

l r i n s i l

Eine Steckenpferd-Club Initiative in Zusammenarbeit
mit

Der Fa. **Steckenpferd** und dem **Lernzentrum Isopp**

3 0



mai 2004

Aus dem Inhalt! Madness die
16te,! 40k-Turnier !Tale
of 3 gamers!"and much more
!!!



Liebe Grüße an alle LeserInnen !

Der Sommer steht vor der Tür auch wenn er sich in unseren Breiten noch Zeit lässt. Turniere stehen an und Schlachten werden geschlagen. Ein großer Teil der Warhammer-Gemeinde wartet auf den großen Paukenschlag, die Sturm des Chaos Kampagne. Die ersten Listen sind bereits via web veröffentlicht und haben zumindest schon einmal polarisiert. Ob das alles zum Guten oder Schlechten ist will ich gar nicht beurteilen, auf alle Fälle ist was in Bewegung und auch die nächste Edition von 40k steht vor der Tür, mögen nicht alle rumours stimmen und es trotz vieler Unkenrufe wieder ein System werden, dem man etwas abgewinnenn kann. Der Irnsil hat wieder viele Geschichten und Fotos versammelt. Wir betrachten einmal die Rolle der schweren Infanterie in WHFB, desweiteren gibt es viel zu lesen über das 40k Turnier im Steckenpferd. Wir sehen ein erste Bild von Grellers HE im Rahmen unserer Serie über das Aufstellen neuer Armeen, ich lade wieder alle ein mir in die Hallen meines Wahnsinns zu folgen und noch vieles mehr! Besondere Beachtung der Necronartikel der sich in letzter Sekunde materialisiert hat..... Ich wünsche allen viel Spaß und hoffe dass der eine oder andere wieder Lust auf ein Stück Hobby bekommt. Zumindest hat mir der Anfängertag im Steckenpferd sehr positiv gestimmt, Aussterben werden wir nicht! ☺

Alos dann bis bald!

Euer alter Chefredakteur

Thomas aka Constable

thisopp@yahoo.de



Titelbild: 40k, BA Razorback von Andreas aka Ultramar, Gewinner des 40k Turnier Bemalpreises! (foto by constable)

Erklärung:

Alle Artikel und Geschichten, die unter der Sammelbezeichnung „Irnsil“ erscheinen bleiben das geistige Eigentum ihrer AutorInnen. Jeder Verfasser ist für seinen Inhalt selbst verantwortlich. Der Irnsil steht in keinem Zusammenhang mit der Firma Games Workshop. Sämtliche verwendete, spezifisch mit dieser Firma und ihren Produkten zusammengehörende Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der Firma Games Workshop. Der „Irnsil“ hat keinerlei kommerzielle Absichten und dient lediglich dem privaten Austausch von Ideen. Das copyright verbleibt bei der Fa. Games Workshop unlimited

Teil 1; regelmäßige Kolumnen

News

„Aufgegabelt“, die Kolumne des Chefredakteurs

An dieser Stelle werde ich in Zukunft über all' die kleinen Randbewegungen im Warhammer Universum berichten. Also erwartet viele Geschichten, Neues aber auch manch' Nachdenkliches! Sollten Produkte oder andere interessante Aspekte vorgestellt werden so werden von mir immer bewertet!

Gedanke des Monats

Alles Neue ist immer besser ! Die letzten Codices und Armeebücher kann man nicht schlagen! Von Märchen und anderen Irrtümern
by Th. Isopp

Wie oft liest man das; „das letzte Armeebuch ist so stark, so viele Sonderregeln“ die kann man ja gar nicht schlagen. Ist interessanterweise beinahe immer so. Warum ist das so? Weil wir von der Werbung eingeeimpft bekommen dass nur „neu“ auch „gut“ ist ? kann schon sein. Auch GW versucht natürlich neue Sachen am Markt zu etablieren und als attraktiv zu verkaufen.

Aber mal ganz ehrlich, schön blöd wären sie wenn das wirklich so wäre. Denn was hätten sie davon immer nur das neueste Produkt zu verkaufen und alte Sachen wären bald die ultimativen Ladenhüter. Dass es das eine oder andere Mal in die Hose geht bestreite ich ja gar nicht, die eine oder andere Armee ist sicherlich subjektiv stärker, andere haben wieder weniger Möglichkeiten.

Dennoch im Grunde ein Nonsens. Kein Armeebuch ist an und für sich unschlagbar und auch kein Codex. Dafür ist das Spiel zu komplex, dafür haben immer noch die Spieler das Sagen und vielleicht sollten wir einmal froh sein..auch die Würfel.

Natürlich haben manche Armeen ungute Einheiten, brutale Sonderregeln und sind einfach gut. Oft sieht man aber auch die Schwächen nicht die mit einhergehen. Was war das Geschrei bei den Echsen nicht groß!! Und ja, das ist eine starke Armee aber unschlagbar? Nein, sicher nicht. Khemri auch nicht zu biegen, warum habe ich dann die letzten beiden Turniere wo ich mit Khemri gespielt habe nicht gewonnen?

Nun die Antworten liegen auf der Hand.

- erstens liegt es oft an der Aufstellung und damit am Spieler wie hart eine Armee wirklich ist. Zugegebenermaßen kann man etwa Khemri so aufstellen dass beinahe nix mehr schiefehen kann, aber halt auch nur beinahe.
- Zweitens muss man auch mit harten und überharten Armeen noch spielen können. Mal mit mehr, mal mit weniger Taktik aber ein level 2 Slann macht noch keinen Sieg.

Tja und was betrifft jetzt die Mär dass die letzten Armeen immer die besten sind? Weiß ich nicht, kann ich nix damit anfangen. Wie oben gesehen macht auch oft der Spieler die Musik und mir fallen für die ersten der Armeen, Imperiale bei 40k und WHFB genug Sachen ein, die in tödliche und destruktive Maschinerien zu verwandeln. Sicherlich der Spielspaß würde dabei oft auf der Strecke bleiben. Aber eine shooty from hell Armee lässt auch wenige kalt. Und was ist eine Echsenarmee

mit level 2 Slann und skinkschamanen anderes als eine ausmaximierte Angelegenheit? Nix.

Und Ausmaximieren kann ich JEDE Armee auf die eine oder andere Weise.

Also hören wir auf immer rumzujammern sondern stellen wir uns der Tatsache dass erstens nie die Vorgaben von GW alleine Schuld sind wenn wir etwas nicht schlagen können und zweitens dass auch „ältere“ Armeen viel Potential haben, aber es ist halt oft einfacher und hipper auf den neuesten Zug aufzuspringen.

Produkt des Monats!

Ab sofort neues System der Bewertung, es wird Nützlichkeit, Preis/Leistung, Produktbeschaffenheit, Generell bewertet und zwar im Schulnotensystem! (1 für super, 5 für grottenschlecht!)

Hexenjäger / 40k, neuester 40k Codex + Armee.

Nützlichkeit: 3

Bei einer „neuen“ Armee von Nützlichkeit zu regen ist sehr vage. Viele werden das Teil nicht brauchen, wahrscheinlich eher wenige. Aber dennoch eine gute drei weil der Codex auch in Verbindung mit den anderen loyalen Armeen (SM, IG, DJ) zu gebrauchen ist.

Preis / Leistung: 3-

Da sind wir beim Problembereich der Hexenjäger. Alles aus Zinn, das kann nicht günstig werden. Keine Cire-Truppen aus Plastik. Viele tolle Sachen aber alle zu teilweise hohen Preisen. Da kommt man unter 300,-- € schwer weg. Nicht dass das was Neues wäre aber dennoch, vom Preis her einfach ganz oben.

Produktbeschaffenheit: 2

Sehr gediegen und wirklich schöne Modelle, vor allem sehr anschaulich und gute Gimmicks dabei (wie etwa bei den Fahrzeugen). Alles recht sauber gemacht und viele eye-catcher in der Armee.

Auch der Codex selbst ist gut aufgebaut, sehr gut illustriert und macht Lust auf mehr. Alles in allem eine gelungene Sache

Generell: 2-

Der Preis trübt ein wenig die Euphorie aber wenn man entweder das Geld hat oder die Sache langsam angeht sollte auch das kein Problem sein.

Ist eine Armee, die ähnlich wie Dämonenjäger, extrem bunt daherkommen kann.

