



ANMERKUNG DES HERAUSGEBERS

Scroll, S. 2

Dies ist eine vollgepackte Ausgabe! Und ich habe noch mehr davon, was in der nächsten „Scroll“ erscheinen wird. Wie immer ist es sehr wichtig, dass wir zu diesem Magazin ein Feedback der Community erhalten, da wir uns verbessern wollen. Solltest Du irgendwelche Ideen haben, dann poste sie im Feedback-Thread im Forum. Wenn Du möchtest, kannst Du mir auch direkt eine Mail schicken: ammertimedk@gmail.com

Wie wir letzten Monat verraten haben, ist die neue Website kurz vor der Fertigstellung. Wenn diese, zum Zeitpunkt der Veröffentlichung, nicht bereits in Betrieb ist, könntest Du beim nächsten Login in das Forum eine nette Überraschung erleben. Außerdem haben wir einige Einblicke in den Designprozess der Infernalischen Zwerge, ein neues Hintergrundkompendium UND einen „Frag die Weisen“ Artikel! - Sag nicht, dass ich keine guten Informationen gebe.

Für mich war dieser Monat ein großartiger Hobby-Monat. Mein großer Drache aus dem Johanna von Orleans - Kickstarter ist angekommen. Er ist GROSS! Ich werde ihn Charizard nennen und orange lackieren - Weiteres folgt in Kürze!

Ich habe auch ein wenig mehr von meiner Bestienhorden-Armee bemalt. Da es zu viele Bilder sind um diese zu teilen, solltest du unbedingt meinen "Ribena Herds"-Blog in der User-Blog-Sektion (schamloser Plug) besuchen. Eine bemerkenswerte Einheit, die ich baue, sind meine Razortusks. Diese werden in Form von Owlbears aus Dark Sword Miniatures gebaut. Dieses Projekt zeigt mir wirklich, dass wir uns in einem goldenen Zeitalter des miniaturbasierten Spielens befinden. Es gibt so viele neue Unternehmen und Kickstarter, die überall auftauchen. Dies ist zwar nicht gut für Deine Brieftasche, aber es ist fantastisch, wirklich einzigartige Miniaturen zu einem erschwinglichen Preis zu sehen.

Abschließend möchte ich eine vorläufige Ankündigung für Giant Fanatic 2019 machen. Giant Fanatic ist seit vielen Jahren ein fester Bestandteil der skandinavischen Turniere. Nach einem Jahr Pause ist Giant Fanatic (hoffentlich) zurück und wird vom 12. bis 13. Oktober im Zentrum von Kopenhagen stattfinden. Wir befinden uns in der Endphase der Planung, aber dies ist seit langem ein großes Ereignis für alle Spielsysteme und ein Ereignis, das im internationalen Kalender nicht fehlen darf. Merke Dir den Termin vor und halte Ausschau nach diesem tollen Event!

- HMP

ANMERKUNG DES ÜBERSETZERS

Die Übersetzung der 9th Scroll ins Deutsche hat zum Ziel, die Inhalte des Magazins auch den Spielern zugänglich zu machen, die mit dem englischen Original Schwierigkeiten haben. Dabei wird nicht der Anspruch erhoben, das Magazin inklusive seiner Bilder und Grafiken aufzuarbeiten, sondern lediglich die Inhalte zu übersetzen. Aus diesem Grund ist bei jedem Artikel die entsprechende Seite der englischen Originalausgabe hinterlegt.

Wie bereits erwähnt, ist auch dem German Translation Team das Feedback der Community sehr wichtig. Solltest du bezüglich der deutschen Übersetzungen Ideen oder Verbesserungsvorschläge haben, dann melde Dich bitte.

<https://www.the-ninth-age.com/community/index.php?thread/151-deutsche-%C3%BCbersetzung-german-translation/>

- Xargosh

INHALT

GERÜCHTE AUS DER VERDORRTEN EBENEN	4
URALTE ECHSEN	6
GOLDEN SWORD II - ERGEBNISSE	9
NEUE KONTRASTE UND ALTE SCHICHTEN	10
GEDANKEN EINES ANFÄNGERS ZU 2500 PUNKTEN	12
FRAG DEN WEISEN	14
BLUT, BLUT, BLUT FÜR NABH	17
QUICKSTARTER SCHAUkastEN	19
MINIATUR REZENSION: SCIBOR MINIATUREN - MOSCALS	20
BONDY VS ETC – TEIL IV	21
MAGNETISIERUNG VON BASES MITTELS UNTERLEGSCHIEBEN	22

GERÜCHTE AUS DER VERDORRTEN EBENEN

Scroll, S. 4-5

Ein Artikel des Infernalische Zwerge - LAB-Teams

Seid begrüßt, Propheten und Oberherren! Es ist Zeit, die Prophezeiungen zu lesen und die Räder unserer Industrie anzutreiben!

Wir beabsichtigen nicht, Euch direkt neue Regeln zu verraten, sondern skizzieren einige Konzepte, um Euch eine Vorstellung davon zu vermitteln, wo wir mit einigen der Designideen stehen:

- Die vier Kirchen (Ashuruk, Shamut, Nezibkesh und Lugar) werden in der Armee besser abgebildet. Jede Kirche wird ihren Propheten Varianten anbieten, die zum Thema dieser Kirche passen.
- Tauruhks und Taurukh-Auserwählte werden ihre dickköpfige Natur annehmen und beim Aufladen einen erhöhten Schadenausstoß erzielen.
- Ein vielseitigeres System für die Artillerie-Optionen...

Der Artilleriezug

Die Ingenieure haben hart gearbeitet und die Werkstätten der verdorrtten Ebene verbessert. Dies wird die Funktionsweise von Kriegsmaschinen grundlegend verändern und es den Spielern ermöglichen, ihre Produktionslinie anzupassen um genau die Kriegsmaschine zu entwickeln, die sie benötigen.

Möchtest Du eine gigantische Gatling-Gun, die Deine Feinde zu pulverisiert? Einen Zug, der Wellen aus Feuer auf alle ausstößt, die vor ihm liegen?

Die Spieler haben die Möglichkeit, eine Waffe auszuwählen und diese mit einem von verschiedenen Fahrgestellen zu kombinieren. Die Waffen und die Unterbauten werden denen ähneln, zu denen die Infernalischen Zwerge bereits jetzt Zugang haben, wie z.B. der Gebundenen Dämon, die Infernalische Artillerie, etc. Somit können die Eigenschaften verändert werden, was diverse Vorteile bietet.

Danach können die Ingenieure an zusätzlichen Munitionstypen basteln, die je nach Forderung des Despoten eine entsprechende Auswirkung haben.

Die Ingenieure versuchen auch, die Artillerien zuverlässiger zu machen. Aber das könnte mit Kosten verbunden sein. Wenn sie scheitern, werden die Folgen noch dramatischer sein.

Kurze Konzeptbeschreibung

Die industrielle Produktion von Kriegsmaschinen mit austauschbaren Teilen hat die Rüstkammern der Armeen der Infernalischen Zwerge revolutioniert, so dass jede ihrer Waffen mit wenig Aufwand auf eine Reihe von Unterbauten montiert werden kann, um dem Gelände, dem Feind oder der Taktik gerecht zu werden.

Vorgesehene Waffen

- Flammenwerfer
- Mörser
- Maschinengewehr

Vorgesehener Unterbau

- Geschütztrupp
- Infernalische Maschine
- Gebundener Dämon
- Infernalisches Geschütz

Vorgesehene Munition

- Erschütternde Munition
- Kadim durchzogene Munition
- Giftige Dämpfe

*" Meltav. Du bist ein Zwerg."**"Und du bist aufmerksam. War es der Bart oder die Axt, die ihn weggegeben hat?"**"Was ich meine, Meltav, ist, dass du vielleicht ein paar scharfe taktische Einblicke in den Gegner hast, dem diese Firma morgen gegenübersteht."**"Ah, vergiss es Vincenzo. Das sind Ostzwerge - aus den infernalischen Landen. Ich weiß kaum etwas über sie."**"Versuch es."**"Ah, gut. Ich habe die Waffen gesehen, während sie sie in die richtige Position gebracht haben. Große Fieslinge sind sie. Übertrieben, wenn du mich fragst."**"Ja, Meltav, wir bitten dich."*

"Gut, gut. Sie sehen seltsam aus. Jeder Zunftgenosse, der seinen Lohn wert ist, würde seine Waffen nach bewährter Methode bauen, damit jeder anhand ihres Aussehens erkennen, wie sie funktioniert. Diese? Sehen verdammt unanständig aus. Verdammt, wenn ich nur eine Ahnung hätte für was die können."

