEGINN** ca. 1990 (Hero Quest)

**MALSTIL** wünschte er wäre 1% von Darren Latham

**LIEBLINGSMINIATUREN** Snotlings vielleicht?

Die Stadien der alten Welt erzittern unter dem donnernen Gebrüll der Blood Bowl Fans. Doch was ist das? Da gibt es doch auch eine zweite Liga, die Amateurliga rund um das nicht weniger fantastische Blitz Bowl.

Die werbe Leserschaft erinnert sich sicher noch an das grandiose Blitz Bowl Stadion von chilla-bot aus der letzten Ausgabe des Fanworld Community Report. Ja, Blitz Bowl, das ist der kleine Bruder von Blood Bowl, das wohl als eine Art Einstiegs spiel gedacht war. Das ist ein sehr leicht zu lernendes und wenig zeitintensives Spiel. Es weist durchaus die ein oder andere Parallele zu Blood Bowl auf, ist dabei jedoch nicht ansatzweise so komplex wie das Original. Man könnte nun meinen, dass so ein Einstiegsspiel etwas für den hohlen Zahn sei und sich der Wiederspielwert in Grenzen hält. Weit gefehlt, liebe Leserschaft! Tatsächlich bietet Blitz Bowl diverse taktische Kniffe, die einen dazu verleiten es immer und immer wieder zu spielen. Mittlerweile wurde es sogar mit der „Season 2 Box“ erneut aufgelegt und es hat sich eine weltweite Spielerschar über das Internet zusammengefunden.



Ob die Reise mit Blitz Bowl weitergeht weiß ich natürlich nicht. Da das aber letztendlich vom Verkauf abhängt, kann ich nur sagen: Räumt die Regale leer! Es war ja schon ungewöhnlich (und meines Wissens nach einzigartig), dass ein derartiges Solospiel neu aufgelegt wurde. Da hoffen wir natürlich auf eine Season 3

# SYSTEMVORSTELLUNG BLITZ BOWL

Battlegrounds - von Goatmörser / Nicolai Horn

So verwundert es vielleicht nicht mehr ganz so sehr, warum Liebhaber ihre eigenen Stadien bauen, dutzende Teams ausheben und das Squigleder bei einer schnellen Runde des Bier & Brezel Zockens fliegen lassen. Und wenn ihr nun neugierig geworden seid, besucht doch mein Blitz Bowl Arsenal auf der GWFW.



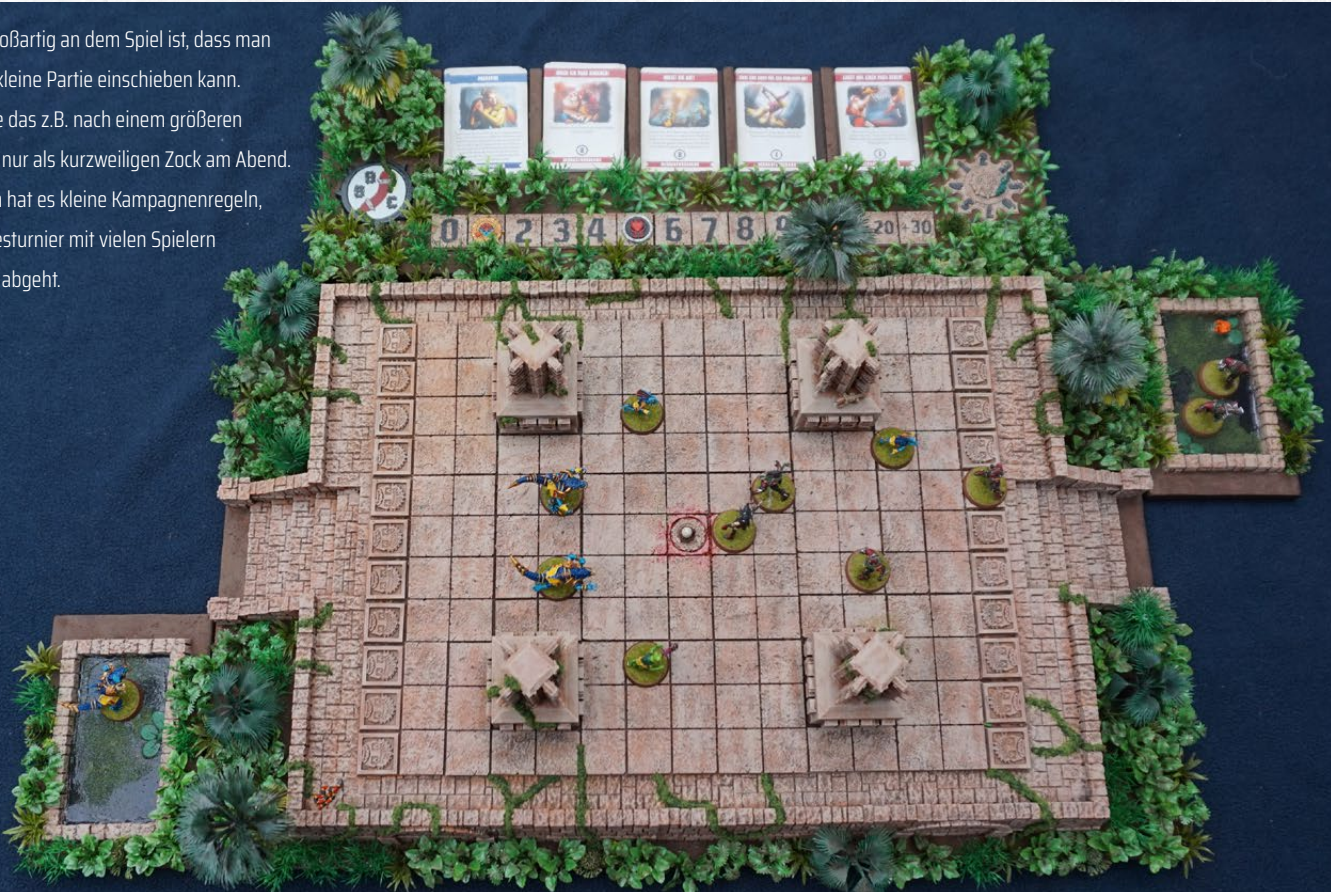
Ich würde mich freuen, wenn Blitz Bowl eine breitere Bekanntheit unter den Spielern bekommt. Aus diesem Grund versuche ich meine „Spiked Sausage Cup Events“ zu etablieren



Mit in der Regel 6 Miniaturen ist ein Team wirklich schnell bemalt. Da kann es schon mal passieren, dass ganz schnell ein zweites oder drittes Team dazu kommt.



Besonders großartig an dem Spiel ist, dass man einfach eine kleine Partie einschieben kann. Denkbar wäre das z.B. nach einem größeren Spiel XY oder nur als kurzweiligen Zock am Abend. Und trotzdem hat es kleine Kampagnenregeln, dass ein Tagesturnier mit vielen Spielern ebenfalls gut abgeht.



# ALPHA LEGION VS ADEPTUS CUSTODES

## ADEPTA SORORITAS



### ALPHA LEGION 1.000 Punkte

- Lord Discordant
- Warpsmith
- 2x10 Kultisten
- 1x Chaos Spawn
- 5 Raptors
- 2 Venomcrawler
- 3 Obliterators

### ADEPTA SORORITAS 1.000 Punkte

- Missionary
- Palatine
- 20 Sororitas mit 4 Sturmboltern
- Imagifier
- 7 Zephyrim
- 5 Retributors mit schw. Flammenwerfer
- Multimelter-Immolator
- Exorcist

### ADEPTUS CUSTODES 2.000 Punkte

- Callidus Assassine
- Trajann valoris
- Shield-Captain auf Jetbike
- 5 Custodian Guards mit 2x Schild
- 4 Sagittarum Custodians
- 5 Aquilon Terminatoren
- Vexilus Praetor
- 4 Jetbikes
- Caladius Grav-Tank

## P

### rolog: Adeptus Sororitas von User „Huntsman“

Nach ihrem Scheitern während des letzten Einsatzes im Kampf gegen die Mächte des Chaos wurde Palatine Ivy von ihrem Konvent die Ehre aberkannt geweihte Reliquien zu führen. Zur Buße und Läuterung ihrer Schuld wurde sie damit beauftragt eine niedrig-priorisierte Eskorte einer einfachen Missionarin durchzuführen.

Trotz oder gerade durch ihre Schmach in ihrem Glauben bestärkt, führte Ivy ihren kleinen Einsatztrupp durch das unwegsame Gelände eines rauen Wüstenplaneten. Die harschen Bedingungen zehren an den Kräften der Schwestern, doch mit Hymnen und Lobgesängen über ihre Patronin Lucia bleiben sie standhaft.