Man kann entweder eine reine Sororita-Armee spielen oder sich total den unendlichen Möglichkeiten hingeben. Auch für Umbaufans ist hier viel drinnen (was ja bei loyalen Armeen nicht immer der Fall ist). IMHO eine der schönsten und interessantesten Armeen weil hier alles drinnen ist und im Grunde wirklich keine Wünsche offen bleiben.

Bezugsquelle: Steckenpferd, andere Läden, GW-Läden und mailorder.

Tips zu diesem Produkt!

Eine Armee die man sehr stylish spielen kann. Allerdings halt wie immer wenn man allzuviel mischen kann findet sich sicher die eine oder andere etwas schräge Kombination, man sollte also versuchen sich nicht jeder Versuchung hinzugeben. Ist eine in meinen Augen und zumindest in der Theorie starke Truppe die aber sicher viel Spaß machen kann. Alle die immer schon mal eine Armee mit Servorüstungen

wollten und denen normale Marines zu fad waren oder die Chaos-SM nix abgewinnen können sind hier sehr richtig!

Im Internet gefunden!

Update oder Dahinvegetieren, das ist die Devise

By Th. Isopp

Hallihallo liebe Mitleser. Ich muss sagen es ist schwer wirklich gute Internetseiten zu finden. Viele der in früheren Ausgaben empfohlenen dümpeln so dahin, letztes update mal irgendwann 2003. Dann findet man wieder einmal eine Seite die voll ist mit Inhalt und es ist „nur“ WHFB 5th edition (nicht immer die Schuld der Schreiberlinge, wenn GW die Editionen wechselt.....dann stimmt halt nicht mehr viel)

Tja, so sieht es aus. Also in letzter Zeit leider nicht viel Aktuelles und Euer rasender Reporter begnügt sich selbst mit dem Aufsuchen des „Black Gobbo“ oder ob auf „empire.com“ doch mal wieder ein neuer Artikel kommt.

Anyway, schauen wir mal wie lange wir selbst den Irinsil in diesem Tempo weiter bringen können!!!!!!!!!!!!!!!

Taktika

Akademie von Marksburg – Taktiken, Analysen und Einsichten!

Written by Th. Isopp / Constable

Wer ein aufmerksamer Leser all meiner „Publikationen“ war (sei es aus den alten Irinsil-Hompages oder vom Warhammer Kompendium..oder auch alte Irinsil Ausgaben) kennt die „Reihe“ der *Akademie von Marksburg*, Mittlerweile ist einige Zeit vergangen und ich wieder reicher an weißen Haaren und auch an Erfahrung. Nicht alles was ich je geschrieben habe würde ich noch 100% unterschreiben aber zu meinem Glück schein ich halbwegs gut in der Analyse zu sein und deswegen sind viele meiner alten Taktika immer noch gültig.

Während der nächsten Ausgaben möchte ich also diese Reihe fortsetzen, es wird Neues, Altes, Aufgeglichenes und Hinterhältiges geben!

Schwere Infanterie – die Mutter der Schlachten ?

By Th. Isopp

Wenn wir an chwere Infanterie denken dann sollten wir historisch einmal das Bild griechischer Hoplitzen oder römischer Legionäre vor uns haben. Diese dominierten lange Zeit die Schlachtfelder bevor Kavallerie, Schußtruppen und Artillerie ihrer Art den Rang abliefen.

Warum nun dieser Artikel über eine Einheit, die wir alle zu kennen glauben? Zuerst einmal weil ich glaube dass die schwere oft im Verschwinden ist und zum anderen weil es oft alles andere als leicht ist mit schwerer Infanterie zu spielen.

Sehen wir uns einmal an wer über schwere Infanterie verfügt und was sollte sie beinhalten. Was sind so die „Eckpfeiler“ dieser Gattung ?

- das Wort „schwer“ beinhaltet nicht unbedingt eine schnelle, agile Truppe, sprich im Normalfall haben wir 4“ Latscher.
- Schwer sagt uns aber auch dass die was aushalten. Also haben wir oft einen Widerstand von 4 und / oder Rüstungswürfe die sowohl gegen Fernkampf als auch im Nahkampf mindestens 4+ ausmachen.
- Schwer sagt aber auch dass wenn die zulangen eine gewisse Kraft dahintersteckt, also auch hier Stärke 4 als Minimum.

Wer hat überhaupt schwere Infanterie?

- Elven, nein nicht wirklich. Würde auch nicht zu den Elven passen. Weiße Löwen würden mit einer Option auf schwere Rüstung noch am ehesten hinkommen..aber im Grunde nein. Sind zu fragil, zu wenig gepanzert und zu schnell.
- Imperiale. Hier fängt es an. Mit den imperialen Bihändern haben wir bereits eine erste Gattung auch wenn wir noch eher bei den Leichtgewichtigen sind. Aber Plattenrüstung und Bihänder und eine 4“ Bewegung lassen sie uns zur schweren Infanterie zählen.
- Söldner. Hier können wir zumindest voll ausgerüstete Zwerge mit schwerer Rüstung/Schild und Bihänder dazuzählen. Auch möchte ich Pikeniere auf Grund ihrer Sonderregel der Piken dazu nehmen, ist aber eher die Ausnahme. Dennoch zumindest schwere Rüstung und ein Wall an Piken mit Erstschlag und möglicher Stärke 4.
- Zwerge, o ja. Hier sind wir zu Hause und hier haben wir viele Optionen. Der gemeine Klankrieger kann zu schwerer Infanterie werden. Langbärte und Hammerträger auch, sind defensiv mit handwaffe und Schild, können aber auch ihre Stärke von 6 ausspielen und last but not least Eisenbrecher als beinahe der Idealtypus. Letztere laufen immer mit 3+ save herum, im Nahkampf 2+, sind langsam können aber auch austeilen.
- Chaos, ja die zweite. Auch der Chaoskrieger mit seiner Chausrüstung gehört hier rein. Extrem zack aber auch langsam.,
- Echsen. Ja die Sauri müssen auch hier rein, können sie doch ein Mal bekommen zur Aufbesserung ihres Rüstungswurfes. W4 und 4“ und einiges an Austeilkraft machen auch manche Sauri zu schwerer Infanterie.
- Orkse, jein..am ehesten wären noch Schwarzorks mit Schwerer Rüstung/Handwaffe/Schild zu nennen.
- Bretonen...naja...eher nein, bei denen sitzt das „Schwere“ am Pferd.
- Vampire, Verfluchte mit schwerer Rüstung/Handwaffe/Schild....ja die sind wieder dabei.
- Khemri, eher nicht..keine schwere Rüstung für die Grabwächter.

Gut, ich hoffe ich habe nix vergessen aber man hat eine Idee welchen Truppentyp ich meine. Wie spielt man nun so eine Einheit?

Größe:

In meiner Abhandlung in einem früheren Irnsil habe ich mich über Truppengrößen ausgelassen. Schwere Infanterie ist entweder eine Zentrumstruppe oder eine Eliteeinheit zum Zuschlagen. Alles mit S4 hat die größere Stärke im Aushalten als im Austeilen und sollte daher tunlichst als Hauptkampfeinheit aufgestellt werden, sprich mit vollem Kommando und in Größen von 16-30. All diejenigen die es im Nahkampf auf eine Stärke von 5+

bringen können auch als kleinere, „verstecktere“ Einheiten aufgestellt werden die versuchen anderen Einheiten auszuweichen.

Aufstellung:

Tja eines der größten Probleme dieser Truppen da sie oft sehr, sehr langsam sind. Deswegen auch meine Bezeichnung Zentrumstruppen. Es ist ein Faktum dass viele Spieler bei einem Tisch in der Mitte zu denken anfangen und sich oft viel in Zentrumsnähe abspielt. Zentrumseinheit bedeutet aber nicht unbedingt die Mitte der Aufstellungszone, eher schon die Mitte der eigenen Armee. Auch sollte man versuchen schwere Infanterie nicht unbedingt zu Anfang aufzustellen. Dazu sind sie zu unflexibel. Eher abwarten, allerdings sich bereits Gedanken machen und Lücken lassen.

Task forces, Schlachtgruppen:

Ein großer Fehler, den viele machen wenn sie mit schwerer Kavallerie spielen, ist diese zu überschätzen. Gewiss sie sind sehr gute Truppen aber auf sich alleine gestellt sind sie nichts..naja nicht viel. Man sollte sie mit anderen Truppen verbinden, wenn möglich mit flexibleren Truppen und man sollte eine Idee haben wie man sie einsetzt. Gerade die schwache Bewegung braucht einen Plan. Mit schwerer Kavallerie kann jeder spielen (ist natürlich auch nicht so...aber zum Vergleich durchaus richtig), in der zweiten Runde ist man oft im Nahkampf, irgendwas findet sich oft zum Angreifen. Eine Einheit Chaoskrieger ist da schon schwieriger zu gebrauchen. Wie oft habe ich die Herren einfach nur so durch die Gegen latschen gesehen.....Punkteverschwendung sage ich mal.