Teilkonzept:

Infernalische Zwerge haben die Herstellung von Sprengkörpern im industriellen Maßstab für verschiedene Standardkaliber gemeistert. Der standardisierte Prozess verbessert die Zuverlässigkeit, während das Hinzufügen der vielen Arten von leichtflüchtigen Sprengstoffen unerwartete Folgen haben kann.

Eindruck:

Ungewöhnlich: Die Mobilität wurde erhöht, um kürzere Schussweiten nutzen zu können. Vorrücken unter einem sich bewegenden Sperrfeuer. Anpassbar zur Darstellung der überlegenen Fähigkeiten und Ressourcen.

Allgemeines Ziel:

- Darstellung der gegenwärtigen Artilleriewaffen im Buch.
- Jede Artilleriewaffe sollte auf jedem Unterbau montiert werden können.
- Jeder Unterbau hat unterschiedliche Vor- und Nachteile, wie z.B. unterschiedliche Mobilität, Haltbarkeit, Sonderregeln, etc.

All das und noch mehr wartet Dich im neuen Armeebuch! Du kannst wählen, wie Du deine Kriegsmaschinen konstruierst, indem Du sie an Deine Bedürfnisse auf dem Schlachtfeld anpasst. Das Alles, damit Du dich wie ein echter Ingenieur fühlst, während Du Deine Waffen der Verderbnis und des Unheils baust!

Bitte beachte, dass alles noch Änderungen unterliegt und bleib dabei, wenn weitere Konzepte veröffentlicht werden.

URALTE ECHSEN

Scroll, S. 6-7

Von allen mysteriösen Bestien, die diese Welt plagen, sind die Uralten Echsen sicherlich die am Schlechtesten verstandenen. Reptilien unterschiedlicher Größe, die wie Menschen gehen, werden häufig genug angetroffen, dass ihre Existenz zweifelsfrei ist, aber ihre wahre Natur und ihre Ziele entziehen sich weiterhin unserem Wissen. Von besonderem Interesse ist ihre mögliche Verbindung zu alten Mythen von Reptilienhalbgöttern oder Dämonen, die angeblich alle Völker einem globalen Imperium der Unterdrückung unterworfen haben.

Eine langwierige Studie über die vielen Quellen der saurischen Überlieferung lässt mich zu dem Schluss kommen, dass es wenig, wenn überhaupt, gibt das die heute gefundenen Kreaturen mit denen des "Zeitalters der Dämmerung" verbindet. Wenn es tatsächlich ein altes Imperium gab, wurden seine Nachkommen durch dessen Untergang verstreut und überleben heute in einer Reihe von Enklaven in versteckten oder gut geschützten Regionen der Welt. Es gibt Grund zu der Annahme, dass einige von ihnen inzwischen wieder Kontakt aufgenommen haben und als eine Art größeres Bündnis agieren, während andere isoliert bleiben. Obwohl diese Enklaven keine leicht erkennbare Führung oder Regierung haben, theoretisieren einige, dass sie durch eine gemeinsame religiöse oder philosophische Mission vereint sind. Das Verstehen dieser Mission, wenn es eine gibt, wird durch ihre Unfähigkeit, eine verständliche Sprache zu sprechen, nicht unterstützt.

Aus: "Wunder des unbekanntes Kontinents" von Boris von Kochlinsberg, ehrenwerter Abenteurer

"Es war nicht immer so", sagte der Häuptling der Mangyiniki. Sein Wechsel von Überschwang zu Feierlichkeit schien sich in den Gottesmasken aus Schilf, die um die Hütte herum angeordnet waren, widerzuspiegeln.

"Früher waren wir keine Krieger. Es gab Teufel, die als geschuppte Tiere über das Land gingen, mit Blut, das nicht heiß und rot, sondern kalt und blau floß. Und sie hielten unsere Vorfahren in Knechtschaft und ließen sie für ihre bösen Pläne schwer schuften. Aber die Himmelsgötter sahen alles und bestrafte sie, und der Himmel selbst fiel auf sie und wir entkamen. Aber sie lungern, auch jetzt noch, im tiefen Dschungel und schmieden neue Pläne. Sie kommen manchmal, um mit uns zu sprechen, und wir haben ihre gemusterten Monolithen gesehen."

Ich zitterte in der tropischen Hitze. Mein Gastgeber, der mit Federn und Kriegsbemalung grell geschmückt war, hätte sich nicht mehr vom vogelartigen weißhaarigen Kindermädchen unterscheiden können, die einst meinen jugendlichen Verstand mit ihren Ullsberger Bauerngeschichten erschreckte, voll von lauenden Schlangen und Echsen, die unartige Kinder stahlen, um ihre alte Herrschaft der Sklaverei wieder aufzubauen. Doch die Geschichte des Häuptlings schien mir unheimlich vertraut zu sein, ein gemeinsamer Nenner in den ursprünglichen Ängsten der Menschheit. Welchen Schrecken haben unsere entfernten Vorfahren ertragen, der solche Narben hinterlassen hat? Und hat es auch diese Reptilien dauerhaft geprägt?

Tag 32

Meine Anwesenheit bleibt unentdeckt, und der neue Aussichtspunkt hat sich als sehr nützlich erwiesen. Ich glaube, ich habe endlich von Möltburgs Vermutung bestätigt, dass die mikrozephalen vierbeinigen Exemplare, die er nach der Renzigen-Expedition präpariert hat, tatsächlich die Männchen dieser Art sind. Vier bis zwanzig Zoll lang, sind sie wenig einfühlsam und kaum in der Lage, mehr als nur Eizellen zu befruchten, die fast so groß sind wie sie.

Tag 33

Nun, es scheint, dass wir die Theorie des alten Gahlengelds, dass die "Gila" eine erbliche Kriegerkaste bilden, endgültig verwerfen können. In über drei Wochen habe ich noch keinen Unterschied in den gesellschaftlichen Rollen zwischen ihnen und den kleineren "Skinks" festgestellt. Interaktionen im Allgemeinen sind für eine solch primitive Gesellschaft bemerkenswert wenig hierarchisch. Es scheint, dass ihre jeweilige Rolle in Kriegszeiten eher von der Notwendigkeit als vom angeborenen Recht bestimmt wird.

Tag 34

Endlich! Ein Blick auf den schwer fassbaren "Kaiman". Er kam im Morgengrauen herein, eindeutig kein fester Bestandteil der Gemeinschaft, aber dennoch willkommen. Über vier Stunden lang beobachtete ich, wie er, selbstvergessen und in kindlichem

Staunen, Muscheln in aufwendigen Mustern entlang des Flussufers anordnete. Sogar die anderen Echsen wichen ihm aus und warfen seltsame Blicke auf seine Werke.

Ausgabe VI der gesammelten Feldnotizen von Professor Eisemasus van der Rijke

Wie können sie nicht sehen? Die Götter, bloßer Mensch, die Kämpfe der unbedeutenden Nationen! Nichts als Kinder, die sich vor der Flut streiten, die stürmt, um sie alle zu ertränken! Wie konnten sie so blind sein? Blind für den Krieg, der um sie herum tobt, blind für den Ewigen Kreuzzug, der seit Anbeginn der Zeit geführt wird, als sich die zerfetzte Sterblichkeit zuerst blutbefleckt aus dem Mutterleib riss und trotzig den achtlosen Kosmos anschrie! Können sie es nicht in den bescheidenen Keimen wahrnehmen, die ihre Ernten sprießen lassen, in den Schwärmen von brünftigem Ungeziefer, das sich in ihrer Kanalisation windet, in ihren eigenen Fleisch und Knochen? Dieses Wunder, diese Krux der Realität, steht alleine gegen die Flut des kriechenden Chaos! Es ist kein Gott, kein luftiger Geist, der den Drehpunkt der Existenz zurückhält und am Abgrund der gestalts- und selbstvernichtenden Leere taumelt! Es ist das Leben! Leben! Alleine im ganzen Kosmos, sich ständig erneuernd, ständig verändernd, an jede Spalte, jeden Halt klammernd, in der unendlichen, kalten Dunkelheit! Wenn sie nur sehen könnten!