Unerwartet stoßen sie zwischen den wehenden Sanddünen auf einen Verband der Alpha Legion und wollen direkt zum Angriff übergehen. Palatine Ivy hält ihre Schwestern aber zurück, da sie der Sache misstraut und ein Gefühl von den menschlichen Verstand übersteigendem Wissen hat, welches nur der Gottimperator selbst ihr in seiner Weisheit vermittelt haben kann.

Natürlich ist ihre Anwesenheit nicht unbemerkt geblieben und schon bald meldet ein Spähposten, dass sich

ein Arch-Lord Discordant auf seinem Vex Machinator ihrem Lager nähert. Der Bedrohung nur allzu bewusst lässt Ivy ihre Schwestern Kampfposition beziehen und die Missionarin in Deckung bringen.

Entsprechend verwundert sind sie und ihre Schwestern, als der Arch-Lord in einiger Entfernung von seinem Vex Machinator absteigt und zudem, in einem Akt der Verwunderung, seine Waffe ablegt, bevor er sich weiter nähert. Ivy merkt, dass ihre Kameradinnen der Sache nicht trauen und mehrere Finger bereits angespannt an den Abzügen ihrer Bolter liegen. Es heißt die Alpha Legion sei meisterhaft in der Tarnung und Irreführung.

Doch sie alle warten auf den Befehl ihrer Anführerin. Das Gefühl mehr zu wissen als sie begreifen kann ist in Ivys Kopf stärker als zuvor und ohne Gründe zu nennen, ordnet sie an, dass niemand das Feuer eröffnet und begeht eine schon fast blasphemische Tat, indem sie ihre Deckung verlässt und auf den Arch-Lord zugeht.

Auch ohne sein riesiges Maschinenkonstrukt ist er eine einschüchternde Erscheinung und kurz überlegt sie, ob es nicht töricht ist sich ihm zu nähern, doch ihr Glaube lässt sie entschlossen weitergehen.

Es stellt sich heraus, dass der Arch-Lord behauptet seine Truppen und er hätten sich von den Chaos Göttern abgewandt und würden nun nach der Gnade und dem Licht des Imperators suchen, in der Hoffnung Vergebung für die Verfehlungen ihrer Brüder und ihre eigenen zu finden. Ivy bleibt misstrauisch und das Mal des Slaanesh auf seiner Rüstung bestärkt ihre Zweifel. Doch sie glaubt auch daran, dass der Gottimperator selbst reuigen Ketzern helfen wird. Auch wenn er sie in heiligem Promethium verbrennen lässt, könnten sie so zumindest als Büber sterben.

Wäre Ivy älter und erfahrener, hätte sie die Chance ergriffen und ohne zu überlegen den unbewaffneten Arch-Lord mit ihrem Energieschwert angegriffen und sich seinen Kopf geholt, bevor sie den Rest seiner Truppen mit heiligen Boltgeschossen niedermähen ließ.

So akzeptierte sie schließlich eine Unterstellung des Arch-Lords und seiner Truppen unter ihr Kommando, auf dass sie sie nach Beendigung ihrer Mission vor den Thron des Imperators bringen würde.

## Prolog: Adeptus Custodes von User „Der Badner“

Trajann Valoris und die Captains Liantári und Leotyduš Talorn standen Seite an Seite auf einer Klippe und beobachteten das Blutbad unter ihren Füßen. Was als einfacher Aufstand auf diesem vom Imperator verlassenen Felsen begonnen hatte, entwickelte sich nach kürzester Zeit zu einer ausgewachsenen Invasion der verderbten Alpha Legion. Die mit der Niederschlagung der Rebellion beauftragten Adepta Sororitas befanden sich nach einer Reihe von Niederlagen nun in diesem letzten stoischen Gefecht. Stoisch sagten die Einen: „Wahnsinn“, grunzte Leotyduš und umfassendes Nicken bezeugte die allgemeine Zustimmung unter den versammelten Custodes. „Gab es schon ein Hilfesuch der Schwestern?“, wollte Valoris wissen. „Natürlich nicht, Captain-General“, ant-

wortete ihm Liantári. „Diese Verbohrtheit von Palatine Ivy ist die Wurzel dieser Krise. Sie hätte sich gleich an uns wenden sollen als sie erkannte, dass die Situation hier unhaltbar geworden war.“ Wie aufs Stichwort explodierten eine Reihe imperialer Kampfpanzer in den Reihen der Schwestern, als Laserfeuer und andere unheilige Geschosse der Häretiker sie in Stücke rissen. Valoris drehte sich zu seinen Gefährten um und eine kontrollierte Bewegung seines Kiefers ließ sein intercraniales Komm-System zum Leben erwachen. „Schildkompanie, hört meine Worte!“ Ein Heer aus goldenen Gestalten versteifte sich, insofern das überhaupt möglich war. Mächtige Aquilon-Terminatoren standen Seite an Seite mit ihren kleineren Brüdern. Diese Custodian Guards, bewaffnet mit gleißenden Hellebarden, mäch-

tigen Bolt-Calivern oder mannshohen Turmschilden bildeten das Herz dieser Streitmacht. Dämmerfalken-Jetbikes surrten im Leerlauf, während die großen Triebwerke eines Caladius-Kampfschwebers Staub aufwirbelten. „Die Schwesternschaft der Adepta Sororitas hat auf dieser Welt versagt. Durch ihr Scheitern haben sie diese Welt dem Verfall und dem Ruin preisgegeben und es ist nun an euch, den bevorzugten Söhnen des Imperators, ihre Schmach auf euch zu laden und aus der Existenz zu tilgen! Die Schwestern haben sich selbst verdammt. Der Imperator wandte beschämt sein Angesicht von ihnen. Lasst uns nun als Sein gerechter Zorn auf die Häretiker und die Versager niederfahren und als Bestrafung vom Antlitz der Galaxis tilgen!

## ALPHA LEGION VS ADEPTUS CUSTODES ADEPTA SORORITAS AUFSTELLUNG

Zwei Fraktionen gegen eine brachten ein wenig Komplikationen mit sich...wir teilten Relikte und Warlord auf, dann hatten wir noch nicht einmal die Armeelisten gegen den goldenen Feind abgestimmt und ließen dann den Würfel entscheiden, welche der beiden vorbereiteten Sororitas-Listen es werden sollte...alles natürlich aus rein taktischen Gründen, um den Gegner zu verwirren.

Lieutenant Spawn platzierte sich furchtlos mit beinahe der gesamten Armee der Sororitas auf unserer linken Flanke (natürlich nahe eines Missionsziels), während die Alpha Legion die Mitte sowie rechte Flanke gemeinsam mit einem Exorcist sicherte. Die erstaunlich zahlreichen Custodes verteilten sich gleichmäßig auf

ihrer Seite und der Caladius richtete seine viel zu großen Kanonen bereits auf den Exorcist aus.

In Reserve blieben: 3 Obliterators, 5 Raptors, 7 Zephygrim, 5 Alarus Terminatoren, 1 Callidus Assassine