Was soll ich generell beachten wenn ich mit schwerer Infanterie spiele?

- a) sie sind teuer. Im Normalfall fangen wir bei 250p an. Sprich sie sollen nicht unbedingt zum Viertel sichern eingesetzt werden. ☺
- b) Sie sind haltbar, sie sind für manche Armeen die keine Schwärme oder irre Truppen zum Abblocken haben oft die einzige Möglichkeit Schlachtlinien zu verankern, einen gegnerischen Angriff abzufangen und aufzuhalten. Sprich sie sind gut.
- c) Sie sind langsam. Ich kann es nicht oft genug sagen. Und die Hölle bzw. oft das Ende eines Spiels ist es wenn der Gegner einen auch noch am Marschieren hindern kann. Nichts Schlimmeres als im zweiten Zug zu wissen dass meine schwere Infanterie keinen Nahkampf sehen wird oder nur einen wenn nach Beschuss nicht mehr viel übrig ist. Deshalb immer versuchen das zu Verhindern.
- d) Sie brauchen Flankendeckung, entweder andere schwere Infanterie aber ich bevorzuge andere Truppentypen. Leichte Kavallerie, Plänkler, Beschussgruppen, Monster...etc.
- e) Mehr als alles andere brauchen sie einen Plan. Ich habe etwa bei meinen Zwergen immer die „Lücken“ zwischen Beschussgruppen und Artillerie mit schwerer Infanterie gefüllt. Auf diese Weise wurden auch gleich alle anderen Punkte erfüllt. Meinen Langbärten und Klankriegern kam nicht so leicht etwas in die Flanke und der Plan war dass genug auf den Gegner schießt um ihn dazu bewegen zu mir zu kommen, war dies der Fall stellte sich schwere Infanterie in den Weg....

So ich hoffe einigen das „Medium“ schwere Infanterie näher zu bringen. Es ist eine der schönsten Truppengattungen weil oft in einer Größe wo das Regiment wirkt aber

auch weil oft gute Modelle. Dennoch werden viele nicht glücklich damit und beginnen gänzlich auf Kavallerie oder anderes umzusteigen. Oft zu Unrecht wie ich meine.
Cheers

Die NECRONS

**Meinungen und Erlebnisse eines Necronspielers
von Harald Hafner alias ArcShao**

Seit die Necrons neu erschienen sind, führe ich diese außergewöhnliche Armee der Maschinen in die Schlacht und ich habe es noch nie bereut, auch wenn es manchmal den Anschein hat. Aber was sind die Necrons, wie lange gibt es sie schon? Das erklärt am besten ein kurzer Artikel von GW selbst. Wenn die nicht wissen, was das genau für Dinger sind, wer dann? ☺

Die Necrons, ein außerirdisches Volk, älter als die Vorstellungskraft reicht, erheben sich erneut aus ihrem sechzig Millionen Jahre währenden Schlaf um die Lebenden zu unterwerfen. Tausende unsterblicher, seelenloser Krieger erhoben sich bereits aus ihren staubigen Stasis-Grüften und beginnen die wimmelnden Spezies der Galaxie zu jagen. Ihre wundersame Technologie war weiter fortgeschritten als jede derzeitig verfügbare und sie begannen bereits lange vor den Eldar, dem bisher ältesten Volk, zu existieren. Ihre monströsen Götter labten sich schon an den Sternen noch bevor die Planeten selbst geboren wurden. Dem Imperium der Menschheit jedoch ist die Rückkehr dieser uralten Bedrohung erst seit kurzem gewahr. Einst ein stolzes Volk, dessen Reich die Sterne umspannte, existieren die Necrons heute nur noch um ihren allmächtigen Meistern zu dienen, auf ewig gebunden an den bösartigen Willen jene uralten Gottheiten, die nun ihre Unsterblichkeit garantieren. Als Vorhut ihrer Armeen dienen die Necron Lords, deren zerlumpte Gewänder auf unirdische Weise im Wind zu fließen scheinen während sie ihre Krieger nach vorn befehlen. Neben ihnen marschieren die altvorderen Monstrositäten und Kriegsmaschinen ihren Volkes - manche Blitzschnell und äußerst tödlich, andere behäbig aber unentfliehbar wie der Tod selbst. Die Necrons sind spezialisiert auf Terrorangriffe und schlagen ohne Vorwarnung zu um ihre Beute dahinzuschlachten und verschwinden dann wieder ohne eine Spur zu hinterlassen. Der Grund für solche Angriff ist unbekannt, doch ihre vernichtende Effizienz steht außer Zweifel. Die Necrons haben mit keinem anderen Volk etwas zu tun. Für sie ist jede Population ein anderes Ziel, das es nach der Laune ihrer Meister zu beernten gilt. Für ihre Götter sind Völker wie das der Menschheit nichts weiter als bloßes Vieh - im besten Fall Bauern für ihre vernichtenden Kriege oder schlimmer, Beute für ihren unstillbaren Hunger. Die Bedrohung durch die Necrons wächst mit jedem verstreichenden Jahr und wird schon bald katastrophale Ausmaße annehmen. Diese könnte den Untergang der Menschheit bedeuten, denn sie nagt im Herzen des Imperiums an ihm wie ein Krebsgeschwür.

Warum habe ich ausgerechnet mit Necrons begonnen? Nun ja, da mich bei den Terminatorfilmen schon immer am meisten die Szenen gefallen haben, wo die Terminatoren ohne künstlichem Gewebe rumlaufen, also einfach nur Stahlskelette mit futuristischen Waffen, habe ich in den Necrons meine ideale Armee 40k gefunden. Die Modelle sind für mich persönlich wunderschön und strahlen einfach die eisige Kälte aus, wo es jedem imperialen Soldaten das Blut in den Adern gefrieren lässt. Als ich mit den Necrons begonnen habe, wusste ich noch nicht sehr viel von größeren Table-Top Systemen, da ich bis zu diesem Zeitpunkt nur Morheim gespielt habe. Das sollte sich aber doch blitzartig ändern. Ich habe bis jetzt viele Schlachten mit den Blechbüchsen, wie sie liebevoll von Freund Constable genannt werden geschlagen. Angefangen habe ich mit dem Armeedeaal, der mir eine gute Grundbasis lieferte zum Spielen und außerdem kam ich durch den Deal zu Miniaturen, die bis dahin noch nicht einzeln zu erhalten waren, da ja wie jeder weis, GW neue Armee über ein paar Monate hinaus heraus bringt, was

geschäftlich gesehen sicher nicht schlecht ist. Mittlerweile umfasst meine Armee über 4800 Punkte ohne die 2 C'Tans mit zu zählen. Die Armee setzt sich derzeit zusammen aus:

HQ

2 Limitierte Necronlords mit Stab des Lichts
1 Necronlord mit Phasensense
1 Destruktorlord mit Stab des Lichts
1 Destruktorlord mit Phasensense
1 Todesbote
1 Gaukler

Standard

60 Standardkrieger

Elite

10 Pariah
10 Extinctoren
10 Albträumen

Sturm

6 Phantome
10 Destruktoren
20 Skarabäenschwärme

Unterstützung

2 Gruftspinnen normal
2 Gruftspinnen mit Partikelprojektor
6 Schwere Destruktoren
3 Monolithen

Wie ihr bemerkt, hat sich da mit der Zeit doch einiges angehäuft. Bis auf einen Lord mit Phasensense und den 2 C'Tans ist alles bemalt, wobei zu sagen ist, dass ich nach der Fertigstellung der Armee 2 Monate lang kein BoltgunMetal mehr sehen konnte.

Nun möchte ich meine persönlichen Erfahrungen mit der Armee und den einzelnen Einheiten schildern.