Fantastereien gezeichnet auf den Zellwänden des Marquis de Pontepreise, Abgesandter der Krone, zur Abstimmung mit den Echsen der Isle de Katupara, Bastions de l'Extrême-Outremer.

Ein Großteil unseres geringen Wissens über die Echsen kommt indirekt von den menschlichen Nationen, die in der Nähe ihrer Enklaven leben. Während Versuche, direkt mit dem Verstand ihrer korpulenten, angeblich Gedanken lesenden Magier zu kommunizieren, typischerweise in noch größerer Verwirrung oder Wahnsinn enden, gibt es einige, die im Laufe der Jahrhunderte nützlichere Informationen erfahren haben. Von besonderem Interesse ist die Darstellung der Eingeborenen auf den südlichen Archipelen im Meer des Sonnenaufgangs, die von einer mächtigen, aber äußerst gefährlichen Insel der Echsen sprechen. die sie "Atua" nennen.

Obwohl kein Sterblicher sie jemals zu Gesicht bekommen hat, heißt es, dass Atua die größte der überlebenden Enklaven ist und dass es die atuanischen Echsen waren, die zuerst andere Gruppen auffindig machten und im so genannten "vitalistischen" Bund vereinten, den wir in der Neuzeit beobachten. Es ist dieser Bund der für ihre bizarren und scheinbar zufälligen Versuche verantwortlich ist, das Weltgeschehen zu beeinflussen und wie es heißt, um einen großen kosmischen Kreuzzug gegen die Entropie selbst zu führen.

Nach Ansicht der Einheimischen sind die mächtigen Amphibien-ähnlichen Magier der Echsen nicht, wie die Abergläubischen vermuten, unsterbliche Kreaturen, die aus der Zeit der Dämmerung selbst stammen, sondern relativ neue Wesen, eine Spezies, die erst in den letzten Jahrhunderten wieder auftauchte. Einige Quellen deuten darauf hin, dass deren Auftauchen mit dem globalen Umbruch zusammenfiel, der durch das Inferno im Zeitalter der Verschwendung ausgelöst wurde, aber dies ist reine Spekulation.

Lorentum, 933

Das Bataillon der wartenden Echsen zeigte im selben Augenblick eine aufeinander abgestimmte Reizbarkeit. Ohne klare Provokation. Prälat Abbinger vermutet eine gemeinsame emotionale Verbindung über weite Strecken.

Nördlicher Pferderücken, 936

Zwei Dutzend kleinere Echsen brachten Steine mit komplizierten, stark strukturierten, sich nicht wiederholenden Mustern. Entfernten sich nach dem Ablegen der Steine an der Kreuzung.

Nedarac, 947

Echsen präsentierten schlechte Interpretationen von Arandad-Schriften, um offenbar zu versuchen, philosophische Ideen mit hochgeborenen Gelehrten zu teilen. Nach dem Studium wurden die Botschaften als Aberglaube abgetan; die Echsenboten wurden getötet.

Chensk, Volskaja, 948

8.000 Mann starke Kriegsparteien der Echsen erschienen in der Nacht ohne Vorwarnung. Machten die Stadt dem Erdboden gleich und hinterließen Ruinen, die in einem unverständlichen Muster angeordnet sind. Rückzug, bevor die Staatskräfte eingreifen konnten.

Monopatea, 951

Eine große Echsengruppe erreichte uns auf dem Höhepunkt der Hungersnot. Hinterließen 150 Fässer mit Früchten und Getreide tropischer Herkunft.

Nebelak, Augianischer Subkontinent, 959

Infernalische Kolonie, die von Echsen gefangen genommen wurde, begleitet von riesigen schuppigen Monstern, die zuvor nur in Virentia gesichtet wurden. Die Bewohner wurden versklavt, um Monolithen zu bauen, bis sie von der Hilfsarmee befreit wurden.

Fragment eines Berichts gefunden unter den Sachen von Marschall Schaumhauser

GOLDEN SWORD II - ERGEBNISSE

Scroll, 8-12

Ein Artikel von Julos Chiron

Der zweite Modellbau- und Malwettbewerb von T9A ist abgeschlossen, und wurde von nicht weniger als vier verschiedenen Unternehmen unterstützt! Das Thema des Wettbewerbs war Artillerie, und wir hatten einige fantastische Einsendungen! Die Gewinner sind wie folgt:

1. Gold! Mad'At (50€ Shop-Gutschein von Warcolours)
2. Silber! infamousme (10 € Gutschein von Mierce Miniatures)
3. Bronze! tunasandwichify (Mystery-Preis von Knightmare Games)

Weitere Einsendungen kamen von:

- zKotte
- TheHoodedMan
- alf
- Hombre de Mundo (Zufallsziehung für ein Set von vier 15mm Tjubling Totenkopfmasken von Admiralty Miniatures)

Bleibt dabei Leute und erfahrt mehr über zukünftige Wettbewerbe in The Ninth Age.

NEUE KONTRASTE UND ALTE SCHICHTEN

Scroll, 14-16

Ein Artikel von Baranovich

Eine meiner Hauptaufgaben als Mitglied der Community von T9A ist es, meine eigenen Malerfahrungen zu teilen, damit ich sowohl neuen Spielern als auch erfahrenen Spielern helfen kann, ihre Armeen und ihr Terrain so zu bauen und zu bemalen, dass Ihre Tische so aussehen, wie sie es sich schon immer vorgestellt haben! Dieser Artikel wird die neuen Contrast Farben von Games Workshop mit den älteren Schichttechniken vergleichen, die mit Farben von Foundry erzielt wurden.

Vor kurzem fand ich eine Methode, um Armeen schneller und effizienter zu bemalen und sie trotzdem richtig gut aussehen zu lassen. Dies ist weitgehend auf zwei Produkte zurückzuführen, ein neues und ein sehr, sehr, altes. Ich bin jetzt in der Lage, zwei deutlich unterschiedliche Vorgehensweisen gezielt zusammenzuführen, um die besten Vorteile aus beiden zu nutzen!

Games Workshop hat kürzlich seine neuen Contrast Farben veröffentlicht. Es hat viele Diskussion über dieses neue GW-Produkt gegeben, zusammen mit viel Trubel und Meinungsverschiedenheiten. Nachdem ich sie jedoch eine gute Woche oder etwas länger getestet habe, habe ich herausgefunden, dass diese, meiner Meinung nach, eine der besten Anwendungsmöglichkeiten für Spieler, die ihre Armee fertig und auf dem Tisch haben möchten, darstellen.

Verschiedene Malende werden eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten für die Contrast Farben finden. Ich persönlich habe sie als sehr nützlich empfunden, um kleine Hautpartien bei Menschen, Elfen und Zwergen zu bemalen. Mit Contrast Farben kann ein Schritt in der Bemalung von Gesichtern und Händen eingespart werden, da sie auf die Grundierung aufgetragen werden und im selben Schritt detailreiche Merkmale von Haut erzeugen können.

Auf dieser Oberfläche können weitere Highlights hinzugefügt werden, aber die Contrast Farben allein bieten den perfekten Weg, um schnell die Haut einer ganzen Armee zu bemalen, mit hervorragenden Ergebnissen.

Hier [Scroll, Seite 14, unten] sind zwei Beispiele für die Contrast Farben von GW mit einem zusätzlichen Highlight auf den Gesichtern.