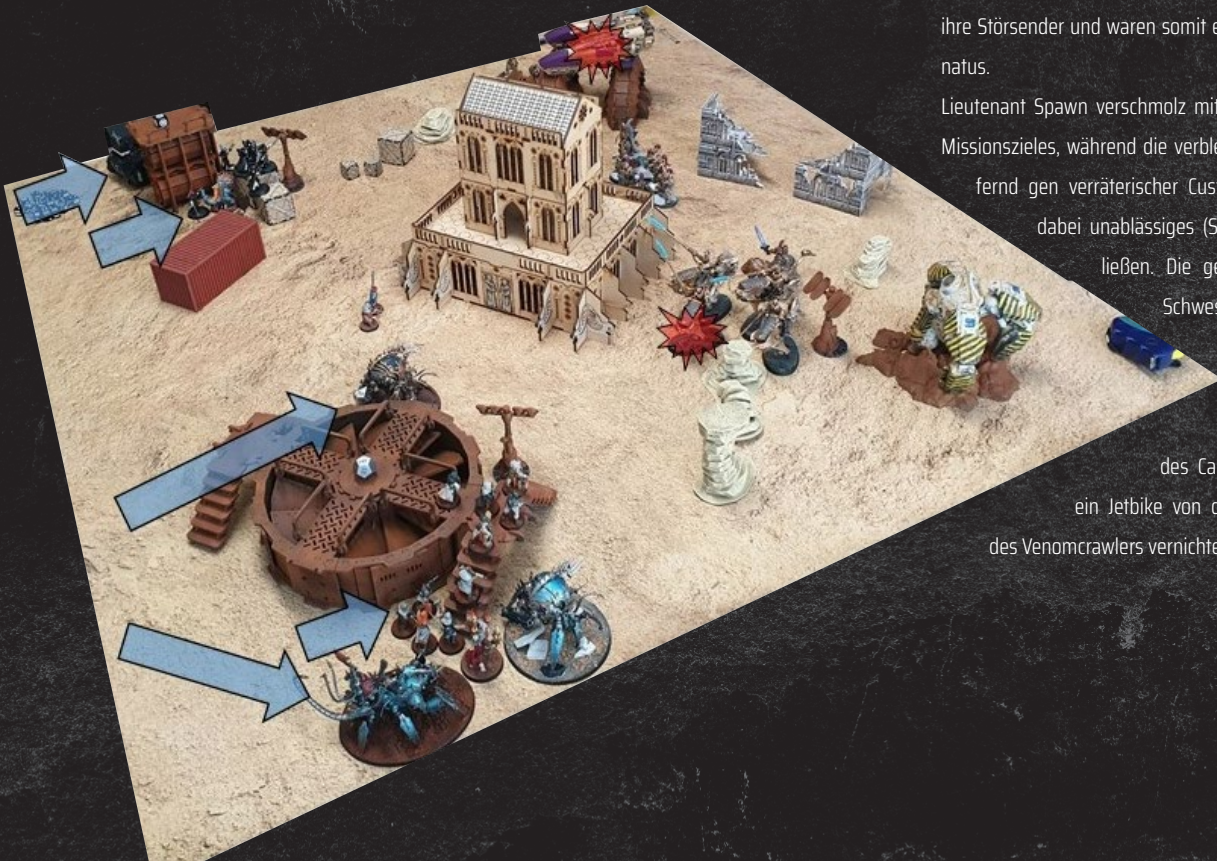
## ALPHA LEGION ADEPTA SORORITAS VS ADEPTUS CUSTODES RUNDE EINS

Die Custodes rückten geschlossen vor und nahmen den zentralen Trupp Kultisten, den Exorcist und den 20er-Trupp Schwestern auf der linken Flanke unter Beschuss. Dem gewaltigen Feuer der Elitewachen des Imperators war wenig entgegen zu setzen, sodass der Exorcist explodierte und sogleich noch mehrere Kultisten mit ins Grab nahm. Auch die Schwestern litten und mussten einige Verluste hinnehmen, während der Gegner sich an den Missionszielen in Position brachte.



Die beiden letzten Kultisten nahe des Zentrums platzierten ihre Störsender und waren somit entbehrlich...Hydra Dominatus.

Lieutenant Spawn verschmolz mit der Deckung nahe des Missionszielen, während die verblendeten Schwestern geifernd gen verräterischer Custodes marschierten und dabei unablässiges (Sturm)Bolterfeuer regnen ließen. Die gesalbten Geschosse der Schwestern sowie der Multimelter des Immolators schlugen mehrere Löcher in die Panzerung des Caladius Panzers während ein Jetbike von den Excruciator Cannons des Venomcrawlers vernichtet wurde.





## ALPHA LEGION VS ADEPTUS CUSTODES ADEPTA SORORITAS RUNDE ZWEI

In zweiten Zug der Custodes erschien die Callidus Assassine hinter Lt. Spawn und seinem zelotischem Fussvolk und shredderte, was das Zeug hielt...die Verluste waren aber überschaubar. Der Caladius lieferte sich ein Duell mit dem Immolator, während die Edelsten der Edlen des Imperators - ausgestattet mit unbezahlbaren Auramitrüstungen und seltenen Jetbikes - 2 Kultisten in den Wüstensand hämmerten.

Der Shield-Captain auf Jetb...ähm -löwen griff den zentralen Venomcrawler an und nahm ihm auf den Punkt genau die letzten Lebenspunkte ab. Der eingeschlossene Dämon entwich in das Immaterium und schwor Rache.

Auch die Sororitas auf der linken Flanke wurden weiter durch allerlei Beschuss aufgerieben, sodass die ersten Deserteure die Gnade des Imperators erhielten...Lt. Spawn war zufrieden



Die taktischen Reserven der Chaosmarines erreichten das Schlachtfeld - ja, auch der Lord Discordant und Venomcrawler Nummer 2 gehörten dazu...niemand wollte sich vor den großen Kanonen des Caladius verstecken.

Die Raptoren scannten direkt das Missionsziel und punkteten auch bei „An Allen Fronten“.

Die Obliterators legten auf den Caladius an, doch nach einem wahren Feuerhagel hatte dieser nur 4 Lebenspunkte verloren...blöd, wenn Tzeentch für den Schadenswert der dicken Wummen nur eine 1 gibt. In einer Endlosen Kakophonie nochmal das selbe...und auch hier nur 1 Schaden pro Verwundung. Schwer gezeichnet und rauchend schwebte der Panzer nahe des zentralen Gebäudes und weigerte sich, zu sterben. Lord Discordant und Venomcrawler stürmten feuernd auf Shield Captain und Jetbikes zu und verteilten ordentliche Dämonenschellen. Der feige Captain zog sich dann in Richtung der Sororitas zurück, um dort würdigere Gegner zu finden.

Unbemerkt von allen stiegen die Retributors mit ihren Flammenwerfern aus dem Immolator aus, um ein wenig Chaos zu stiften. Dummerweise ist Auramit nicht nur glänzend und schön, sondern leider auch sehr dick...



## ALPHA LEGION ADEPTA SORORITAS VS ADEPTUS CUSTODES RUNDE DREI

Das sah doch gar nicht so schlecht aus für das Team Alpha Sororitas...Moment...schmeckt ihr das auch... die Luft schmeckt irgendwie metallisch...und meine Brandnarben vom letzten Opferfest jucken.  
Bämm, da teleportieren sich doch glatt mal knapp 400 Punkte Terminatoren in unseren Rücken. Nachdem das Bolterfeuer keinen Schaden verursacht hat, schaffen sie natürlich ihren Angriffswurf und man hörte nur noch ein welpenhafes Jaulen des Helstalkers zwischen dem auf und ab der Energiefäuste. Auch dem kläglichen Rest des großen Sororitrupps auf der linken Flanke sollte es nicht anders ergehen. Sogar die Raptors und Retributors erlitten Verluste...irgendwie entglitt die Lage langsam den allwissenden Klauen von Lt. Spawn.



Der einsame Venomcrawler musste sich nun zwischen den Aquilon-Terminatoren und den Custodian Guards entscheiden. Da Dämonenmaschinen nunmal auch mit Gefühlen zu kämpfen haben, ließ das plötzliche und nicht ganz gewaltlose Verschwinden des Lord Discordant den Venomcrawler in Richtung des zentralen Missionsziels wandern, während er fröhlich mit seinen Kanonen umherschoss. Dummerweise waren ihm zwei Sturmschilde im Weg, sodass die Ausschöschung des Trupps eine erstaunlich zähe Angelegenheit wurde...

Der Immolator erledigte endlich den Caladius, nur um ihm kurze Zeit selbst in die Gefilde des Maschinengottes zu folgen, wo sie noch heute bei einer Tasse Caffeine über die Erlebnisse des heutigen Tages schmunzeln

## ALPHA LEGION ADEPTA SORORITAS VS ADEPTUS CUSTODES RUNDE VIER / FÜNF

In Runde 4 habe ich vergessen, Bilder zu machen (musste vor lauter Aufregung aufs Töpfchen), jedoch lichteten sich die Reihen nun schnell.

Trajann Valoris sah die Zeit gekommen, auch direkt in den Kampf einzugreifen, den Vexilus Praetor im Schlepptau.

Das Hand- und Klauengemenge zwischen den Custodians und dem Venomcrawler zog sich dummerweise immer weiter in die Länge, sodass die zähe Dämonmaschine schließlich an den Sturmschilden hängen blieb und die übrigen Truppmitglieder die hydraulischen Verbindungen zum Seelenspeicher kappen konnten.



Auch das Eingreifen der Raptors half nichts, einzig die letzte Retributor konnte Trajann Valoris recht glücklich mehrere Lebenspunkte entziehen. Die letzten beiden Obliterators kümmerten sich um den Standartenträger der Goldjungs, während die letzten Kultisten von den Boltgeschossen der Terminatoren vom Missionsziel gefegt wurden.

Einzig ein kleiner Warpsmith flitzte mit seinem Mindveil gut getarnt in das Viertel der Terminatoren und holte die entscheidenden beiden Siegpunkte (wie sich erst später herausstellte)...Lt. Spawn war wahrlich verückt!