Allgemeines:

So gut wie jede Einheit in einer Necronarmee hat einen hervorraglichen Rüstungswurf. Gauss-Waffen, sind sicherlich eine der Stärksten Waffen im 40k Universum, da selbst Standard Gauss-Desintegrator mit S 4 eine LandRaider in seine Einzelteile zerlegen, da jeder 6er beim Panzerungsdurchschlagswurf automatisch ein Streifschuss ist. Die „Ich komme wieder“ Regel, für viele der reinste Cheat in der Armee, da Modelle mit der Necronregel (also Lord, Standardkrieger, Phantome, Destruktoren, Schwere Destruktoren, Extinctoren und Albträume) bei einer 4 oder höher am Anfang ihrer Runde sich wieder zum Kampf erheben, wobei jedem anderen Volk das Modell als Verlust entfernt worden wäre. Aber es gibt auch Situationen, wo sich selbst ein Necron nicht mehr regenerieren kann. Da ich zu meinem Erstaunen schon 40k-Spieler getroffen habe, die die unten angeführten Regeln nicht ganz, oder gar nicht gewusst haben, möchte ich sie hier nochmals für Diejenigen schildern, die kein Necron Armeebuch ihr eigen nennen, aber schon Bekanntschaft mit dem Blechköpfen gemacht haben. Necrons können nicht ihren „Ich komme wieder“-Wurf anwenden, wenn sie:

1. von einer Nahkampfwaffe getroffen werden, die keine Rüstungswürfe zulässt
2. von einer Waffe getroffen werden, deren Stärke doppelt so hoch ist wie der Widerstand des Necrons

3. sich kein befreundetes Modell (das noch steht) des selben Typs im Umkreis von 6" befindet
4. bei einem Panzerschock überrollt werden

Aber auch da gibt es Mittel dem ganzen beizuwohnen. Wenn sich kein befreundetes Modell des selben Typs im Umkreis von 6" befindet, aber ein Modell des selben Typs und ein Gruftspinne in 12" Umkreis befindet, darf man sich wieder regenerieren, falls nichts anderes der oben genannten Punkte zutrifft. Bis auf die Regel mit den 6" kann man alle anderen Regeln mit Hilfe eines Regenerators umgehen. Tut mir Leid liebe Antifreunde der Necrons, klingt jetzt blöd, ist aber so ;)

Jetzt ein paar Zeilen zu den einzelnen Einheiten, die eines Tages für die Versklavung der gesamten Galaxie verantwortlich sein werden:

Der Necronlord:

Meiner Meinung nach das Herzstück der Armee, auch wenn die meisten behaupten, dass das der Monolith sei. Aber wer selbst Necrons spielt und nur einen Necronlord in der Armee hat und dieser das Zeitliche segnet, wird wissen, dass es sehr unangenehm ist, wenn man auf den Vorteil eines Regenerators verzichten muss. Ein Regenerator gehört wie sicherlich jeder halbwegs erfahrene Necronspieler bezeugen kann in eine



Necronarmee, da dieser in 6" Umkreis sicherstellt, dass Necrons nicht auf ihre „Ich komme wieder“ Würfe verzichten müssen. Außerdem kann er auf eine Schwebepattform geschnallt werden und dadurch eine Einheit Destruktoren begleiten und erhält noch zusätzlich einen Widerstand von 6.

Vorteile: Zugriff auf die Rüstkammer und ist halt der Anführer ;)

Nachteile: Bei Tod kann es der Armee wegen

fehlendem Regenerator das Genick brechen

Standard:

Die Standardkrieger der Necrons zählen sicherlich zu den besten, die man in 40k finden kann. Mit KG, BF, S, und W 4 sowie einen MW von 10 und einem 3+ Rüstungswurf mehr als gut für ihre 18 Punkte. Der einzige Nachteil ist ihre Ini von 2. Man bedenke aber, dass dies der einzige Profilwert ist, der einen Nachteil aufweist und dennoch sehr oft für den Ausgang einer Schlacht entscheidend ist. Mit ihren Gauss Desintegratoren können sie als Standardtrupp jedes Fahrzeug knacken, das einen Panzerungswert hat, selbst einen LandRaider.



Vorteile: Stark gegen Fahrzeuge mit Panzerungswerte und Einheiten mit schlechtem Rüstungswurf

Nachteile: Schlecht im Nahkampf, da sehr langsam

Elite - Pariah:

Für 36 Punkte pro Modell leider nicht allzu oft am Spielfeld zu sehn. Aber dank ihren Werten mit S 5 W 5 und ihren Phasensensen (welche Rüstungs- und Rettungswürfe im Nahkampf ignorieren) mit eingebauten Gauss-Annihilator welcher eine Sturm 2 Waffe mit S 5 und DS 4 ist, sollten sie der absolute Hammer im Nahwie auch Fernkampf sein, oder?. Wie ich leider feststellen musste, sind diese Dinger der meiner Meinung noch größte Unnütz der Necrons. Sie haben zwar einen 3+ Rüstungswurf, kommen aber nicht wieder. Und da man mit Phasensensen immer Charaktere jagen geht, diese aber immer eine höhere Initiative haben als die Pariah und auch meist Rüstungswürde ignorieren, kommt meist kein Pariah mehr zum zurück schlagen.



Vorteile: Hoher Widerstand, gut im Fernkampf, gut gegen Psioniker

Nachteile: Sehr teuer, keinen IKW-Wurf, niedrige Initiative

Elite - Extinctoren:

Die Sturmereinheit dank W 5 und ihren Gauss-Annihilatoren (Sturm 2 S 5 DS 4) und auch immer gerne verwendete Leibwache für den Necronlord und sicherlich die bessere und günstigere Variante als Pariah. Zu dem haben sich noch den Vorteil, dass sie von der IKW-Regel profitieren.



Vorteile: Stark im Nahkampf, stark gegen Einheiten mit niedrigem Rüstungswurf und Panzer, können auch in den Nahkampf geschickt werden.

Nachteile: fast keine, nur etwas teuer, aber das machen ihre Fähigkeiten wieder weg.

Elite - Albträume:

Eine meiner Meinung nach fast nutzlose Einheit der Necrons. Sie haben die gleichen Profilwerte wie die Standardkrieger, außer das sie 1 Attacke mehr und bei versammelten MW-Test haben es die Gegner schwerer zu treffen. Leider mussten sie dafür ihre Fernkampf-Waffe abgeben. Sind aber stylische Modelle.



Vorteile: Gut im Nahkampf gegen Gegner mit niedrigem Moralwert und schlechten Rüstungswurf.

Nachteile: Keine Schusswaffe, wenn mal die gesamte Einheit liegt, kommt sie nicht wieder, da sicher keine 2te Einheit

Albträume in 6" Umkreis ist, da

man meist nur eine Einheit einsetzt.

Sturm - Phantome:

Absolut schöne Modelle, aber leider mit 41 Punkten zu teuer für das was sie können, haben zwar einen 3+ Rettungswurf und S 6, aber dafür nur 1 LP und W 4 und bei ein paar Schüssen auf 3 Phantome sind schnell ein paar 1en und 2en dabei und weg sind sie. Sind aber die ideale Einheit für Stadtkämpfe, da sie sich dank der Phantombewegung durch feste Objekte hindurch bewegen.

Vorteile: Bewegen sich wie Jetbikes und können sich durch Deckung bewegen

Nachteile: Sehr kleine Trupps (1-3), haben zwar 3 Attacken und S 6, aber lassen Rüstungswürfe zu und haben daher nicht so großen nutzen.

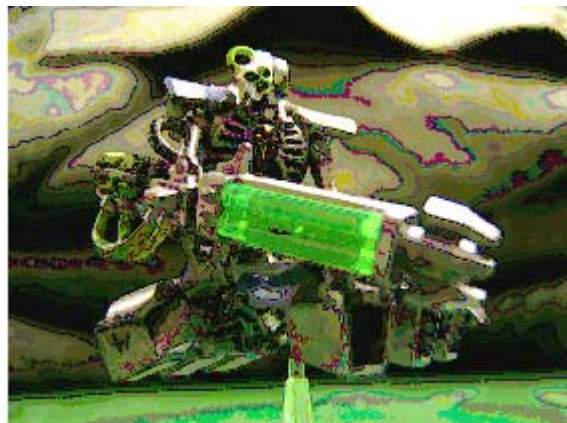


Sturm - Destruktoren:

Meiner Meinung nach eine der besten Einheiten der Necrons und auch meine Lieblingseinheit. Sie sind schnell und haben 3 Schuss mit S6 und DS 4 und mähen damit Infanterie, wie auch Panzer nieder. Außerdem erhalten sie durch die Destruktorplattform einen +1 auf den Widerstand, welcher als Profilwert angeschrieben ist und daher verhindert, dass eine Stärke 8 Waffen die Destruktoren sofort ausschaltet.