Mit den Contrast Farben konnte ich die Gesichter, Hände und Füße von über 100 Modellen in nicht viel mehr als anderthalb Stunden bearbeiten. Gesichter auf traditionelle Weise mit Schichtfarben zu bemalen, hätte mich drei- bis viermal so viel Zeit gekostet!

Da die Contrast Farben einen schnellen und effektiven Weg darstellen, alle Hautbereiche von Modellen fertigzustellen, wandte ich mich einem anderen Produkt zu, diesmal einem sehr, sehr alten und klassischen. Wargames Foundry produziert sowohl Miniaturen als auch eine Farbserie, die in der Bemal- und Modellbaubranche oft übersehen wird. Foundry Farben basieren auf einem System, das drei voreingestellte Farbtöne für jede Farbe der Palette verwendet. Für jede Farbe existieren "Triages" oder Dreiergruppen die so konzipiert, dass sie von dunkel bis hell übereinander geschichtet sind.

Im Gegensatz zu den GW Contrast Farben, die einen tintenähnlichen Wash auf einer soliden Grundierung verwenden, um Details, Schattierungen und Hervorhebungen zu erzeugen, arbeitet das Foundry-System hingegen an der Philosophie, KEINE Washes, KEINE Wet-Blending und KEIN Mischen von individuellen Farben. Für das Bemalen von großen Armeen wie den Fantasy-Armeen für The 9th Age sind die Foundry Farben eine fantastische Möglichkeit um Zeit zu sparen und Armeen schneller bemalen zu können. Da jede Farbe einer Serie vorgemischte Farbtöne hat, muss der Bemalende nie erraten, welcher Farbton der richtige ist, um eine Grundierung aufzutragen. Die Triages funktionieren immer von "unten nach oben" - der dunkelste Farbton ist der Basislack, der mittlere Farbton ist eine darüber gelegte Schicht und der hellste Farbton schließt das Ganze ab.

Foundry Farben sind auch so konzipiert, dass sie direkt aus der Flasche verwendet werden können. Sie werden im Werk in der dünnen Konsistenz hergestellt, die bei anderen Anbietern vom Bemalenden selbst hergestellt werden muss. Das ist eine weitere Zeitersparnis für den Bemalenden! Außerdem haben Sie garantiert immer eine perfekte Farbabstimmung für jede Farbe!

Einige mögen skeptisch sein, eine ganze Armee mit dieser Methode und einem Farbspektrum zu bemalen, das Washes, Wet-Blending und Mischen ausschließt. Aber es ist überraschend, wie großartig Modelle aussehen können, wenn man nichts anderes als die Foundry-Serie verwendet! Hier [Scroll, Seite 15, unten] siehst Du eine Einheit von altmodischen GW Zwergen-Rangern, die ich nur mit der Foundry-Farbserie bemalt habe.

Wie Du siehst, kannst Du sehr gut detaillierte Mal-Ergebnisse erzielen, ohne fortgeschrittenere und komplexere Techniken wie das individuelle Mischen von Farbtönen, Blending usw. anwenden zu müssen. Mit der Foundry-Serie kannst Du einfach eine Farbe auswählen und dem vorgegebenen Highlight-System folgen! Während einige Bemalende es vorziehen, die Bemalung ihrer Modelle auf ein höheres Niveau zu bringen, ermöglicht diese Technik allen Spielern, eine Armee auf diesem Niveau in einem schnellen Tempo zu bemalen!

Zusammengefasst glaube ich, dass die Kombination dieser beiden Techniken der schnellste Weg ist, um Deine Armee auf das Spielfeld zu bringen. Mit einem praktischen Wash-/Ink-Produkt wie den neuen GW Contrast Farben für die Haurpartien in Kombination mit den Foundry Farben für den Rest des Modells kannst Du nicht nur einen gesamten Trupp vollständig bemalen, sondern dies auch einfacher und in kürzerer Zeit!

Eines der wichtigsten Dinge, an die man sich beim Bemalen großer Armeen erinnern sollte, ohne dabei den Schwung und den Antrieb zu verlieren, ist es, Wege zu finden, sowohl schneller als auch intelligenter zu arbeiten. Es wird bestimmte Modelle geben, mit denen Du mehr Zeit verbringen möchtest (Charaktere, etc.), aber für die allgemeine Masse der Armee (die hundert oder mehr Modelle, die zuerst bemalt werden müssen) ist eine schnelle und einfache Lösung unerlässlich.

GEDANKEN EINES ANFÄNGERS ZU 2500 PUNKTEN

Scroll, 18-19

Ein Artikel von Samuel Howard

Neue Spieler in The 9th Age haben viele Herausforderungen vor sich; ob es nun darum geht, Modelle zu bekommen, zu bauen, zu bemalen oder Armeelisten zu erstellen, es gibt immer eine neue Herausforderung für einen Neuling. Das Finden anderer Spieler kann auch eine gewaltige Aufgabe darstellen; Wie also können neue Spieler schnell in The 9th Age starten? Dieser Artikel erklärt wie!

Die Mehrzahl der Turniere gibt 4500 Punkte vor, wobei bei einigen eine komplett bemalte Armee ein Kriterium zur Teilnahme darstellt, was den neuen Spieler, der daran teilnehmen möchte, zusätzlich beunruhigt. Was wäre, wenn wir fast die Hälfte der "Masse" an Einheiten streichen würden und stattdessen 2500 Punkte verwenden? Welche Vorteile und Unterschiede gibt es bei der Verwendung von 2500 Punkten im Vergleich zu den üblichen 4500 Punkten? Am 30. März hatten wir unser erstes Kriegerbanden-Turnier in Ottawa, Kanada. Es wurde auf 2500 Punkte begrenzt, um diese Theorie zu testen. Wir haben viele Erkenntnisse über den Einsatz einer kleineren Armee im Vergleich zu den "normalen" 4500 Punkten gewonnen.

Taktische Feinheiten: Um 2500 Punkte unterzubringen, haben wir die Größe des Schlachtfeldes auf eine kleinere Größe von 4'x4' reduziert. Obwohl das 9th Age Regelwerk empfiehlt für kleinere Schlachten mit Kriegerbanden ein 36'' breites und 48'' tiefes Spielfeld zu verwenden, haben wir ein 4'x4' Schlachtfeld gewählt, da diese bereits zur Verfügung standen.

Da das Schlachtfeld auf ein 4'x4' großes Feld beschränkt ist, haben alle Einheiten die Möglichkeit, sich im Laufe des Spiels in Richtung Zentrum zu bewegen. Bei einem 4'x6' Schlachtfeld werden die Einheiten eher an den langen Seiten positioniert und interagieren selten mit Einheiten auf der anderen Seite des Tisches. Ein 4'x4' Schlachtfeld unterstützt auch Angriffe aus dem Hinterhalt erheblich, da das Eintreffen der Einheit, von einer Tischseite aus, näher am Zentrum des Schlachtfeldes erfolgt, was ihnen mehr Möglichkeiten für nachfolgende Angriffe eröffnet und somit einen größeren Einfluss auf das Spiel.

Schnellere Spiele: Im Durchschnitt dauern Spiele mit 2500 Punkten in der Regel zwei Stunden, 4500 Punkte 3 Stunden. Obwohl Du mit 4500 Punkten mehr "Spielzeit" hast, könnte durch Spiele mit 2500 Punkten die Anzahl der Spiele an einem Tag erhöht werden. Dies führt zu mehr Spielen in einem Turnier und mehr Pausen dazwischen. Es hilft auch, wenn Deine Armee schlecht abschneidet, da Du weißt, dass das nächste Spiel nur zwei Stunden entfernt ist - eine gute Motivation für Anfänger.

Einfacherer Armeeaufbau: Mit 2500 Punkten stellst Du weniger Einheiten auf als mit 4500 Punkten. 2500 Punkte bringen neueren Spielern mehr Vorteile, da sie die Anforderungen für den Einsatz einer Armee mit weniger Einheiten erfüllen können. Änderungen an einer Liste vorzunehmen bedeutet auch, dass Spieler möglicherweise nur eine weitere Einheit kaufen müssen, um eine neue Liste spielen zu können, anstatt mehrere Einheiten, wie dies bei einem Spiel mit höherer Punktezahl der Fall ist.