### ALPHA SORORITAS 47: 45 CUSTODES

Welch knappes Spiel...hätten die Aquilon-Terminatoren anstelle der Kultisten den Warpsmith ins Visier genommen, wären die Custodes als verdiente Sieger vom Feld gegangen. Durch viel Verwirrung in den gegnerischen (wie auch eigenen) Reihen konnte die kombinierte Streitmacht aus Sororitas und Verräter-Astartes diese Schlacht gewinnen (auch wenn es noch Unstimmigkeiten zur tatsächlichen Rundenzahl gibt...ein Rundenwürfel ist echt nicht zu unterschätzen). Es war auch jeden Fall ein tolles Spiel mit derart vielen cineastischen Momenten, dass dieser Bericht auch gerne so lang wie die Beinamen in einer Custodesrüstung hätte sein können. Vielen lieben Dank an meine beiden Mitspieler!!!

# SYSTEMVORSTELLUNG BATTLE FLEET GOTHIC

Battlegrounds - Weltraumgefechte im 41. Jahrtausend von Laskaris



**M**ein Name ist Andi, (mittlerweile) besser bekannt als Laskaris. Ich wurde gebeten etwas über mich und meine Battlefleet Gothic (BFG) Leidenschaft zu schreiben, und: Here we go. Schon als damals 1999 die ersten Vorabregeln und Pappmarker im White Dwarf drin waren hat mich BFG fasziniert. Ich war schon immer ein Science Fiction Fan, und besonders Space Operas wie Star Wars, Star Trek, Babylon 5 und andere Filme/Geschichten rund um Raumschiffe haben mich begeistert. Und dann das Ganze noch in Grim Dark 40k? Her damit! Es fing langsam mit ein paar einzelnen Strike Cruisern, aus dem GW Leipzig zu Besuch bei meiner damaligen Freundin, an. Ich sammelte BFG parallel zu meinen 40k Armeen.

Als dann die Grundbox eingestellt wurde (ca 2005 rum), und das Regelbuch nur noch als PDF (oder auf Englisch) verfügbar war, habe ich meine Sammlung das erste Mal wirklich vergrößert. Eine Grundbox über Ebay aus Österreich mit einigen zusätzlichen Zinn Imperiums Schiffen waren der Grundstock meiner Sammlung. 2008 habe ich meine 40k Armee verkauft und aufgrund von fehlenden Mitspielern (und unabwendbaren Reallife) hab ich 2010 das Hobby Warhammer eingestellt. Trotzdem habe ich immer mal wieder ein paar Sachen, die ich auf Ebay oder Ebay Kleinanzeigen gefunden habe, dazugekauft.



Sämtliche Regeln, Spielmaterial, STL-Daten von Raumschiffen und Hilfe zum Einstieg in Battlefleet Gothic findet ihr unter diesem Link:



# SYSTEMVORSTELLUNG BATTLE FLEET GOTHIC

Battlegrounds - Weltraumgefechte im 41. Jahrtausend von Laskaris

Auch hier übers Forum ist mir einiges zugelaufen. Vor ein paar Jahren hat es mich wieder gepackt, und ich habe in mehreren Wellen meine Sammlung weiter ausgebaut. Mittlerweile besitze ich fünf angemalte Flotten: Imperium, Seuchenflotte, Eldar Korasaren, Necrons und eine Black Templars Kreuzzugsflotte. Zwei verschiedene Tau Flotten warten momentan auf ihre Farbe, und selbstgemachte Tyraniden Schiffe wachsen sehr langsam zu einer Flotte heran.

Mir gefällt an BFG, das man verhältnismäßig wenig zum Spielen benötigt. Die Regeln sind frei verfügbar, und wurden sogar von der Community in verschiedene Richtungen weiterentwickelt. Das wenige Gelände ist sehr einfach herzustellen und im Gegensatz zu einem 40k/ AoS Spielfeld sehr günstig. Und seitdem der 3D Druck so populär ist, und viele Designer Schiffe für das System zur Verfügung stellen, ist man nicht mehr auf die teilweise absurden Ebay Preise angewiesen. Besonders seltene Teile (Forgeworld Sachen zB.) kosten teilweise ein Vielfaches des original Preises. Man kann sich aber sehr schöne und detaillierte Schiffe als 3D Dateien besorgen, die manchmal sogar ihre originalen Vorbilder übertreffen.

Das Spiel an sich ist nicht so kompliziert wie 40k, bietet aber viel taktische Spieltiefe. Besonders die Trägheit der einzelnen Schiffsklassen wird gut dargestellt. Man muss über mehrere Spielzüge denken, um seine Flotte passend zum Feind zu positionieren. Das Spiel wurde bewusst als Kreuzerschlacht ausgelegt. Das heißt, dass Flieger und Bomber (im Gegensatz zur Moderne) einen eher geringen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Sie können in hoher Anzahl und richtig verwendet durchaus bedrohlich und spielentscheidend sein, aber sie sind immer nur ein Teil der Schlacht. Vornehmlich wird hier der Schiff zu Schiff Kampf in den Vordergrund gestellt. Mit zusätzlichen (eigentlich optionalen) Regeln, wie rammen und entern, ergibt sich ein Spiel das verhältnismäßig einfach zu erlernen, aber schwierig zu meistern ist.

Wer sich jetzt mehr mit dem Thema beschäftigen will, der kann sich gerne meinen Armeeaufbau - Adler Schiffswerft - ansehen, und mich übers Forum oder Discord mit Fragen "belästigen". Ich bin immer gerne bereit andere Leute mit meiner Spielleidenschaft anzustecken. Eine Art BFG-Seuchenhüter.

*See you Space Cowboy*



# IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS

+++ MISSION # 01 „STROMSPITZE“ BELERADON, IMPERIALER BERGWERKSPLANET - 29.8.939.M41 +++

Jared war genervt. Es war schon das dritte Mal in diesem Monat, dass der Strom am Umspannwerk ausgefallen und der Außenposten darum ohne Strom war. Und jedesmal musste er als Tech-Adept rausfahren und nach dem Rechten sehen. Dieses Mal fuhr er mit zwei der Neuen raus. Letzte Woche waren 400 neue Arbeiter im Lager angekommen und seine Aufgabe war es nun einige von ihnen als Helfer einzuarbeiten. „Wie lang

bleibt ihr eigentlich bei uns?“, versuchte Jared erneut ein Gespräch in Gang zu bringen, doch die Beiden schwiegen weiter stur vor sich hin. „Naja, lasst es uns einfach erledigen. Nicht auszudenken, wenn das Umspannwerk mal wirklich im Arsch wäre. Immerhin versorgt das Ding nicht nur unser Lager. Im schlimmsten Fall geht gleich noch im halben Bergwerk das Licht aus und ich muss euch wohl nicht sagen, wie wichtig der Mist darum ist.“

Ruckelnd kam der Goliath Transporter zu stehen und Jared sprang von der Landerampe und spuckte in den Sand aus. „Na los, suchen wir den verdammten Kurzschluss und sehen zu, von hier wegzukommen.“ Die beiden Neuen folgten ihm nach. Jared sah nicht einmal, wie sie lange gekrümmte Dolche zogen und mit schnellen Schritten hinter ihm waren.



## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS

Leutnant Caleb Orenvath vom 7.ten Cadia erhielt für seinen Zug den Befehl auszurücken und ein Umspannwerk in den Randregionen des Rust Needle zu überprüfen.

Es war vor über 48 Stunden ausgefallen und das dortige Personal hat bereits ein Team zur Reparatur entsandt. Doch anscheinend ohne Erfolg. Der Kontakt zum Team war kurze Zeit nach dem Aufbruch abgebrochen.

Auf Anfrage des TMK wurden nun die Cadianer entsandt um die Lage zu prüfen und den Kontakt zum Team wieder herzustellen.



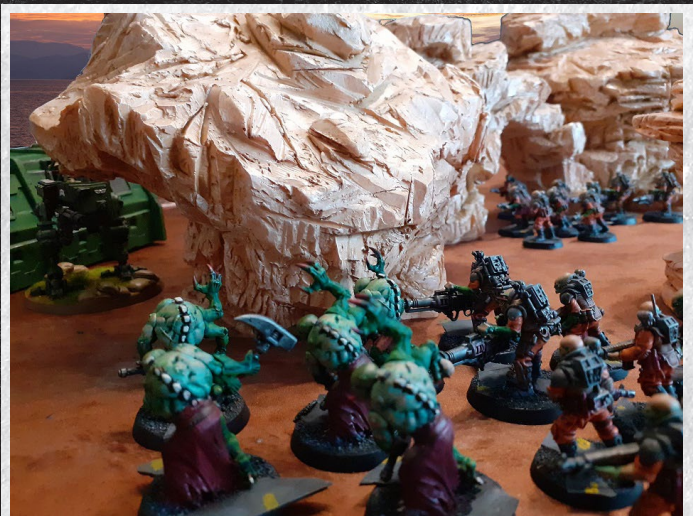
Der Infanteriezug erreichte mit den zur Verfügung gestellten Transport LKW's des örtlichen Munitorums das Umspannwerk. Vor dem betreten des Lagers lies Orenvath eine Auspexabtastung der Region durchführen. Das Umspannwerk wies seltsamerweise keine Senorechos auf. Allerdings flackerten in dem Gebiet um das Werk etliche Echos auf und verschwanden wieder. Vermutlich war es nur eine Funktionsstörung durch eine Strahlungsquelle in der Nähe. Wahrscheinlich die gleiche, die die ganzen Störungen verursacht hat. Orenvath stellte seine Männer vorsichtshalber in Formation auf und rückte langsam vor.