Vorteile: Bewegen sich wie Jetbikes, gute Truppengröße (1-5), starke Bewaffnung und die Punktekosten mit 50 sind auch noch im Rahmen. Außerdem haben sie W 5

Nachteile: Anfällig gegen schwere Waffen



Sturm - Skarabäenschwärme:

Für 12 Punkte ist der Schwarm alles andere als schlecht. Er ist furchtlos und bekommt +1 auf Deckungswürfe und kann Disruptorklauen erhalten, die dieselbe Eigenschaft gegenüber Panzern haben wie Gausswaffen, nur das diese im Nahkampf wirken.

Vorteile: Gut im Nahkampf gegen Einheiten mit schlechtem Rüstungswurf, können sogar Panzer knacken, Bewegung wie Jetbikes und durch Gelände ohne Abzüge

Nachteile: Schablonenwaffen verursachen doppelten Schaden und sie sind sehr anfällig gegen schwere Waffen.



Unterstützung - Gruftspinne:

Ein sehr gute Einheit, wenn man gegen fett gepanzerte Einheiten spielt, da die Gruftspinne S und W 6 hat und als monströs gilt. Das Upgrade mit dem Partikelprojektor ist umsonst, da mit BF 2 eh nie was getroffen wird.



Vorteile: Knackt gepanzerte Gegner, kann Skarabäenschwärme erzeugen und ist furchtlos, hilft beim regenerieren der Trupps.

Nachteile: Kann einzeln beschossen werden, da sie monströs und sie ist langsam

Unterstützung - Schwerer Destruktor:

Für 65 Punkte sehr teuer, aber mit S 9 und DS 2 doch zu gebrauchen. Er sollte allerdings immer hinter normalen Destruktoren in Deckung bleiben. Ich für meinen Teil setze diese Dinger nur wegen ihren DS 2 ein, Panzer knackt man mit massig Schüssen der Gausswaffen von den normalen Destruktoren leichter. Imperiale kennen das doch, man hat S 9 DS 2 Laserkanone, trifft aber nicht, da knallt man lieber mit einer Masse an Schüsse drauf.



Vorteile: Kann schwere Einheiten knacken

Nachteile: Sehr teuer, nur einen Schuss

Unterstützung - Monolith:

Tjoooo...da kommt Freude auf, oder? ☺ Der Monolith, ein wirklich stylisches Modell, das wie viele behaupten schon eher eine Frechheit als Einheit ist. Ist aber dem nicht so. Dank seine vielen Fertigkeiten, wie Crew betäubt/durchgeschüttelt zu ignorieren, keine 2 Würfel beim Durchschlagswurf zuzulassen ein wirklicher Berg, der fast unaufhaltsam nach vorne schwebt. Aber eher ein Kugelfang und großmodelliges Ablenkungsmanöver. Die Waffen haben eher mittlere Reichweite und sind nicht mehr der Bringer als bei anderen Panzer. Der Gauss-Fluxprojektor, der W6 Schüsse auf jede feindliche Einheit in 12" Umkreis abfeuert und S 5 und DS 4 hat ist recht zu gebrauchen, die Schablonenwaffe ist weniger zu gebrauchen wegen da man meist die Fertigkeit des Kristalls nutzt um im Nahkampf gebundene Necrons raus zu beamen. Aber doch sehr gut zu gebrauchen in einer Necronarmeen, da er sogar billiger



als ein LandRaider ist. Der Monolith ist aber im Allgemeinen mit Vorsicht zu genießen. Er kann sehr viel bringen, oder auch wenn's schlecht läuft in der 1. Runde im Boden versinken. Vertrauen, dass er der Mathwinner ist, darauf würde ich nicht, auch wenn ich schon mal so eine Armeeliste ausprobiert habe.

Vorteile: Ein Fels, der nach Vorne schwebt und Einheiten die nicht am Nahkampf verloren haben wieder rausholen kann, gute Bewaffnung

Nachteile: Zieht so ziemlich jede schwere Waffe auf sich, die der Gegner hat und kann dadurch schnell mal weg sein, sehr langsam für se eine Größe

Zu guter letzt: Was ich hier geschildert habe sind Erfahrungen, die ich in den vielen Spielen mit meinen Stahljungs oft unter hohen Verlusten gemacht habe. Necrons gelten oft als eine sehr schwer zu schlagende Armee. Der Trick ist einfach zu wissen, wie man Necrons bekämpft. Ich hoffe ich habe euch eine ungefähre Übersicht der Necrons geben können und ihr kennt jetzt ihre Stärken, und könnt ihre Schwächen im nächsten Spiel gegen sie einsetzen.

Aluve' ArcShao

Teil 2, Über die Systeme !

Erfahrungsberichte

Impressionen eines Turniers by Stefan Moser Die Sicht der Turnierleitung!

Nach der etwas träge verlaufenen 40k Kampagne (naja immerhin ein Ansatz) hatte ich nun auch die Ehre ein 40k Turnier zu werfen! Na was solls... machen wir halt mal damit Tom auch mal spielen kann man ist ja nett! Ok ich muss zugeben dass ich selbst dabei auch eine Menge Spass hatte aber dennoch schlauchten die Vorbereitungen. Armeeliste yz zum x-ten mal durchzusehen um endlich eine legitime Armeeliste zu bekommen... naja was solls! Toms Turniersystem hat auch diesmal gut Funktioniert und trotz Subjektiver Armychoice gab es kaum klagen!

Nach etlichen Stunden vorm Drucker mit Ausdrucken aller benötigten Krimskrams und bewerten der Armeelisten näherte sich schliesslich der grosse Tag und voll Motiviert fand ich mich dann um 9:20 vor dem Clubraum ein... um noch 10 Minuten vor verschlossener Tür zu warten bis Tom auftaucht und aufsperrt.. Intelligente Idee keinen Schlüssel zu verlangen!

Kurze Vorbereitungszeit später waren auch 8/10 Teilnehmern anwesend und auch die letzten 2 trudelten fast pünktlich jedoch mit 1 Monolith zu wenig ein! Kismet – so ist das Schicksal. Erstes Spiel für Max ohne Monolith, das er trotzdem noch in ein Unentschieden verwandelte, knapp aber doch! Die ersten Partien standen meinerseits schon fest und es freute mich besonders dass sich alle so schön an meinen „Schlachtplan“ hielten. Da sich die Siege und Verluste der Guten und Bösen schön die Waage hielten konnten zumindest 2 Runden lang mal Bösis VS Gutis knüppeln. Nach dem ersten Spiel folgte die grosse Mittagspause die von einigen Spielern noch dazu Missbraucht wurde ihre angefangene Partie zu beenden... na auch gut gibt's halt nix zu Spachteln!

On the fly erfolgte die Bemalchoice von Anna die mit Hilfe von kleinen Q-Cards alle Armies flux durch hatte und einen Best Painted Gewinner vorzuweisen hatte: Ultramars Bloodangels staubten wohl verdient den Preis ab und müssen sich dank stilvollem Farbschema auch nicht in eine Ecke verstecken ☺.

Danach folgte der viel zu leichte Quiz für den sie mich vermutlich heute noch verfluchen und mir ein Date mit Khorne auf die Pelle wünschen ☺. Dass der Quizmaster dann doch 12 Antworten richtig hatte.... von 20... naja egal... ZU SCHWACH meine Herren! Sogar so grosse Namen wie die Relictors oder St. Josemans Hope wurden da geradewegs vergessen und sogar unser Bloodangel scheiterte an den Suborden... jaja Background is ein Vogerl (oder so).

Dann am Nachmittag folgten noch 2 weitere Spiele, zuerst die schon eingeteilten Gutis VS Bösis Schlachten die zu 90% die Guten gewannen... wie langweilig.. also rächte ich mich dann im letzten Spiel als sich die Guten mit den Guten und die Bösen mit den Bösen keilten! Jaja Sadismus kann was! Eine höllische Freude machte sich in mir breit als Grüne Darkangels gegen Grüne Salamanders zur Partie auf grünen Rasenschach ansetzten!

Alles in allem verlief der Tag für alle sehr entspannt und stressfrei. Spass hat es doch hoffentlich auch allen gemacht und sofern GW uns mag sehen wir uns bei einer neuen Edition bei einem Turnier wieder welches ich auch gerne wieder leite. Der Ablauf verlief ziemlich reibungslos, alle Regelfragen konnten auf Anhieb geklärt werden und Unstimmigkeiten herrschten nur wenige... und die zwischen Chaos und SM da kann mans schon mal verstehen!