In Bezug auf die eigentliche Listenerstellung decken die Regeln für Kriegerbanden des 9th Age Regelwerks bereits die Reduzierung der Mindestgröße einer Armee auf 3 Einheiten ab. Dies kommt auch dem neuen Spieler zugute, da er weniger Einheiten für das Feld benötigt und somit weniger Regeln lernen muss. Ein neuer Spieler würde sich darauf konzentrieren, zuerst etwas über seine eigene Armee zu lernen, bevor er beginnt, sich die Eigenschaften der anderen Armeen zu merken.

Eine Liste für 2500 Punkte zu schreiben ist zudem auch leichter zu handhaben. Das Verkleinern von 4500 auf 2500 Punkte ermöglicht uns ein ähnliches, aber konzentriertes Erlebnis. Du kannst immer noch diesen teuren General einsetzen, aber jetzt verschlingt er mehr von Deinen Punkten.

Mehr Schlachtfelder: Bei unserem 2500-Punkte-Turnier haben wir vier 4'x4'-Schlachtfelder auf zwei 8'x4'-Tischen genutzt. Bei 4500 Punkten wären wir auf nur drei 6'x4' Schlachtfelder beschränkt gewesen. Mit 2500 Punkten konnte das Turnier 8 statt 6 Spieler aufnehmen.

Unterschiedliche Erfahrungen: Wenn sich das Schlachtfeld verkleinert, verkleinert sich auch die Anzahl an Punkten, was wenig bis gar keine Störung unseres Spielstils verursachte. Du kannst immer noch Deinen Gegner überflügeln und vorwärtsstürmen, da dein Gegner vergleichsweise wenige Einheiten auf dem Schlachtfeld stehen hat.

Gegenüberstellung: Das Spielen mit 2500 Punkten ermöglicht es uns, die Vorteile von 4500 Punkten zu würdigen. Bei kleineren Trupps ist der Unterschied, in Bezug auf die eingesetzten Einheiten und das Schlachtfeld-Management, sichtbar, wenn Du auf 4500 Punkte gehst.

Schlussfolgerungen

Wir sehen einige Vorteile darin, 2500 Punkte in Turnieren zu verwenden, besonders wenn es um neue Spieler geht. Das schnellere Spiel reduziert die Müdigkeit, und ein anwenderfreundlicherer Ansatz beim Aufbau der Armee ermöglicht es dem geschwächten Spieler, sich selbstbewusster zu fühlen als bei 4500 Punkten.

FRAG DEN WEISEN

Scroll, 20-23

Ein Artikel von Scottish Knight

Was ist der Gral, den die Ritter von Equitane suchen?

Das ist eine gute Frage. Viele würden die einfachere Frage nach "Wo ist der Gral" stellen, bei der ich gezwungen wäre meine Unwissenheit einzugestehen, damit nicht Dutzende von suchenden Rittern meine Tür einschlagen. Allerdings erinnere ich mich, dass der Schurke Klepa einen Gegenstand in seinem Besitz hatte, von dem er behauptete, er sei der wahre Gral. Seit seinem letzten Besuch mit "unbezahlbaren Artefakten" ist mein Teppich immer noch von Flöhen befallen, möge er das Richtige tun, sofern er mit der Plage der Rechtschaffenen verflucht ist.

Was den Gral betrifft, so sind zuverlässige Informationen nicht ohne weiteres verfügbar, unabhängig davon, wie viele Adligen Equitanes ich zu diesem Thema befrage. Diejenigen, die gesellig genug sind, ihre Erfahrungen zu teilen, sagen selten die Wahrheit. In diesem edlen Land zählt es wahres Ehrenzeichen, in Gegenwart des Grals gewesen zu sein, und es gibt viele Angeber, die den kürzesten Weg zu einem solchen Erfolg gehen würden.

Unter den glaubwürdigeren Erzählungen sind die Darstellungen sehr unterschiedlich. Von der Einnahme von Wein aus vergoldeten, mit Rubinen besetzten Kelchen bis hin zu Wasser, das aus den einfachsten Holzbechern getrunken wird. Einige sehen einen mystischen See als versteckte Wahrheit hinter der Legende, während andere eine mit Blut gefüllte Schale, so seltsam das auch erscheinen mag, nachplappern oder noch mehr alte Geschichten über verzauberte Kessel.

Es scheint möglich, dass das Auffinden des Grals mehr eine spirituelle als eine physische Erfahrung ist, die sich je nach Wahrnehmung des Betrachters offenbart. Oder vielleicht einfacher, dass ein so dauerhaftes und obskures Relikt die Volkskunde so leicht anzieht, wie eine Blume Bienen anzieht. Ich weiß, dass die Gralsritter, die in der equitanischen Gesellschaft als Vorbilder der Tugend gelten, mit Außenstehenden eng verbunden sind. Die Jungfrauen, die die magische Kraft ihrer Nation bilden, sind kaum besser. Oh, ein betörendes Lächeln hier, ein gemurmelter Satz dort. Sprich von der Reise, die mehr zählt als das Ziel. Oder dass das Bild eines Regenbogens nicht mit dem zu vergleichen ist was man mit eigenen Augen gesehen hat. Was auch immer die Wahrheit ist, es scheint klar zu sein, dass diese geheimnisumwoben bleiben soll, so dass nur diejenigen, die ihren Glauben mit Herz, Leib und Seele leben, als würdig erachtet werden um das Ganze zu sehen.

Herr Selig, wenn Sie mir erlauben würden, die Verbindung zur Ketzerei erneut zu umgehen: Warum sind die Anhänger der Dunklen Götter normalerweise Krieger oder ausschließlich Krieger? Sicherlich gibt es selbst für jene dunklen Gottheiten, die nach Konflikt und Ruin suchen, andere Wege zum Ruhm? Warum hören wir nicht von großen Dichtern, die von den Dunklen Göttern inspiriert sind? Gibt es keine dunklen Gelehrten oder Politiker der Dunklen Götter? Priester der Dunklen Götter? Ist ihr Fokus so eng, dass ihre kraftvollen, übermenschlichen Anhänger alle zu Kriegern werden?

Es scheint, dass meine Korrespondenten ein starkes Interesse daran haben, dass ich auf dem Scheiterhaufen verbrannt werde! Früher oder später muss ich meinen Namen ändern und meinen Bart rasieren.

Das ist ein interessanter Interpretationsansatz. Bezeichnen wir sie als Krieger, als ein Art Titel, um ihre Gunst bei den Dunklen Göttern anzuerkennen, oder als Ergebnis ihrer Fähigkeiten im Kampf? Ich vermute, die Wahrheit ist ein wenig von beidem. Während die Eigenheiten der Gaben sehr unterschiedlich sind, sind diejenigen, die ihre Seele an die Dunklen Götter verpfändet haben, stets mächtige Kämpfer.

Während Diejenigen, die nach dem Aufstieg streben den Titel „Krieger“ beanspruchen, gibt es sowohl für sie als auch für die anderen Anhänger der Sieben mehr als nur Kämpfer. Selbst diejenigen, die in Rüstungen gewandet sind, haben anspruchsvolle Literatur und aufsehenerregende künstlerische Werke hervorgebracht, wenngleich ihre Lebensumstände die Sichtweise darauf verändern können, um etwas fremdartiger zu sein als die meisten menschlichen Projekte. Wenn Sie jemals versucht haben, ein orkisches Wandbild zu interpretieren, werden Sie die Bandbreite der "Kunst" schätzen.

Was die "Priester" betrifft - jeder Krieger trägt die Macht der Dunklen Götter mit sich, als eine wandelnde Botschaft ihrer Verdienste. In der Zwischenzeit suchen ihre Zauberer die Anfälligen auf, indem sie Wort halten und Zusagen machen, um die Tollkühnen ihrer Seelen zu berauben.