Die Station war tatsächlich menschenleer. Es gab kleine Anzeichen eines Kampfes. Darauf hin lies Orenvath seinen Scout Sentinel „Eagle Eye“ bis zu den Ausläufern des Werkes vorrücken um die Lage zu erkunden. Mit Schreken entdeckte Rathhold, der Sentinelpilot, die Masse an Arbeitern, die auf die Cadianer gewartet hatten.



„Diese Fremdweltler wollen uns unterwerfen, meine Brüder! Lasst dies nicht zu!“ erschallte eine kräftige Stimme, die von überall herzukommen schien.



Mit schnellen Schritten stürmten die Bergarbeiter auf die Reihen der Cadianer zu. In ihren Händen hielten sie klobige Schnellfeuerwaffen, Minenlaser und Dynamitstangen.

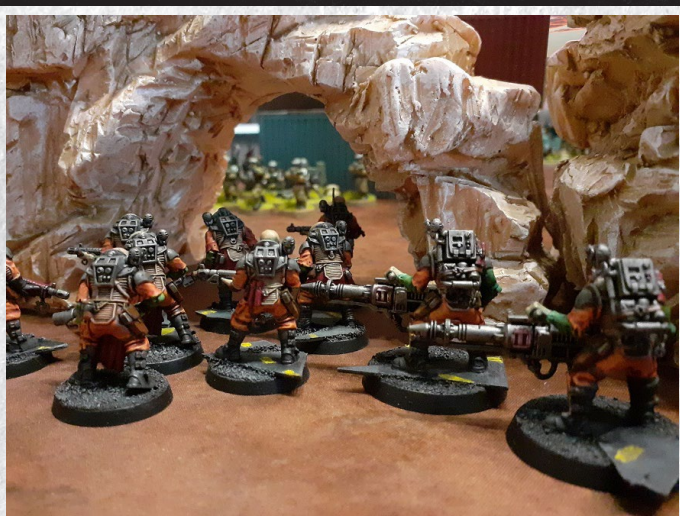
## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS



Rathold setzte ein paar Warnschüsse über die Köpfe der Arbeiter hinweg und gerade als er einen Lagebericht absetzen wollte, packten einige völlig Entstellte Arbeiter seinen Läufer. Spitzhacken zertrümmerten den Suchscheinwerfer und beschädigten seinen Multilaser. Er wollte eine der Gestalten mit einem seiner hydraulischen Beine zerquetschen als ein großer Grubenhammer in die Energiezelle des Multilaser einschlug. Der darauf folgende Stromschlag tötete Rathold nur einen Augenblick später. Der Läufer fiel zur Seite und die Arbeiter stürmten weiter.



Orenvath brüllte den Befehl das Feuer zu eröffnen, kaum als er die ersten Arbeiter hinter ihrer Deckung hervorkommen sah. Doch die Arbeiter waren schneller. Eine Salve schnitt durch die Cadianer und zwei Mann fielen im Kugelhagel.



Doch die Arbeiter waren schneller. Eine Salve schnitt durch die Cadianer und zwei Mann fielen im Kugelhagel.



Die Soldaten auf der rechten Flanke rückten zügig vor und eröffneten auf kürzester Entfernung das Feuer auf die großen Mutanten. Eine der Kreaturen fiel getroffen zu Boden.



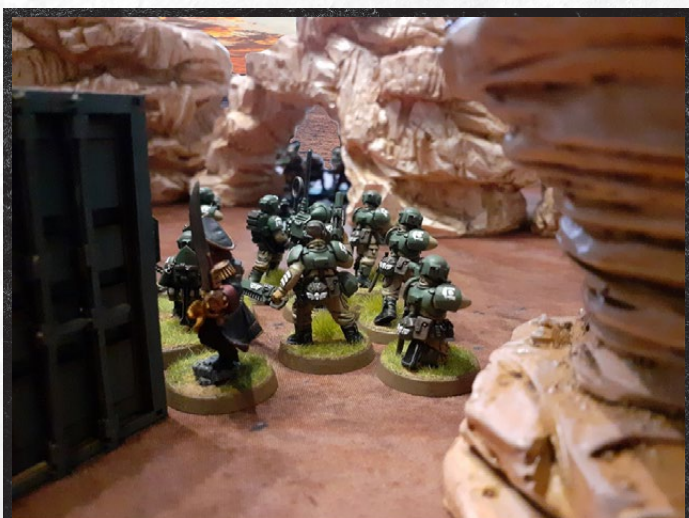
## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS



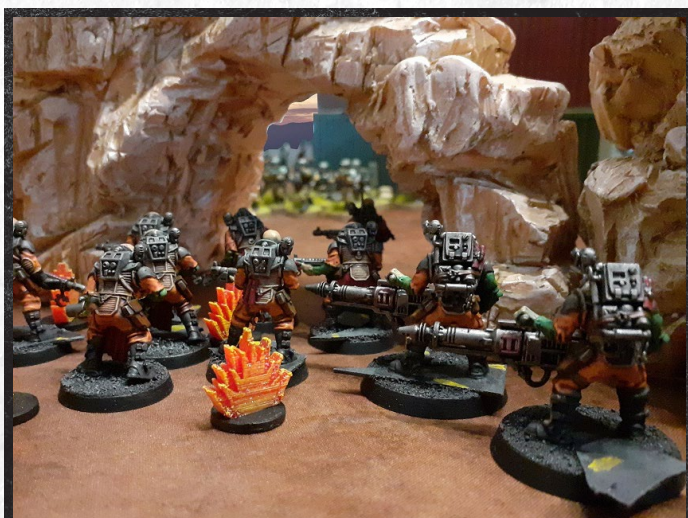
Das Umspannwerk im Blick machte sich Orenvath und sein Stab auf dem Weg dieses zu sichern, während seine Männer die Angreifer abwehren sollten. Überall zuckten die Laserstrahlen durch die Luft und sicherten so den Weg der Truppen zum Umspannwerk.



Doch ungeachtet des einsetzenden Lasergewehrfeuers stürmten die Arbeiter weiter vor. Ihre Entschlossenheit war größer als die der Unterdrücker. Die Zeit der Abrechnung war endlich gekommen, daran würde auch der Laserhagel nichts ändern.



Kommissar Gervek vom TMK schloss sich einem Trupp der Cadianer im Zentrum an. Als er sah das die Laserstrahlen alleine die Arbeiter nicht zurückdrängen konnte, schnappte er sich das Funkgerät des Trupps und Befahl den Mörsern des Zuges, das Feuer auf die Angreifer zu eröffnen.

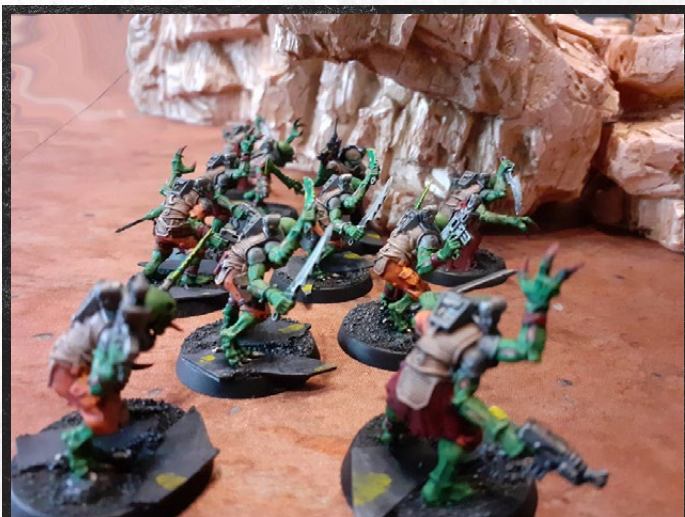


Das „Ploppen“ der Mörser, das „Zischen“ der Granaten und eine Reihe von Explosionen dezimierte die anrückenden Feinde nur Sekunden später.