Fazit: Geiler Tag mit 100% bemalten Armeen und 10 Spielern, die Bemalpflicht greift auch wenn einige nicht auf die letzte Minute sondern die letzte Sekunde bauten um noch letzte Bases fertigzustellen !?! Na egal... habe einige Recht schöne, andere weniger schöne Partien teilweise miterlebt und nur selten kam wirklich Frustrfaktor auf weil eine Armee praktisch nicht mehr existent war (Höre ich da das schöne Wort „DESINTEGRIEREN?“). Das Event war cool, die Leute auch, die Bagasch danach beim Inder kamot und das nächste mal kommen keine Pariah mehr ☺!

In diesem Sinne cheers
Steve

40k Turnier im Steckenpferd – aus der Sicht eines Mitspielers

By Constable

Da war es also soweit und ich konnte wieder einmal bei einm 40k Turnier in Klagenfurt mitspielen. Das letzte unter der Leitung von Toni war ja auch ein voller Erfolg und so machte ich mir auch beim diesmaligen Leiter Stefan aka Sir Alex keine Sorgen.

Leider ist im Moment die allgemeine Begeisterung für dieses System nicht top aber dennoch fanden sich dann 10 Spieler mit bemalten Armeen ein. Ist doch recht schön! Ich war schon deshalb motiviert weil mir diesmal nicht sehr viel weh tat und ich ganz gut drauf war. Meine Armee waren diesmal Dark Angels und leider waren auch noch viele andere SM da, aber was willst machen, man kann nicht alles haben.

Ich hatte meine Armee eigentlich nicht auf ein Turnier optimiert (sonst hätte ich wohl den Skriptor draußen gelassen wenn keine Eldar und Tyraniden da waren) und wollte einfach meine bemalten Miniaturen herzeigen. Ein relativ großer Fuhrpark mit 2 razorback, 1 Whirlwind und 1 Predator, taktische Trupps, ein Sprungmodultrupp mit Priester, 1 Scouts, 1 Cybot und 1 Trike rundeten die Sache ab. Klein aber fein.

In der ersten Runde ging es gegen Tori und seine Chaos Marines. WOW, da hatte jemand eine kleinere Armee als ich. Nun, da es um Viertel ging und Freund Tori sehr

vorsichtig, zu vorsichtig?, agierte machte ich mir ab Runde 3 keine allzugroßen Sorgen mehr. Die Geißel und der Cybot waren bald ausgeschaltet, detto der taktische Trupp und mein Gegenüber hatte keine einzige Einheit mehr in Runde 5 die Viertel besetzen konnte und ich noch deren 6, da konnt enix mehr schief gehen. Zu Ende metzelten der gegnerische Cheftrupp und die angekommen Dämonen noch ein wenig aber das war nur noch Kosmetik. Trotzdem ein anregendes und entspanntes Spielchen.



hier meine Startaufstellung gegen Tori (pic by constable), man beachte mein Schablonenset welches sich ins Bild geworfen hat.

Danach eine wohlverdiente Pause und ich raste schnell zum Inder, da genau dieses Wochenende mein Schwager und seine Freundin zu Besuch waren...tja was tut man nicht alles. Mit vollem Bauch kehrte ich zurück und begab mich zum Quizz, das war zwar hart aber gerecht, ich konnte 2 Punkte von 5 einheimsen. Nicht brilliant aber schöner Schnitt.

Dann mein persönliches Waterloo, ich kam gegen die Orkse von Flo dran. Natürlich Heizas, wer spielt schon noch was anderes. Dennoch es ging nicht so schlecht los. Ich bekam die erste Runde und konnte mal 1 buggie ums Eck bringen, Flo würfelte saugut.....Krafffeld, Panzaplattens und Grothelfaz....jajajaja. Was soll man machen. Da kann man das Oberbossbuggie töten aber zwei 6 wegen Panzaplattens machen es unmöglich.

Ich will nicht um den heißen Brei reden das war ein „Unspiel“ für mich. Taktisch eigentlich alles richtig gemacht und dann würfle ich ab Runde 3 nur mehr Müll. Ich bin schlechtes Würfeln gewöhnt aber bei 30 Energiewaffenattacken von SM sollte man mehr als 1 Ork-boss entfernen können...naja half alles nix, ging auf Siegespunkte und ich steckte fest, obwohl sich mein Ordenspriester noch von seiner

Unfähigkeit erholte war es zu spät und ich verlor, knapp aber doch. Tut mir leid dass ich bei diesem Spiel schon offensichtlich mit mir selbst rang, ich habe schon mal mit mehr Würde verloren. Egal, diese Heizas.....wenn du das liest Florian, irgendwann bist du jetzt fällig! ☺



unser Spiel im zweiten Zug, da sah die Welt der DA noch ordentlich aus....(pic by Anna)

Dann das dritte Spiel und das Unvermeidliche trat natürlich ein, ich traf auf Brüder. Grüner gings ja fast nicht mehr. Salamander vom Tom (P.) gegen meine Dark Angels. Naja aber ich freute mich, da der „andere“ Tom zu meinen Lieblingsgegnern zählt. Wir lieferten uns ein freundschaftliches match, indem Tom zwar das eine oder andere Mal meine Konstitution prüfte indem er einen seiner Züge einer langen Überlegung unterzog und ich von meiner Kiste zu kippen drohte aber da war ja noch der ältere Urabl der mich aufweckte indem er einen Teil der Salamander von ihrem Brettchen warf....ich dachte ich hätte das Spiel im Sack weil das nun Tom aus der Fassung bringen würde aber nein, der spielt beherzt weiter. Letztendlich ein Spiel das von einer gewissen abwartenden „Taktik“ geprägt war. Ich brauchte mal wieder viel zu lange um diese Keksdosen aka Rhinos in die Luft zu jagen und dann verheizte ich beinahe sinnlos meinen Sprungmodultrupp. Höhepunkt war sicherlich dass ich den Ordenspriester der Salamdner 2x ins Jenseits befördern musste weil der natürlich Bionics hatte....lol...naja war mein Skriptor doch noch für etwas gut. Wir beendeten das Spiel mit einem wie ich meine gerechten Unentschieden.

Danach begab sich die Crew zur Auswertung. Bei der Siegerehrung sagte der Herr Moser was Gemeines zu mir..“...dank durchwegs durchschnittlicher

Leistung...“....naja, hat er ja nicht so unrecht wobei ich zumindest meine DA bemaltechnisch für eine schöne Truppe halte. Ansonsten hat er aber wohl recht, 1 Sieg, 1 Unentschieden, 1 Niederlage. Für mich gabe es die „Blecherne“, aber 4. Platz ist schon sehr okay und ich hatte ein tolles Turnier mit wirklich 3 tollen Gegnern. An dieser Stelle möchte ich mal allen ins Stammbuch schreiben dass das Alter noch keinen netten oder guten Spieler macht. ich hatte an diesem Tag die Ehre gegen die jüngsten und einen der ältesten Spieler unserer Gemeinschaft zu spielen und alle drei Spieler waren sehr fein in der Beziehung „netter Spieler“.

Und so sehen wir alle aus...



obere reihe von links nach rechts, greller, flo, max, tom, sir alex, ultramar, tom P.,
untere reihe, harry, tori, martin, klaus
(pic by Anna)

Danach folgte eines der Highlights nach Turnieren, der Gang zum Inder. Dort waren doch sehr viele anwesend, 10 oder so, und wir hatten ein feines scharfes Abendessen (ich mein zweites beim Inder)
Ist glaube ich auch sehr wichtig dass man sich mal auch abseits der Tischplatte trifft um sich zu unterhalten, sich auszutauschen, das eine oder andere „private“ Zeugs zu reden. Sich über die Zukunft Gedanken zu machen etc.

Tom's Madness die Sechzehnte !

Berichte aus der Gruft eines Warhammer Irren!

By Tom aka Constable

Willkommen, willkommen. Was gibt es so Neues? Und warum gibt es bei mir eigentlich immer was Neues? Ich muss ein wahrhaft gläubiger Anhänger dieses Hobbies sein.

Nun ja, während ich diese Zeilen schreibe weiß ich leider bereits dass ich bei unserem WHFB Turnier aus familiären Gründen nicht teilnehmen kann. Das ist schade da ich mich drauf gefreut habe aber andererseits muss man sich auch immer wieder sagen „es ist nur ein Spiel“.

Der positive Nebeneffekt ist, dass ich zumindest 1 Charakter, 1x Flügelulane und 1x Al Muktars angemalt habe (Flügelulane von meinen Haus und Hof Malern Steve und Anna).

