

In den letzten Monaten war das Studio von den Geräuschen herumwuselnder Mitarbeiter erfüllt, die dem neuen Armeebuch Skaven den letzten Schliff verpassten. Der White Dwarf versucht immer, unsere neuesten Produkte zu unterstützen, und für die Skaven hat Paul Sawyer ganz besondere Pläne. Wir werden den Ort des allerersten Auftauchens dieses rattenhaften Volkes besuchen: die Schlacht um die Abtei von La Maisontaal. Alessio Cavatore erhielt den Auftrag, das Szenario zu überarbeiten, das ursprünglich im Citadel Journal vom Frühling 1986 zu finden war. Alles, was wir jetzt noch brauchten war ein Geländestück, um die Abtei selbst darzustellen. Dafür wendete sich der White Dwarf an seinen eigenen Geländebauer Paul Rudge und den Erfinder der Abtei, den Geländebaumeister Dave Andrews.

Paul: Es ist schon eine Weile her, seit ich meinen Inquisitor-Spieltisch fertig gestellt habe (der im Inquisitor Spielbericht in WD 72 zu bewundern ist), und darum konnte ich es kaum erwarten, ein neues Modellbauprojekt anzugehen. Zu diesem Zeitpunkt erfuhr ich, dass der White Dwarf das klassische Warhammerszenario von

GELÄNDEBAU WORKSHOP

Der Bau der Abtei von La Maisontaal

La Maisontaal neu auflegen wollte. Obwohl ich wusste, dass dieses Szenario bereits in einer sehr frühen Ausgabe des Citadel Journals erschienen war, erinnere ich mich eher an WD 45. Ich hatte wirklich viel Spaß beim Spielen dieses Szenarios und beim Lesen des Hintergrundes für meine Lieblingsarmee, die Untoten. In diesem Szenario standen ihnen zwei sehr unterschiedliche Armeen gegenüber: die Skaven und die Bretonen.

Ich begann etwas über dieses Projekt nachzuforschen. Glücklicherweise war Alessio bereits in die Tiefen der Games Workshop Archive hinabgestiegen und hatte das entsprechende Citadel Journal ausgegraben. Ebenso wie das

Szenario war hier auch Dave Andrews' ursprüngliches Pappmodell der Abtei zu finden. Ich verwendete dieses als Ausgangspunkt und fragte Alessio, was genau er geplant hatte.

Alessio hatte festgestellt, dass die Spieler Gelände nur all zu oft lediglich dazu verwendeten, Sichtlinien zu unterbrechen. Nur selten versuchten Einheiten, mit der Ausnahme von Plänklern, sich durch ein Geländestück zu bewegen. Einer der Gründe dafür ist, dass ein durchschnittliches Geländestück, sei es nun ein kleiner Wald oder ein einzelner Felsen, einfach keinen Platz für ein 20 Mann starkes Regiment bietet. Was Alessio wollte war ein Geländestück, das die Interaktion der Armeen der Spieler mit dem Gelände förderte.





DAS BENÖTIGST DU FÜR DIESEN MODELLBAU WORKSHOP:

- 60 cm x 60 cm Sperrholzplatte
- Schaumpappe
- gewellte Pappe
- Strukturtapete, Pappe und Plastikkarton
- Plastikstab
- grünes Streu
- Sand
- deine Bitzbox
- Strukturfarbe
- Polystyrol Deckenplatte
- Chaos Black Spray
- Skull White Spray
- Chaos Black, Codex Grey, Skull White, Boltgun Metal, Dark Flesh, Bestial Brown, Snakebite Leather, Bubonic Brown, Dwarf Flesh, Bleached Bone, Flesh Wash und Black Ink Citadel Farben
- Bastelleim und Sekundenkleber

DU BENÖTIGST AUSSERDEM DAS FOLGENDE WERKZEUG:

Einen kleinen Trockenbürstpinsel, Tank Brush, Detailpinsel, Schneideunterlage, Metalllineal, Bastelmesser, Modellsäge, Metallfeile, Stecknadeln, Modellierwerkzeug, Zange und einen Stift.