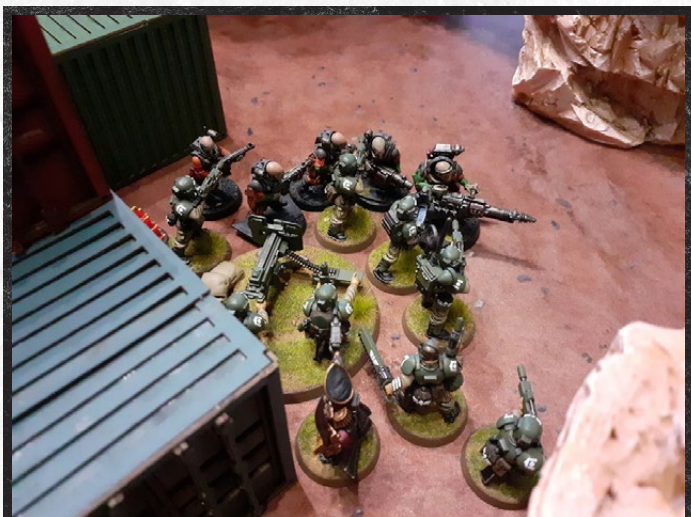
## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS



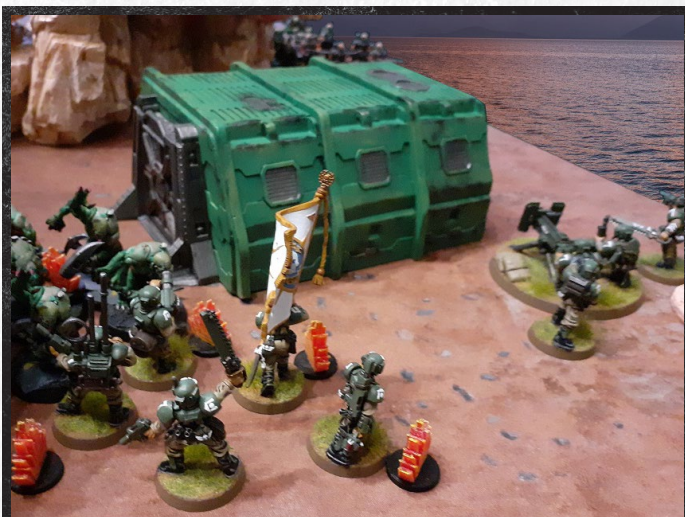
Sergeant Nerell's Trupp auf der linken Flanke hatte sein Umspannwerk gesichert und hatte bislang keinen Feindkontakt gehabt.



Doch im Schatten der Felsformation näherte sich bereits eine Meute von Arbeitern, welche die Ruhe rund um Sergeant Nerell und seine Truppen förmlich zerreißen sollte.



Im Zentrum musste Kommissar Gervek mit ansehen, wie immer mehr Arbeiter aus kleinen Verstecken auftauchten und sich dem zusammengeschossenen Mob an Arbeitern anschloss. Als der Mob die Cadianer erreichte entbrannte ein heftiger Nahkampf. Gervek zog sein Energieschwert und stimmte eine Hymne an den Imperator an.



Auf der rechten Flanke zogen sich die großen Mutanten von den Feuersturm der Cadianer zurück. Noch bevor es jemand ahnen konnte, tauchten diese hinter dem Umspannwerk wieder auf und griffen die dem Untergang geweihten Soldaten des Kommandotrups an.

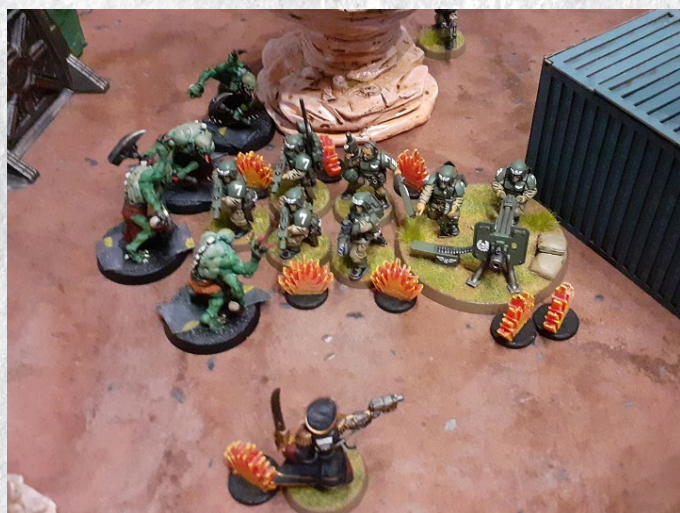
## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS



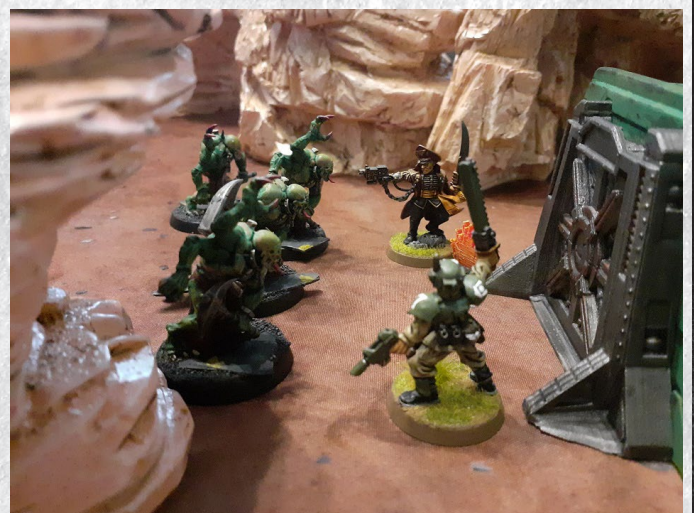
Auf der Linken lies Nerell vorrücken, nachdem seine Männer das Umspannwerk gesichert hatten. Den Soldaten verschlug es den Atem, als sie sahen was sich ihnen näherte.



Eine in Roben gehüllte Gestalt brüllte einen bestialischen Angriffsbefehl und die Masse an Arbeitern stürmte los.



Gervek und seine Männer hatten gerade die letzten Arbeiter im Handgemenge überwältigt, als die großen Mutanten in die Seite seines Trupps fielen. Das kurze und brutale Abschlagen seiner Soldaten lies den Kommissar für einen kurzen Moment erstarren.



„Hierher Herr Kommissar“ brüllte Orenvath, als dieser zum Eingang des Umspannwerkes stürmte. Gervek lies seine Bolt-pistole brüllen und stürmte zusammen mit Orenvath in den Nahkampf. Ihre letzten Worte waren „Für den Imperator!“.

# BATTLEGROUNDS

## IMPERIALE ARMEE VS GENESTEALER CULTS



Lasko Skorn war in seinem Element. Der erst kürzlich berufene Primus hackte sich durch die Reihen der Fremdwelter.  
„Sie kommen um unsere Revolution zu stoppen!“ ertönte seine Stimme.



Die letzten Cadianer fielen im Kampf gegen die immer größer werdende Flut an Arbeiten. Kein einziger Soldat überlebte das Gefecht, das nur wenige Minuten dauerte. „Doch schon bald wird der Needle uns gehören!“



„Bald meine Brüder werden wir zu den Sternen aufbrechen und wahrhaftig zu etwas größerem Aufsteigen!“





**NICKNAME:** Bemalmini

**NAME:** Rouven Lee

**ARCHETYP:** Schreiberling

**LIEBLINGSMINIATUR:** Der Zwerg aus Hero Quest

## Kannst du etwas über dich erzählen? Wie bist du zum Hobby gekommen?

Da mein Vater aus England stammt und selbst in seiner Kindheit Figures bemalt hat (und das auch jetzt noch tut), kam ich früh mit unserem Hobby in Kontakt. Als meine beiden Brüder und ich Anfang der 90er das erste Mal in einem Games Workshop Laden standen, war es eigentlich schon um mich/uns geschehen – auch wenn wir den Laden nur mit einem Prospekt (den ich noch immer besitze), aber leider ohne Miniaturen verließen. Als ich dann etwa ein bis zwei Jahre später (das müsste so 1994/95 gewesen sein) das erste mal GW Miniaturen in einem Spielwarenladen in Deutschland fand, kaufte ich mir meine ersten eigenen Modelle. Dass sich meine beiden Brüder, sowie einige Schulfreunde ebenfalls für das Hobby interessierten, begünstigte natürlich meinen Einstieg. Unter anderem hatten wir bis dahin auch schon regelmäßig Hero Quest (bemalt durch unseren Vater) gespielt. Dass der Zwerg aus diesem Spiel meine Lieblingsfigur darstellt, hat also in erster Linie sentimentale Gründe. Mittlerweile bin ich 40 Jahre alt und lebe mit meiner Frau und meinen zwei Kindern in einem Dorf in Niedersachsen (Nähe Braunschweig). Wenn ich nicht gerade meine Kinder hüte, Miniaturen bemale oder versuche unseren Garten im Zaum zu halten, unterrichte ich an einem Gymnasium die Fächer Deutsch und Englisch. Man könnte meine Affinität zum Schreiben und Erklären-Wollen also durchaus als Berufskrankheit bezeichnen.