Doch das wahre Ausmaß der Arbeit der Diener der Dunklen Götter ist nicht bekannt. Wie die Wurzeln eines Baumes verbreiten sie sich weit und breit unter der Oberfläche der Zivilisation. All diese Krieger sind der sichtbare Arm ihrer Meister; ein großer Teil, vielleicht der größte Teil dessen, was für einen Masterplan gehalten wird, wird auf subtilere Weise ausgeführt. Kultisten

arbeiten hinter Masken, ihr Einfluss ist in allen Ecken der Welt zu spüren, ohne bekannt zu werden. Obwohl die Kulte sicherlich mächtig sind, gehen deren Anhänger nicht den Pakt des Kriegers ein.

Das heißt, die meisten Tricks des Magiers beruhen auf zwei Komponenten - der Irreführung und echter Fingerfertigkeit. Ich überlasse es Ihnen, lieber Leser, zu entscheiden, ob dieser Vergleich passend ist.

Haben weibliche Zwerge Bärte?

Eine einfache Frage mit einer einfachen Antwort, wie originell Nein, nachdem ich mich mit vielen des schöneren Zwergengeschlechts unterhalten habe, kann ich Ihnen sagen, dass Bärte nicht Teil ihrer Aufmachung sind. Derartige Dinge bilden die Grundlage für abfällige Geschichten und vulgäre Witze, die auf Kosten eines Zwerges gemacht werden, aber Vorsicht - ein solcher Witz kann schmerzhaft Folgen haben.

Haben männliche Elfen Bärte?

Es scheint, dass sich die Barbier-Gilde endlich für meine Arbeit interessiert - vielleicht in der Hoffnung, an meinem Brauchtum zu verdienen. Bedauerlicherweise ist der ungepflegte Bart so etwas wie ein Statussymbol für einen Weisen.

Ich habe noch nie einen Elfen mit Bart beobachtet. Auch nicht mit anderer offensichtlicher Körperbehaarung, abgesehen von der auf dem Kopf. Sofern Kahlrasieren nicht eine gängige Stilart wäre, würde mich das glauben lassen, dass Elfen nicht von den gleichen Pflegeanforderungen betroffen sind wie wir Männer.

Wann wurde der Sunna-Zyklus zusammengestellt?

Nun, es ist nicht einfach präzise zu sein. Solche Werke sind selten das Werk eines einzelnen Menschen oder gar eines einzigen Lebens. Gesammelt aus den mündlichen Überlieferungen, die in Geschichten und Mythen weitergegeben wurden, vereint der Zyklus die Geschichten der Stämme, die sich zu dem zusammengeschlossen haben, was heute Sonnstahl ist. Die frühesten Fassungen wurden vermutlich Jahrhunderte nach Sunnas Tag gesammelt und Ihre Vermutung, bezüglich ihrer Genauigkeit, ist wahrscheinlich so gut wie meine eigene.

Die Fassungen, die jetzt genutzt werden, wurden seitdem viele Male überarbeitet, einige von wohlgesinnten Prälaten, andere auf Veranlassung von weniger angenehmen Gestalten. Ich empfehle allen meinen Lesern, mindestens drei Ausgaben zu lesen, bevor sie zu wesentlichen Schlussfolgerungen kommen. In den breiten Pinselstrichen der Antike lassen sich viele feine Details verbergen.

Welches ist die höchste Position in der Kirche der Sunna und wer hält sie heute?

Der Oberste Prälat hat das höchste Amt in der Kirche der Sunna inne. Zuvor war der Amtsinhaber in Sonnstahl, in der Kathedrale oder in der Stadt, die zu diesem Zeitpunkt am besten geeignet war, ansässig. Das änderte sich jedoch vor einigen Jahrzehnten, und der heutige Oberste Prälat residiert in der Stadt Reva in Arcalea. Diese Ländereien werden heute von der Kirche gehalten, die weitgehend unabhängig von beiden Nationen ist. Es wäre ein Fehler anzunehmen, dass die Kirche nicht politisch aktiv ist - oder dass es ihr an Fachkenntnis in solchen Angelegenheiten mangelt.

Wo befindet sich die größte Bibliothek der Welt?

Die Frage eines Gelehrten - obwohl die größte nicht immer die beste ist. Meine eigene Bibliothek, obwohl klein, enthält viele Erstausgaben, die an anderen Orten nicht zu finden sind. Die Tatsache, dass es sich um meine eigenen Bücher handelt, ist nur ein Zufall - schöne Bände, alle!

Es gibt viele große Bibliotheken auf der Welt. Ich habe alle besucht, bei denen ich, auf meiner Suche nach Wissen, Zutritt erhalten habe.. Doch nicht jede Kultur hat die gleichen Bibliotheken.

Die Elfen von Caleda Abla besitzen vielleicht das Beste an magischer Wissenschaft. Asfada ist ein wahres Juwel und ich hatte einst das Privileg, eine Handvoll Bücher einsehen zu dürfen - wenn auch in den Vorräumen des weltlichsten Gebäudes und unter ständiger Bewachung.

In Aschau gibt es auch viele wichtige Bücher - die Sonnstahlhochschulen sind seit langem bestrebt, Wissen zu kodifizieren und die Weitergabe an die nächste Generation von Professoren und Dichtern zu perfektionieren. Ich habe die Lehre durch Auswendiglernen immer als zu eintönig empfunden - Lernen sollte man genießen; eine persönliche Erfahrung, nicht eine, die von anderen entliehen werden kann.

Nichtsdestotrotz, möglicherweise überraschend, vermute ich, dass die größten Sammlungen veröffentlichter Werke tatsächlich in den Zitadellen der verdorrten Ebene aufbewahrt werden. Es wird nicht oft darüber gesprochen - nur wenige Menschen mögen es, wenn ihr Umgang mit den Infernalischen Zwergen bekannt wird -, aber ich glaube, dass sie die ersten waren, die die Druckerpressen perfektioniert haben und immer noch die besten Exemplare produzieren, die es gibt.

Ich bin mir nicht einmal sicher, ob diese Zwerge das Wissen schätzen, das sie in ihren Gewölben aus Stein gesammelt haben. Ich weiß, dass ich oft mit Zalaman Tekash Handel treiben musste, um viele ansonsten unerreichbare Bücher zu erhalten. So viel von dem, was von Ost nach West geht, hinterlässt auf dem Weg einen Anteil daran bei den Zwergen im Osten - warum nicht auch Wissen? Sicherlich sind sie Meister der Wertbestimmung, in jeder Hinsicht.

BLUT, BLUT, BLUT FÜR NABH

Scroll, 24-26

Ein Artikel von Andy Guldberg

Andys Düstere elfen-Armee hebt sich wirklich von vielen anderen ab. Es ist nicht nur sein markantes goldenes und blaues Farbschema, das diese einzigartig macht. Was macht sie zu etwas so Besonderem? Blut und viel davon.

Von Anfang an wollte ich, dass alle meine Bases mit Blutflüssen versehen sind und alle meine Charaktere von einer Art schwebendem Blut umgeben sind, damit sie von den Truppen unterschieden werden können.

Ein Blutfluss an sich ist nichts Besonderes. Um den Fluss dynamischer und realistischer zu machen, versuchte ich, dort Spritzer darzustellen wo meine Pferde und Raptoren gelaufen sind. Zur Darstellung der Spritzer benutzte ich Greenstuff, Zuerst habe ich vom Greenstuff etwas mehr vom gelben Anteil beigemischt als üblich. Dadurch wird die Konsistenz etwas weicher als sonst. Ich rollte das Greenstuff flach aus und schnitt es dann ein, um den Huf damit zu umschließen.

Als nächstes zerriss ich sanft die Oberseite, damit es wie ein Spritzer aussieht. Das weichere Greenstuff mit dem etwas höheren „Gelbanteil“ ermöglicht es mir, diesen Arbeitsschritt leichter zu bewältigen. Schließlich habe ich das Greenstuff um den Huf der Pferde gelegt.