Ansonsten bin ich wieder bärtig da!! Will sagen mir wurde eine Zwergenarmee beschert, nämlich die unseres Freundes Greller der ja jetzt einen auf Hochelf macht. Das freut mich besonders weil ich im Moment nicht zu andauernden Malsessions komme und ich nun zumindest wieder lockerst 2000p Zwerge aufstellen kann. Also erzittert da draußen, die Zwerge des Nebelgebirges sind wieder da.

Die anderen Projekte gehen so lala dahin, im Grunde bin ich zufrieden. Das Geländebauen macht Spaß und ich habe bald genug für einen Tisch zusammen.

Die Echsen wachsen auf Grund des „a tale of three gamers“ Projektes. Es macht einfach Spaß seine Armee wachsen zu sehen und daneben noch das eine oder andere Gschichterl zu schreiben und bald werde ich die die ersten bemalten 1000 Punkte haben.

Bei meinen WHFB Imperialen geht auch immer was weiter, interessant wo das ganze Zeug zu bemalen immer herkommt wo ich tatsächlich nix mehr kaufe dafür.....phänomenal!!

Bei 40k ist die Luft nicht draußen, im Gegenteil, das Turnier hat mir großen Spaß gemacht und ich freue mich immer wieder 40k Modelle anzumalen. Ich würde gerne mal wieder eine 4er Partie machen, die sind immer recht lustig.

Naja verweilen wir mal in meinem Gefechtbunker und machen eine Bestandsaufnahme...brainstorming des Wahnsinns quasi:

BB; meine Zwerge harren der Bemalung. Mal abwarten was sich in Richtung Liga tut und dann voll angreifen.

Mortheim; nix viel Neues auch wenn sich eine Kisleviten Bande wieder zu mir zurück verirrt hat. Aber die ist noch brav in der Schachtel.

BFG; habe meine imperiale Flotte gefunden und sie verpackt. Scheint noch alles da zu sein. Sehen schon schick aus. Naja die ist angemalt und gefechtsbereit sollte sich was ergeben. Aber da warte ich auch mal ab.

Epic, oja!! ☺ Warum weiß ich nicht aber ich habe mal eine Einkaufsliste und wer weiß ob nicht in Bälde ein Armeedeal aus der Steiermark eintrifft.

Warmaster; auch hier habe ich meine HE gesucht und gefunden und eingepackt. Ich habe gestaunt wieviel da noch zu malen ist...Schande über mein Haupt aber die Zeit ist noch jung!

40k:

Eldar, keinerlei Regung im Moment. Sind im Grunde spielbereit wenn es keine Großschlacht ist.

Dark Angels, schon so weit fortgeschritten und doch noch lange nicht fertig. 40 Miniaturen und 2 Fahrzeuge noch und wir können ein Sanktus drauf machen. Aber im Moment meine Babies und haben mich nicht enttäuscht.

Dämonenjäger, Ist wieder was weitergegangen aber auch nur Dank Anna. Dennoch das wird, das wird.

Hexenjäger und Sororitas, Tja das ist eine halbe Sache. Viel mehr als bei den DJ aber noch nicht am Stand der erwünscht ist. Außerdem will ich mal die Mädels vom Max sehen. So große Pläne hatten wir, naja aber der Codex ist da und ich hoffe wir greifen wieder an!!

Tallarner, OJA!! Gefallen mir gut und tatsächlich male ich von Zeit zu Zeit was an...sind nur mehr 150 Modelle und ein paar Fahrzeuge.....Optimist.

Praetorianer; waren in der Suppe und harren der Dinge die da kommen

Stahllegion; ist wieder im heimatlichen Hafen. Sollte mal die letzten 15 Modelle anpinseln dann wäre die nämlich fertig...Infanteriearmee, kommt aber ganz gut IMO.

Tau, welche Tau??????? Achso das sind die, die ich Armin verkauft habe. Melde gehorsamst den letzten Panzer fertig gepinselt! Kann diese Armee also abschließen auch wenn sie nicht mehr meine ist. Aber vom Maltisch ist vom Maltisch!!!!

Ultramarines; welche Ultramarines???? Tja die haben viele schon gesehen. Waren ein ähnlich unmoralisches Angebot wie die Zwerge vom Greller. Habe ich meinem steirischen Freund Andreas abgekauft (der muss sich jetzt einen anderen Nick suchen!! Hahaha) und gleich im Großeinsatz. Am Vortag des Turniers gewinne ich noch damit gegen Greller und am nächsten Tag dann Greller selbst mit denen das Turnier. Vielleicht ist blau doch groovy

WHFB:

Khemri, die die aus der Wüste kamen. Sind dank ihrer Stärke immer eine Bank und hatten die Hauptlast der Spiele für ein Jahr zu tragen. Dürfen gerade in ihren Pyramiden ruhen.

Vampire; spielen letztens eh' wieder viele. Ich warte mal ob mich wieder der Blutdurst packt. Aber auch die im Moment eher in der Gruft, da ich gerade am edlen Trip bin.

Bretonen; da hatte ich 1-2 Monate einen Malwahn. Ist auch was weiter gegangen aber die Harlequin (Miniaturen meine ich) Truppe ist noch lange nicht fertig bemalt. Aber anyway habe den Harlequin-Bogenschützen schicke Pfähle gemacht und Kohlebecken und so, ihr wisst warum! Von den neuen Modellen noch 0 bemalt.....Schande!

Imperium; mein Faß ohne Boden. Dennoch da geht was weiter, auch bei den Kisleviten. Und in letzter Zeit nette Spiele damit gehabt. Ich mag sie einfach!!

Echsen; mehr darüber in meinem Artikel. Aber die taugen mir gerade. Sind fein anzumalen und werden eine schicke Truppe werden. Ende 2004 könnte das Zeitalter der Echsen werden bei mir.

Hochelven; ja mei.....meine Sorgenkinder. Keine Armee reizt mich so sehr und ich scheue das Anmalen. Habe viel von denen verkauft weil ich brauche einfach keine zig-tausend Punkte herumliegen die nicht einsatzbereit sind. Vielleicht im Sommer.....*sich Mut macht*

Zwerge, tatata, so schnell geht es und von heute auf morgen sind die Herren wieder spielbereit!! Freut mich total.

Söldner; verflixte Geschichte. So wie es aussieht wird aus denen mehr als ein 1000p Abenteuer. Nachdem ich in meinen Schachteln noch alte Söldner gefunden habe.....leider ist manches nicht ganz auf meinem jetzigen Malstand und ich mag' keine Armeen mehr die so nach 4 Zeitepisoden des Malens aussehen. Dumme Sache aber da gibt es nur eines...Golgfag und die Pikeniere gehen in die Suppe, der Rest sieht passabel aus.

Tiermenschen; wow, ein Minotaurenlord ist bemalt. Aber der sieht gut aus! Der Rest, immerhin schon 1000 Punkte kommt wenn ich die Invasion des Chaos zurückgeworfen habe und dann einen auf wahren Tiermenschen machen kann aber im Moment würde mir der Archaon Hapschi nur die Show stehlen.

Tja das wars, so im Großen und Ganzen versuche ich mal manche Armeen auf 1000p zu bringen, Tallarner/Echsen und andere Armeen „fertig“ zu stellen. Bei den WHFB Imperialen schaut es ganz gut aus, ob mich Dark Angels gerade reizen ist die Frage, könnte auch den Sororitas einen Boost geben.

Clubmitglieder und ihre neuen Armeen stellen sich vor !!

Jau, hier beginnt eine neue Rubrik! In zukünftigen Ausgaben des Irinsils stellen sich Clubmitglieder und ihre neuen Armeen vor! Ich finde das immer sehr interessant was sich Leute so dabei denken wenn sie eine neue Armee beginnen. Warum diese Einheit, warum dieses Bemalschema!

Und weiter geht, denn wir kennen keine Müdigkeit und the show must go on!!

Das 137te Cadia / Teil 2

– Die Entstehung einer 40k Army von Anna Schiefermayer und Stefan Moser

Das 137te Cadia – Die Entstehung einer 40k Army (Teil 2) Nächstes Mal wieder was!!

Der Anfang / Teil 2

Die Entstehung einer WHFB Hochhelven-Armee, by
Johannes Greller

So, ein weiterer Monat ist vergangen. Da ich beim letzten Irinsil leider noch nicht fertig war, ist der Bericht nun mit einem Monat Verspätung da. Anfangs überlegte ich ja noch, ob die Hochelfen nicht ein Dunkelrot/Blaues Farbschema bekommen sollten. Doch als ich dieses Farbschema mit verschiedenen Freunden besprach, kamen alle zu dem Schluss, dass es doch zu düster und folglich zu Dunkelelfen-ähnlich wirken würde. Also begann ich über ein anderes Schema nachzudenken.