## Was hat dich motiviert, deinen Blog zu starten?

In den vielen Jahren, in denen ich nun schon in unserem Hobby aktiv bin, gab es immer mal wieder Phasen, in denen ich dem Spielen mit und dem Bemalen von Miniaturen den Rücken gekehrt habe. Letztendlich bin ich immer wieder bei unserem Hobby gelandet und bei jeder neuen Hinwendung merkte ich, wie gut mir das Hobby tut und mir hilft, einfach mal abzuschalten.

Vor jedem Neustart habe ich mich in der Regel erst einmal wieder theoretisch mit Miniaturen beschäftigt – sei es durch das Lesen des White Dwarfs, durch das Schauen von YouTube Videos oder das Lesen von

Forenartikeln. Wie oben schon angedeutet, schätze ich dabei vor allem das geschriebene Wort. Ich hatte auch den Eindruck, dass das Angebot an Informationen bei jedem Einstieg etwas besser geworden war. Erst vor ein paar Jahren fiel mir dabei allerdings auf, dass ich meine Informationen weitestgehend aus englischsprachigen Quellen bezog. Natürlich findet man auch im deutschsprachigen Bereich unglaublich viele tolle und inspirierende Quellen für unser Hobby. Mir fehlte aber eine Seite, auf der das Bemalen von Miniaturen wirklich strukturiert und vertiefend angegangen wurde.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es eine Reihe von Gründen gibt, die mich motivieren, den Blog zu schreiben: Natürlich könnte ich ganz altruistisch behaupten, dass ich glaube, eine bestehende Lücke zu schließen und dabei etwas schaffe, was ich mir als Einsteiger ins Hobby wirklich gewünscht hätte. Das entspricht zwar auch der Wahrheit, aber es greift etwas zu kurz, denn ich habe auch durchaus egoistische Gründe für das Schreiben des Blogs: Zum einen hilft er mir, Dinge zu hinterfragen und meine Gedanken zu strukturieren. Zudem dient er mir selbst als Gedächtnisstütze. Außerdem trägt er sehr maßgeblich dazu bei, dass ich mein Lieblingshobby trotz beruflicher und familiärer Verpflichtungen nicht aus den Augen verliere. Und nicht zuletzt ist er für mich – neben solch tollen Foren, wie vor allem der GW-Fanworld – eine Möglichkeit, mich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Ich habe durch das Feedback auf oder Fragen zu meinen Artikeln wirklich schon eine Menge lernen können.

Ich muss sagen, dass ich zu Beginn sehr skeptisch war, ob es überhaupt eine Zielgruppe für Bemalminis.de gibt. Umso erfreuter war ich natürlich, als das Feedback auf meine ersten Artikel durchweg positiv ausgefallen war. Zu wissen, dass meine Artikel auch wirklich gelesen werden, ist natürlich ebenfalls sehr motivierend für mich.

## Was gibt es für Inhalte in deinem Blog?

In meinem Blog beschäftige ich mich mit allem, was mit dem Bemalen von Miniaturen zu tun hat. Sehr beliebt sind dabei die Texte zu konkreten Techniken, wie beispielsweise Trockenbürsten, wet blending oder auch das Setzen von Kantenakzenten. Außerdem gehe ich sowohl auf die Vorbereitung (u.a. Zusammenbau und Grundieren) als auch die Nachbereitung (in erster Linie das Lackieren) der Modelle ein.

Es gibt auch Artikel zum Erzielen konkreter Effekte, wie

beispielsweise Weathering mit Ölmalen. Ein weiterer recht beliebter Bereich auf der Seite sind meine Überlegungen (und Empfehlungen) zum Material, das in unserem Hobby zum Einsatz kommt (u.a. gibt es Artikel zu Acrylmalen, zu Pinseln und auch zur Beleuchtung). Darüber hinaus findet sich auch einen Theoriebereich, der recht weit gefasst ist. Dort findet man zum Beispiel Hintergrundwissen zum Aufbau von Acrylmalen oder zur Pinselpflege, aber auch etwas abstrakter gehaltene Texte, in denen ich erkläre, warum ich es für wichtig halte, Projekte auch zu Ende zu bringen – auch wenn sie nicht perfekt geworden sind.

Ich denke, dass ein „Markenzeichen“ meines Blogs wohl ist, dass ich ziemlich lange Texte schreibe. Hin und wieder entschuldige ich mich zwar dafür, dass ein Artikel „mal wieder sehr lang“ geraten ist, aber zumindest das Feedback, das mich erreicht, bestätigt mich eigentlich darin, dies so beizubehalten.

## Was können wir in Zukunft noch erwarten?

Bemalminis.de ist für mich ein Dauerprojekt ohne geplantes Ende. Ich besitze eine ganze Liste an Themen aus allen Bereichen, die ich sehr gerne noch mit unterbringen würde: Stippling, Entfärben von Miniaturen, Bemalen von Gesichtern, Farbtheorie... die Liste ist wirklich lang und wächst schneller an, als ich sie bearbeiten kann. Wie für viele von uns ist der limitierende Faktor für mich die Zeit, die ich dem Blog widmen kann. Spätestens seit ich in die

Jahr zum zweiten Mal Vater geworden bin, kann (und will) ich mich nicht ohne Weiteres für Stunden zum Schreiben an meinen Computer zurückziehen. Aber steter Tropfen





höhl den Stein. Ich veröffentliche derzeit zwar nur etwa alle zwei Monate einen Artikel, versuche dies aber möglichst konstant durchzuziehen und arbeite mich beharrlich durch meine Liste. Was genau als nächstes Thema anliegt, mache ich vor allem davon abhängig, was mich selbst nun mal gerade am meisten interessiert und/oder davon, was hobbytechnisch bei mir ohnehin gerade auf dem Schreibtisch steht.

Zuletzt habe ich mich vor allem dem Thema „Vorbereitung“ gewidmet und werde hierzu demnächst auch noch einen Artikel darüber schreiben, wie man Spalte und Löcher in Miniaturen schließt. Außerdem brennt mir das Schreiben einer Buchrezension schon seit langer Zeit unter den Fingernägeln (diese gehört in den Bereich „Inspiration“, der jedoch bisher nur einen einzigen

Artikel beinhaltet).

Ein weiterer Themenkomplex, den ich gerne noch angehen würde, ist der Bereich „Airbrush“. Bisher bin ich darauf noch nicht eingegangen, weil ich selbst einfach das Gefühl hatte, noch mehr praktische Erfahrung sammeln zu müssen. Zudem macht man mit diesem Thema gleich wieder ein ganzes Fass an Unterthemen auf. Aber andererseits halte ich dieses Werkzeug für so praktisch, dass ich einfach demnächst mal darüber schreiben muss.



## KAMPAGNE 2022

### ++Operation Chrysos++

**In der GW-Fanworld.net startet ab dem 01.01.2022 eine Kampagne für alle Spielsysteme im Warhammer 40k Universum.**

Das gemeinsame Ziel ist es, eine dynamische Kampagne zu schaffen, welche die Teilnehmer miteinander verbindet. Die Aktionen der Teilnehmer sollen immer Einfluss auf den Ausgang der Geschichte haben und es soll in erster Linie eine schöne Geschichte erzählt werden und nicht Sieg oder Niederlage im Vordergrund stehen. Die Armeen der Teilnehmer sollen Teil einer lebendigen Geschichte werden und mit dieser wachsen. Die Teilnehmer sind dazu aufgerufen, die Geschichte des

13. schwarzen Kreuzzugs aus der Sicht ihrer Armee zu erzählen. Jedes Spielsystem soll unterstützt werden und auch andere Hobbybeiträge sollen belohnt werden. Es soll jedem der Zugang zur Kampagne ermöglicht werden und die Kampagne soll außerdem dazu einladen, eine Armee aufzubauen oder seine bestehende Armee zu erweitern.