Um das schwebende Blut für meine Charaktermodellen zu erzeugen, begann ich mit etwas Metalldraht und formte ihn zu der von mir gewünschten Form und befestigte ihn am Modell. Dann legte ich Greenstuff (wieder mit einem etwas höheren "Gelbanteil" als sonst) um den Metalldraht. Um den Flüssigkeitseffekt zu erzielen, benutzte ich die gleiche Technik wie zuvor; sanftes Reißen des Greenstuffs gleichzeitig von zwei Seiten, damit es wie schwebende Flüssigkeit aussieht. Es ist wirklich wichtig, dass das Greenstuff sehr weich ist. Wenn es zu hart ist, wird es sich vom Draht lösen und zudem schwer zu reißen sein.

Das Bemalen des Blutes ist sehr einfach. Auf dem schwarzen Untergrund habe ich mit zwei unterschiedlichen Grautönen Highlights gesetzt und Kanten mit Weiß akzentuiert. Um die Farbe von Blut zu erhalten, habe ich das Ganze mit ein paar Schichten der Farbe "Blut für den Blutgott" von Games Workshop gewaschen.

HPM – Ich stehle meine Maltechniken hier Andy!

Hier [Scroll, Seite 26] das fertige Ergebnis bei einigen meiner anderen Charakter-Modelle. Diesmal ist das Blut von der Magie getrennt!

T9A beim größten Brettspielevent der Welt

Mit fast 200.000 Besuchern im vergangenen Jahr ist SPIEL das weltweit führende Brettspielevent. Veil of the Ages wird seinen Stand für das Projekt „The Ninth Age“ öffnen. Spieler und Mitarbeiter werden nette und spektakuläre Demo-Spiele veranstalten. Sei dabei und teile unsere Leidenschaft mit der ganzen Welt!

Einführung von Hunderten neuer Spieler in das Universum von T9A.

Wenn Du ein abenteuerlustiger Typ bist und es dir leisten kannst, ein paar Tage von zu Hause weg zu sein, warum nimmst Du dann nicht am Spaß teil? Komm vom 24. bis 27. Oktober nach Essen und bring Deine Armee, ein paar Geländeteile und Deine Regelwerke mit. Du hast die Möglichkeit, neue Spieler zu treffen, ihnen Deine Miniaturen zu zeigen und ihnen das Spielen von T9A beizubringen. Weitere Informationen findest du auf unserer **Facebook**-Seite (Veil of Ages) und natürlich im **T9A-Forum** (tinyurl.com/t9a-spiel).

Avras wurde nicht an einem Tag erbaut...

...aber unser Stand wird es! Und alles wird einfacher, wenn wir ein wenig Unterstützung von der Community erhalten. Auch wenn Du nicht nach Essen auf die SPIEL kommen kannst, kannst Du uns helfen, einen schönen Stand für Veil of Ages und T9A zu bauen. Besuche das Forum oder unsere Facebook-Seite, um zu erfahren, wie Du uns **mit Rat und Spenden unterstützen** kannst.

Anmerkung des Übersetzers:

Diese Anzeige habe ich deshalb übersetzt, da ich gerade für uns deutsche Fans eine große Chance darin sehe unser Spiel, gerade in Deutschland, noch bekannter zu machen. Außerdem lernst du auf einem solchen Event immer zahlreiche Mitstreiter kennen mit denen Du interessante Gespräche führen kannst, nicht selten werden daraus Bekanntschaften oder gar Freundschaften.

Sei dabei und unterstütze T9A!

QUICKSTARTER SCHAUKASTEN

Scroll, 28-35

Ein Artikel von Henrypmiller

Wenn Du es noch nicht gehört hast: The 9th Age Quickstarter ist ein Nebenspiel von The 9th Age, das darauf abzielt, eine große Vielzahl an neuen Hobbyisten zu erreichen. Insbesondere jüngere potentielle Spieler sowie Spieler, die aus anderen Systemen kommen. Beim Quickstarter handelt es sich nicht nur um eine Einführung in die Welt von The 9th Age, sondern um ein eigenständiges Spiel. Es verwendet einen kleineren Maßstab als in einem "klassischen" T9A-Spiel und ist definitiv schneller. Es ermöglicht Dir, ein Spiel, mit den gleichen Fraktionen seines großen Bruders: T9A - Fantasy Battles, in fast einer Stunde zu spielen.

Im 72-seitigen Regelwerk findest Du alles, was Du brauchst, um auf einem 3'x4' Schlachtfeld zu spielen, einschließlich einleitender Statistiken zum Aufbau Deiner kleinen Armeen, ganz zu schweigen von einer Einführung in die Umgebung und die Fraktionen, gewürzt mit wunderbaren Kunstwerken. Dieser Artikel ist ein Schaukasten der Gewinner des letzten Quickstarter-Bemalwettbewerbs.

MINIATUR REZENSION: SCIBOR MINIATUREN - MOSCALS

Scroll, 36-37

Ein Artikel von Guard Bro Miniatur Rezensionen

Ich bin eher ein Snob geworden, wenn es um Modelle der Infernalischen Zwerge geht. Normalerweise kann ich die Qualität mit nur einer einzigen Drehung des Modells in der Hand erkennen. Ein normaler Zwerg ist ein einfaches Rezept. Kniebeugen, bärtig, mürrisch und mit Runen bedeckt! Aber böse Zwerge, dunkle Zwerge, infernalische Zwerge.... ein falscher Zug und das Model wird blöd, wenn nicht sogar komisch aussehen!

Während einige den 8 Fuß hohen Hut auf einem 4 Fuß hohen Körper mögen, gibt es diejenigen von uns, die einen ernstzunehmenden, düsteren Zwerg wollen. Ein Zwerg, der fachgerecht und bedrohlich ist. Stell dir meine Freude vor, als ich Scibor Miniaturen gefunden habe. Diese Scibor-Modelle sind aus Resin gegossen. Das macht sie viel leichter als Zinn, was von vielen Spielern übersehen wird, da die Preise für Metallmodelle tendenziell niedriger sind. Nichtsdestotrotz sind die Preise bei Scibor angemessen. Eine Einheit von 10 Modellen kostet um die 40 Euro, was für Modelle aus Resin sehr gut ist.

Die Modelle haben ein gut gewähltes, düsteres Zwergen-Design. Die Hüte sind groß, aber nicht zu groß. Die Rüstung und die Kleidung sind ein wenig böse, aber nicht kitschig oder übertrieben. Es gibt auch einige ästhetische Merkmale, die diese Miniaturen von Scibor einzigartig machen (ohne zu viel von älteren Designs anderer Firmen zu leihen). Sie zeichnen sich durch schwere Ledermäntel für die Gewehrschützen, pelzige Tschakos für ihre Hüte oder sogar die älter aussehenden Helme für die Infanterie-Einheiten aus.

Es gibt natürlich auch Nachteile. Der Resin-Guss bedarf einer etwas aufwändigeren Reinigung [Entfernung von Gussresten] als andere Materialien. Aber das ist ein annehmbarer Preis, für weniger Gewicht auf Deinen Regimentbases.

Ebenfalls negativ sind auch die häufig selben Posen. Im Gegensatz zu anderen Modellen wird dies jedoch durch die Qualität der Miniatur aufgewogen, und die Menge an Details wird einen schnell darüber hinwegsehen lassen, da sie wirklich schön anzusehen sind. Diese wenig dynamischen Posen lassen die Einheit auch wie ein diszipliniertes Regiment aussehen, was ein Bonus sein kann.

Der größte Nachteil bei Scibor ist, dass, nach meiner Erfahrung, der Versand sehr lange dauert. Sehr lange!