Als erstes kam mir Grün/Weiß in den Sinn. Letztendlich blieb es auch dabei. Ich beginne ein Regiment immer damit, ein erstes Testmodell zu bemalen. An diesem bessere ich dann Fehler von Anfang an aus. Dieses Modell dient mir dann als Vorlage für die anderen. Normalerweise gehe ich das Bemalen von Einheiten immer in „5 Modelle „ Schritten an. Also jeder Schritt wird an allen 5 Modellen gemacht bevor es zum nächsten geht. Alles in allem dauerte das Bemalen ungefähr 20 Stunden. Hier ist bei mir jetzt die Obergrenze erreicht. Denn mehr als ungefähr 1 Stunde will ich nicht in ein Infanteriemodell investieren.

Das Ergebnis steht dann in keiner Relevanz mehr zu dem Aufwand. Ich denke, dass 16 Speerträger ein brauchbarer Grundstock einer Standart Hochelfenarmee sind und dass Kerneinheiten zu füllen nie falsch sein kann. Ich hoffe die Bilder sind gelungen und ihr bekommt einen möglichst originalgetreuen Eindruck von meinen Speerträgern.



(HE-Speerträger bemalt von J. Grell, pic by constable)

Als nächstes werde ich wohl eine Einheit Silberhelme angehen, da ich glaube, dass der Kontrast gut wirken wird. Ich will in den 4 Monaten möglichst von allen Einheitentypen etwas bemalen. So bietet sich Kavallerie doppelt an. Also dann bis zum nächsten Monat mit hoffentlich tollen Bildern von der fertigen Kavallerieeinheit.

Greetz Grellchen

Der Dschungel lebt! / Teil 2

Die Entstehung einer Echsenmenschen Armee by Th. Isopp

Tagebuch des Marko Machiavallo

Die Wochen gingen dahin und ich gewann meine alte Kraft wieder. Und um nichts in der Welt hätte ich diese Erfahrung missen mögen. Nachdem mich Tuaktitl und seine Schamanen-Freunde wieder auf die Füße gebracht hatten konnte ich meine ersten Spaziergänge machen. Eine Welt der Wunder erwartete mich, inmitten des brütenden, tropischen Dschungels war eine Tüchtigkeit zu finden, die ich nicht erwartet hatte. In wenigen Tagen lernte ich mehr als viele unserer Gelehrten auch nur ahnten. Natürlich wussten wir vom Volk der Echsen, den alten Legenden aber ich war nicht auf diese Organisiertheit vorbereitet. Und diese Vielfalt, kleine Echsen wie Tuactitl übten allerlei Gewerbe und Handwerk aus, Da wurden Töpfe und feinsten Schmuck geschmiedet. Während auf anderer Seite wahre Kolosse auf Baustellen arbeiteten. Riesige aufrecht gehende Echsen schleppten Steinquader herum für die mein Volk komplizierte Flaschenzüge gebraucht hätte. Kurzum ich war in einer anderen Welt. In einer bunteren Welt, voller fremdartiger Geräusche und voller Farben aber auch voller Gefahren, denn ich bin mir sicher dass mich nur der Stand der Schamanen vor einem schnellen Opfetod gerettet hatten.....

Tja, da bin ich wieder und mit mir meine kleinen und großen Echsen. Ich liege natürlich nicht im Plan aber das ist normal und doch kann ich wieder einen kleinen Schritt vermelden.

Maltechnisch wurden weitere 5 Sauri fertig, somit verfüge ich nun über ein Regiment von 17 Sauri, das ist eine komische Zahl aber sicher schon ein Anfang, in kleinen Spielen sind 12 oder 15/16 von diesen Gesellen sicher eine kleine Macht. Aber noch wichtiger ist dass auch 3 Kroxigore angepinselt sind. Damit ist das erste „Banner“ fertig, ich finde es ganz in Ordnung wie es ist.

Was nun fehlt ist ein fighting Charakter und der ist auf der Liste und dann folgen weitere Skinks, entweder die Chämaleon oder die Variante mit Wurfspeer und Schild....mal wird sehen und eventuell setze ich sie bereits beim nächsten Kampagnentag als Söldner ein...quasi die Feuertaufe....

Stay tuned!

Teil 4, Clubinternes und Ankündigungen

Hier erfahren unsere Clubmitglieder immer alles Wissenwerte, alle news, etc.

1) Turniere

2) Veranstaltungen

ANFÄNGERTAG, Samstag 8 Mai 2004 – eine Rückschau! By Constable

So, da war er , der erste Anfängertag des neuen Steckenpferd Clubs und ich denke es war ein voller Erfolg. Es ging alles recht locker aber zu meinem Erstaunen auch sehr gesittet zu. Kein Geschrei, nur interessierte ältere und jüngere Teilnehmer die unter der Anleitung alter Clubhasen was erklärt bekamen oder selbst die ersten Schritte wagten.

Ich denke man kann sagen dass es ein netter und informativer Tag war. Viele neue Gesichter, manche alte Gesichter, viele die in den Startlöchern stehen und manche die diese schon verlassen hatten. Und die Frage warum das junge Gemüße so würfeln kann.....(Insiderjoke....Skavenmagie mit 6/6/6 gefolgt von einem Bannversuch mit 6/6/5...argh)

Naja ich denke wir werden das sicherlich wieder einmal anleiern um alte und neue Gesichter zusammenzuführen und die Weichen für ein Hobby zu stellen das miteinander funktioniert und hier noch ein paar Impressionen!!



Groovie, während sich Chris einen runter erklärt versucht Arthur die Stimmung zu heben.....(pic by constable)



auch wenn ich der Anna noch so lange zusehe.....davon werde ich nicht besser....aber fein ist es allemal! (pic by constable)



alles herhören wenn der Meister spricht!!!! Steve gibt NeuClubbie Nodishi letzte Anweisungen wie der Hase läuft. Interessierte Gesichter rundum (pic by constable)

Vorschau auf MAI / JUNI 2004

Am Samstag den 29. Mai 2004 findet die zweite Auflage des doch sehr gut aufgenommenen WHFB-Kampagnentages statt. Anfragen und Details in „dieFestung“ oder bei mir!!

Anmeldung läuft!!!!

AM Samstag, 26. Juni 2004 findet für zwei altgediente Hasen, die uns zumindest räumlich verlassen ein WHFB-Doppeltturnier statt.
Genauere Ausschreibungen kommen noch!!

Ich bedanke mich im Namen von Stoned Spooky und des Festungsteams bei folgenden Spendern zur Erhaltung des Betriebs:

Christian Burghart

Stefan Moser

Klaus Herbst

Tom Isopp

Niclas Müller

Claus Müller

Harald Hafner

Lernzentrum Isopp

Zumindest konnten wir 90,-- Euro beitragen!

3) Organisatorisches

Bemalspflicht, wie wahrscheinlich eh' schon die meisten wissen werden herrscht ab sofort bei 40k und WHFB Turnieren, die unter der Leitung des Steckenpferd-Clubs stattfinden bemalspflicht !

Neuer Clubraum, wer wirklich immer noch nicht darüber bescheid weisz bitte jemand des clubs fragen (stefan, anna, tom, johannes, seppi, martin, klaus.....)

Wer in den club kommt entscheiden im prinzip die alten clubmitglieder und in letzter instanz klaus und tom

Aufwandsentschädigungen:

Clubgebühr für die benützung der räumlichkeit, gelände etc. 10,- Euro / semester

Turniergebühr; 5,-- euro

Turnierhandbuch, ACHTUNG, momentan aktuelles Handbuch version 3.1 !

Und last but not least

Es ist mir eine Freude Anna und Steve zu meinen Haus und Hof Malern zu erklären. Nachdem ich bereits etliche Aufträge bei Ihnen hatte und weder von Ihren Preisen, noch der Qualität und noch der Lieferzeit (okay Steve darf mal meine schirchen Freischärler fertig machen...lol) jemals enttäuscht wurde möchte ich Ihnen diese „Ehre“ zu Teil werden lassen .

Und hier ein letztes Beispiel ihrer Kunst!



Dunekelvenheld auf mantichor by Anna und Steve (pic by Constable)

Ich nehme gerne eure Artikel in den Irinsil auf!! Einfach schicken!!