#### Zusammenfassung:

- Es ist eine deutschlandweite Kampagne (D-A-CH)
- Jeder darf mitmachen; seien es Geschichten, Geländebau, Malbeiträge, Armeeaufbauten oder Spiele/Spielberichte

- Es gibt keine Verpflichtungen, jeder der während der Kampagne etwas beitragen möchte ist willkommen.
- Es darf jederzeit eingestiegen werden und es gibt keine zeitlichen Verpflichtungen oder verbindliche Abgaben
- Alle 40k Spielsysteme (40k, Epic, BFG, Necromunda, Kill Team, Inquisitor usw.) sind zugelassen
- Es gibt für die Abgabe von Projekten Kampagnenpunkte für die jeweilige Fraktion (Imperium/Chaos)

Aktuell beteiligen sich schon über 35 Personen an diesem Projekt. Falls wir euer Interesse geweckt haben schaut euch doch mal die folgenden Threads an:



**Operation Chrysos**  
Anmeldung / Kampagnenverlauf



**Operation Chrysos**  
Kommunikationsbunker

## QUELLEN

Seite	Art	Bezeichnung	Urheber	Rubrik
1	Bild	Zwergenfeste	Gscheid	Cover
1	Logo	Logo GW-Fanworld.net	Luehrsen & Heinrich	Cover
1	Logo	Logo FCR	d0m - 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	IF Inceptor	Hendarion	Impressum
3	Illustration	Halbling	Chris Blackwood - Christian Fritz	Vorwort
3	Logo	Logo FCR	d0m - Dominik Gerardts	Vorwort
3	Bild	Warmaster Skaven	Darios - Markus Schädle	Vorwort
3	Bild	Genestealer	7thCadian - Thorsten Friese	Vorwort
3	Bild	Zwergenfeste	Gscheid	Vorwort
3	Bild	Hornet	Hendarion	Vorwort
3	Text	Vorwort	Yardis - Tobias Quass	Vorwort
4	Bild	Eldar Titan	Hendarion	Inhalt
4	Bild	Ork Haus	Talarion	Inhalt
4	Bild	Blitz Bowl	Goatmörser - Nicolai Horn	Inhalt
4	Bild	Madness	Ordenspriester Raziel	Inhalt
5	Bild&Text	d0m	d0m - 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
5	Bild&Text	FCR wants you	d0m - Dominik Gerardts	Team
6	Bild	Alpha Legion	Schleckosaurus - Mario Weiss	Armeeaufbau
6	Logo	BAM Logo	Mace - Jörg Weigel	Armeeaufbau
6	Text	Text Armeeaufbau & BAM	Mace - Jörg Weigel	Armeeaufbau
6	Bild	The Doom of Ahlzariah	Ordenspriester Raziel	Armeeaufbau
6	Bild	Dark Mechanicum	Mhotep	Armeeaufbau
7-8	Bilder	The Doom of Ahlzariah	Ordenspriester Raziel	BAM
7-8	Text	Beschreibung	Mace - Jörg Weigel	BAM
9-10	Bilder	Zurückkehrer aus dem Warp	Schleckosaurus - Mario Weiss	BAM
9-10	Text	Beschreibung	Mace - Jörg Weigel	BAM
11	Bilder	Dark Mechanicum	Mhotep	BAM
11	Text	Beschreibung	Mace - Jörg Weigel	BAM
12	Text	Text Fanworld Generals	Mace - Jörg Weigel	Fanworld Generals
12	Bild	Necrons & Alpha Legion	xL_Freak	Fanworld Generals
12	Bild	Kingdome Death	Brimat	Fanworld Generals
12	Bild	Deredeo	Laskaris	Fanworld Generals
12	Bild	Space Wolves	Bulweih	Fanworld Generals
13	Bild	Warmaster Skaven	Darios - Markus Schädle	Fanworld Generals
13	Bild	Orks	Cypress0102	Fanworld Generals
13	Bild	Vampir	Loki Langfang	Fanworld Generals
13	Bild	Void Dragon	Cpt. Com. Daemus	Fanworld Generals
13	Bild	Chaosbruten	Dragounov67	Fanworld Generals
13	Bild	Khorne	Ranthok	Fanworld Generals
14	Bild	Oger	Seraphiem	Fanworld Generals
14	Bild	Stormcasts	Jim	Fanworld Generals
14	Bild	Chaosbruten	Lucutus	Fanworld Generals
14	Bild	Zombiedrache	Dragounov67	Fanworld Generals
14	Bild	Skavenbrut	Darios - Markus Schädle	Fanworld Generals
14	Bild	Sororita	GorRok	Fanworld Generals
14	Bild	Chaoszwerg	Brimat	Fanworld Generals
14	Bild	Sororita	LegoOfBoom	Fanworld Generals
15	Bild	Phantomtitan	Hendarion	Paintmaster
15	Text	Paintmaster & Malwettbewerb	Yardis - Tobias Quass	Paintmaster
16	Text	Paintmaster & Malwettbewerb	Yardis - Tobias Quass	Paintmaster
16	Bild	Gal Vorbak	gopostal - Philipp Höppner	Paintmaster
16	Bild	Death Korps of Krieg Soldat	Renger	Paintmaster
16	Bild	Beast Snagga	G@mbit	Paintmaster
16	Bild	Masterclass - Servants of Nurgle	Mace - Jörg Weigel	Paintmaster
17-19	Bilder&Texte	Hendarion im Fokus	Hendarion	Paintmaster
20-26	Bilder&Texte	Wie werde ich besser?	Bemalmini - Rouven Lee	Paintmaster
27	Bild	Ork	Gscheid	Hobbyzone
27	Bild	Sentinels	7thCadian - Thorsten Friese	Hobbyzone
27	Bild	Orkhaus	Talarion	Hobbyzone
27	Bild	Mittelalterliches Haus	Kanazawai	Hobbyzone
27	Text	Hobbyzone	Yardis - Tobias Quass	Hobbyzone
28-29	Bilder	Zwergenaußenposten	Gscheid	Hobbyzone
28	Text	Zwergenaußenposten	Yardis - Tobias Quass	Hobbyzone
30-31	Bilder	Großformat	7thCadian - Thorsten Friese	Hobbyzone
30	Text	Großformat	Yardis - Tobias Quass	Hobbyzone

Seite	Art	Bezeichnung	Urheber	Rubrik
32	Bilder	Retro Space Orks	Talarion	Hobbyzone
32	Text	Retro Space Orks	Yardis - Tobias Quass	Hobbyzone
33	Bilder	Styrodurabenteuer	Kanazawai	Hobbyzone
33	Text	Styrodurabenteuer	Yardis - Tobias Quass	Hobbyzone
34	Text	Einleitung	Yardis - Tobias Quass	Fanfiction&Art
34-35	Text	Eine Lektion für's Leben	Dragounov67	Fanfiction&Art
36-37	Bilder&Texte	Blitz Bowl	Goatmörser - Nicolai Horn	Battlegrounds
38-43	Bilder&Texte	Spielbericht Alpha Legion	Schleckosaurus - Mario Weiss	Battlegrounds
44-45	Bilder&Texte	BFG	Laskaris	Battlegrounds
46-52	Bilder&Texte	Spielbericht Imperiale	7thCadian - Thorsten Friese	Battlegrounds
53-54	Bilder&Texte	Bemalminis Blog	Bemalmini - Rouven Lee	Community
54	Text	Kampagne 2022	7thCadian - Thorsten Friese	Community
56	Bild	Dark Mechanicum	Mhotep	BackCover
56	Bild	Stormcasts	Hendarion	BackCover
56	Bild	Orkhaus	Talarion	BackCover
56	Bild	BFG	Laskaris	BackCover
56	Bild	Primaris	Bemalmini - Rouven Lee	BackCover
56	Text	Backcover Text	Yardis - Tobias Quass	BackCover

## MITWIRKENDE

REDAKTION

Mace - Jörg Weigel

LAYOUT/ EDITING

d0m - Dominik Gerardts

LEKTORAT

Yardis - Tobias Quass



## FANWORLD COMMUNITY REPORT

Ein Magazin von und für die der 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 September, Oktober und November 2021. Diese Inhalte sind in die sechs Rubriken Armeeaufbau, Paintmaster, Hobbyzone, Fanfiction&Art, Battlegrounds und Community 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.

## 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 Tutorial von Bemalmini.

## HOBBYZONE

Alles was euch sonst noch fehlt findet ihr hier. In dieser Ausgabe befassen wir uns vor allem mit spannenden Projekten im Geländebau.

## FANFICTION & ART

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

## BATTLGROUNDS

Würfel, Regeln und die Geschichten, die mit diesen erzählt werden, finden sich hier. Denn letztendlich geht es doch darum, mit den akribisch bemalten Figuren auf den detailreich gestalteten Spieltischen in die Schlacht zu ziehen.

## COMMUNITY

Eine neue Rubrik! Interessante Projekte aus der GW-Fanworld.net Community könnt ihr hier kennenlernen.