Tipps:

Sieh Dir diesen bösen Jungen an. Jetzt sind wir alle bei Resin-Modellen und manchmal muss man ein bisschen nacharbeiten, um die Vertiefungen sauber und ansehnlich zu machen. Bei Metallmodellen gibt es das auch, aber bei Resin ist es einfacher. Was ich tat war, sie ordentlich mit warmem Wasser abzuspülen, um alle angetrockneten Resinreste zu entfernen und ging dann mit meinen spitzen Gegenständen und Messern nachzuarbeiten, um den verbliebenen Dreck herauszuholen. Es ist ärgerlich, dass bei Modellen in dieser Preiskategorie ein solches Maß an Nacharbeiten zu leisten ist, aber es ist die Mühe wert, sie genauer zu betrachten und die Gussreste zu entfernen. Diese Jungs sind auch ein wenig sperrig, bevor Du sie auf die mitgelieferten Bases klebst, fixierst Du sie zuerst mit ein wenig Klebstoff und stellst sicher, dass sie sauber stehen. Es gibt nichts Schlimmeres, als ein Modell festgeklebt zu haben und dann zu erkennen, dass der Ellbogen im Auge des Nebenmannes liegt! Das Kleben der Gewehrenden kann Dich auch in Bedrängnis bringen. Arbeite sauber nach, dann sparst Du Dir zukünftige Arbeit.

Apropos Gewehre, ein in den Lauf gebohrtes Loch ergibt den Anschein einer Waffe, nicht ein aufgemalter schwarzer Kreis. Ich selbst plane eine Stange für Raucheffekte einzukleben, da das Harz dick genug ist, um das Gewicht zu tragen. Das Einzige, was mir nicht gefällt ist, wie sehr nachgearbeitet werden muss. Das Gießen ist eine harte Arbeit, aber wenn Du schon die Kohle dafür berappt hast, könnte Scibor zumindest das Benutzererlebnis etwas freundlicher gestalten! Alles in allem sind dies eine der besten, wenn nicht sogar die besten, Modelle für Infernalische Zwerge auf dem Markt. Ihr "Moscals"-Sortiment umfasst auch eine Reihe von Modellen, die auch die Fantasie anderer Fraktionen beflügeln könnten. Ein Beispiel dafür sind ihre riesigen bösen Schnecken, die in einer Armee der Krieger der dunklen Götter oder der Dämonischen Legionen ein Zuhause finden könnten.

Ja genau: Schnecken!

Schauen Dir die Guardbro Miniaturbewertungen auf youtube an!

BONDY VS ETC – TEIL IV

Scroll, 38-39

Ein Artikel von Chris Bond

Üben, Üben, Üben. Da mir noch so wenig Zeit bleibt bevor ich zum ETC nach Serbien fliege, ist es genau das, was ich tun sollte. In Wirklichkeit aber habe ich in letzter Zeit an einem Armee-Burnout gelitten. Als jemand, der zwischen den Turnieren häufig die Armee und die Listen wechselt, habe ich es als ziemlich schwierig empfunden, ständig nicht nur die gleiche Armee, sondern auch sehr ähnliche Versionen der gleichen Liste zu spielen. So entschied ich mich in meinem wahrscheinlich letzten Turnier vor dem ETC, Infernale Zwerge zu spielen.

Nicht, dass ich nicht in der Lage wäre, aus dem Turnier zu lernen, um mein Spiel zu verbessern. Die eingesetzte Liste ähnelte der meiner Waldelfen und ich nutzte sie, um das Manövrieren einer vollen Schlachtlinie zu üben. Dabei habe ich viel Übung in der Einrichtung möglicher Fluchtwege bekommen, um sicherzustellen, dass meine fliehenden Einheiten sicher davonkommen und das Spiel, nachdem sie sich gesammelt haben, noch beeinflussen können.

Darüber hinaus habe ich auch an einer 3000-Punkte-Veranstaltung teilgenommen, die eine weitere Gelegenheit bot, mit der Armee zu üben, die ich im ETC spielen werde. Allerdings beschloss ich, stattdessen meine neue Armee der Dämonischen Legionen zu spielen. Ich hatte absolut nichts davon, was für meine ETC-Vorbereitung von Vorteil gewesen wäre. Hoppla!

Seit diesen Turnieren habe ich es tatsächlich geschafft, ein paar Übungsspiele mit den Waldelfen zu absolvieren. Mein Hauptaugenmerk bei diesen Spielen lag darauf, sicherzustellen, dass meine Charaktere dort sind wo sie sein müssen um das Spiel richtig zu beeinflussen. Das ist für Deinen General und Armeestandartenträger selbstverständlich, aber aufgrund der etwas begrenzten Reichweite von schamanistischen Verstärkungszaubern ist es bei meiner Aufstellung unglaublich wichtig, dass meine Zauberer in der Lage sind in Sicherheit zu bleiben und gleichzeitig den Rest der Armee magisch zu unterstützen.

Im Großen und Ganzen fühle ich mich bereit für den ETC. Meine Armeeliste ist sortiert und ich weiß genau, welche Zusammenstellungen ich vermeiden möchte. Es ist ein Jammer, dass es zum Zeitpunkt des Schreibens noch zwei Monate bis dahin sind! Sich jetzt bereit zu fühlen ist wahrscheinlich eine gute Sache. Meine Vorbereitung von jetzt bis zum ETC wird wahrscheinlich aus einem Urlaub in Indonesien und der Hochzeit meines Bruders bestehen.

Wünsch mir Glück!

MAGNETISIERUNG VON BASES MITTELS UNTERLEGSCHLEIBEN

Scroll, 40-41

Ein Artikel von Samuel Howard

Dieser Artikel erläutert eine alternative Methode zur Magnetisierung von Modellen. In der Regel werden Magnete auf Bases geklebt und Metall-Unterlagen [Regimentbases] verwendet, um sie an ihrem Platz zu halten.

Diese Methode ist nur für Modelle mit hohlen Bases geeignet. Vollständig gefüllte oder geschlitzte Bases eignen sich nicht, da kein Hohlraum für die Unterlegscheiben vorhanden ist.

Die Vorteile der Verwendung von Unterlegscheiben bei der Magnetisierung von Modellen sind:

- Es ist sicherer als mit normalen Magneten
- Magnetisierte Regimentbases halten die Modelle in Formation auch wenn die Einheit bewegt wird
- Die Gefahr des Herunterfallens vom Regimentbase ist reduziert
- Einfacher Transport und einfache Lagerung

Benötigte Materialien:

- Flache Unterlegscheiben
 - aus Stahl oder Eisen
 - für 20/25mm Sockel sind 8mm x 1,25mm perfekt
 - Du findest diese bei Amazon und im Fachhandel zu günstigen Preisen
- Regimentbases mit Magnetfolie
- Heißklebepistole
- Backpapier
- Wasser
- Messer

Schritt 1: Lege die Unterlegscheiben im Abstand von einem Zoll einzeln auf ein großes Stück angefeuchtetes Backpapier. Stecke Deine Klebepistole in eine nahegelegene Steckdose. Die Unterlegscheiben müssen flächig auf dem angefeuchteten Backpapier aufliegen. Durch die Verwendung einer Heißklebepistole kannst Du eine bessere Haftung als mit Sekundenkleber erreichen. Es ermöglicht zudem, dass der Magnet bündig mit der Magnetfolie abschließt und so eine höhere Festigkeit erreicht wird als mit einzelnen Magneten.

Schritt 2: Wenn Deine Klebepistole aufgeheizt und mit einem Klebestift versehen ist, trägst Du einen kleinen Tropfen Klebstoff direkt auf die Unterlegscheibe auf. Drücke anschließend das Base darauf, solange der Klebstoff noch flüssig ist.

Der Klebstoff verteilt sich nun. Überschuss kann das feuchte Backpapier berühren, sollte aber nicht daran haften. Der Klebstoff wird schnell aushärten, also arbeite zügig. Wenn der Kleber nicht richtig bindet oder Überschüsse auftreten, kannst Du ihn mit dem Messer heraushebeln, die Unterlegscheibe reinigen und es erneut versuchen.

Schritt 3: Nimm das Modell nach einer Minute in die Hand und entferne den überschüssigen Klebstoff mit dem Messer. Der Boden der Unterlegscheibe sollte bündig mit dem Boden des Base abschließen.

Schritt 4: Teste es auf Deinem magnetisierten Regimentbase



LADE DAS T9A-REGELWERK KOSTENLOS HERUNTER UNTER
THE-NINTH-AGE.COM
UND BRING DEINE ARMEEN AUF DEN TISCH