Die meisten dieser Werkzeuge gibt es im Tool Kit, das du in jedem Games Workshop Laden kaufen kannst.

Alessio hatte auch etwas über den Stil der Abtei in Erfahrung gebracht. Es war eine bretonische Abtei, die ihren Namen von Taal, dem Gott der Natur hatte. In der Architektur wollte Alessio den typisch imperialen Halb-Fachwerk-Stil vermeiden. Er wollte, dass die Abtei einen eigenen Stil erhielt, etwas Neues und Frisches. Aber was? Zu diesem Zeitpunkt holten wir Dave Andrews dazu.

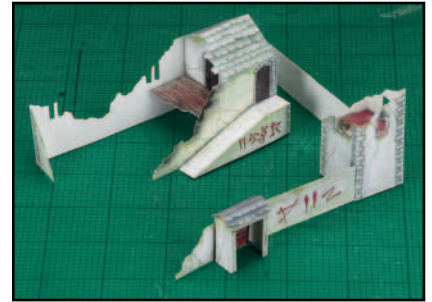
Nachdem wir Dave die Situation erklärt hatten dauerte es nicht lange, bis wir uns durch eine Sammlung von Büchern arbeiteten, die verschiedene architektonische und historische Stile beschrieben. Mit einer derartigen Vielfalt, aus welcher wir wählen konnten, war es nicht schwer, mehrere interessante Beispiele zu

finden, die perfekt für die Abtei wären. Wir wählten schließlich eine Mischung aus südfranzösischen, spanischen und italienischen Architekturstilen mit einem deutlichen Einschlag in Richtung Warhammer.

Um der fertigen Abtei das Aussehen zu geben, das wir wollten, wählten Dave und ich drei Hauptzutaten aus, die wir als essentiell für den Stil betrachteten. Als Erstes nahmen wir viele bogenförmige Elemente in das Design auf, zweitens sollten alle Gebäude dieses Stils weiß getünchte Wände erhalten und drittens wählten wir als Schlüsseldesign ein Dach aus Terrakottaziegeln.

Bewaffnet mit Alessios Liste aus Voraussetzungen und Daves architektonischen Tipps begann ich aufzuzeichnen, wie ich die Abtei bauen wollte. Ich entschied nicht zu weit vom Originalmodell abzuweichen, also musste mein Entwurf noch ein teilweise beschädigtes Hauptgebäude, das die Abtei darstellt, einen ummauerten Hof und ein zweites, wesentlich kleineres Gebäude enthalten. Die Abtei musste viel größer werden, so groß, dass sie das Spielfeld dominieren und die Spieler zwingen würde, mit ihr zu interagieren. Diese Vergrößerung würde auch für genug Platz im Hof sorgen, so dass mehrere Einheiten sich darin bewegen und begrenzt manövrieren könnten.

Um es den Einheiten zu ermöglichen, den Hof zu erreichen würde die Mauer an drei Stellen durchbrochen

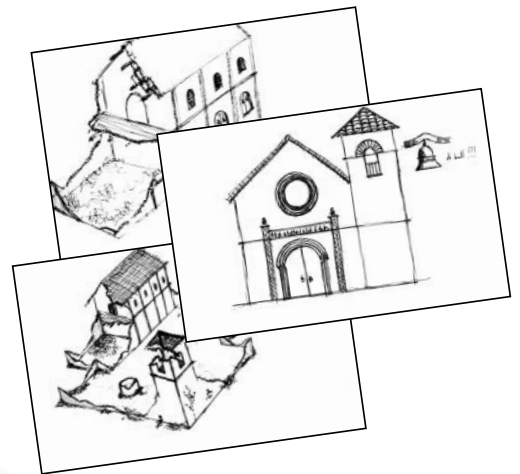


Das erste Pappmodell der Abtei.

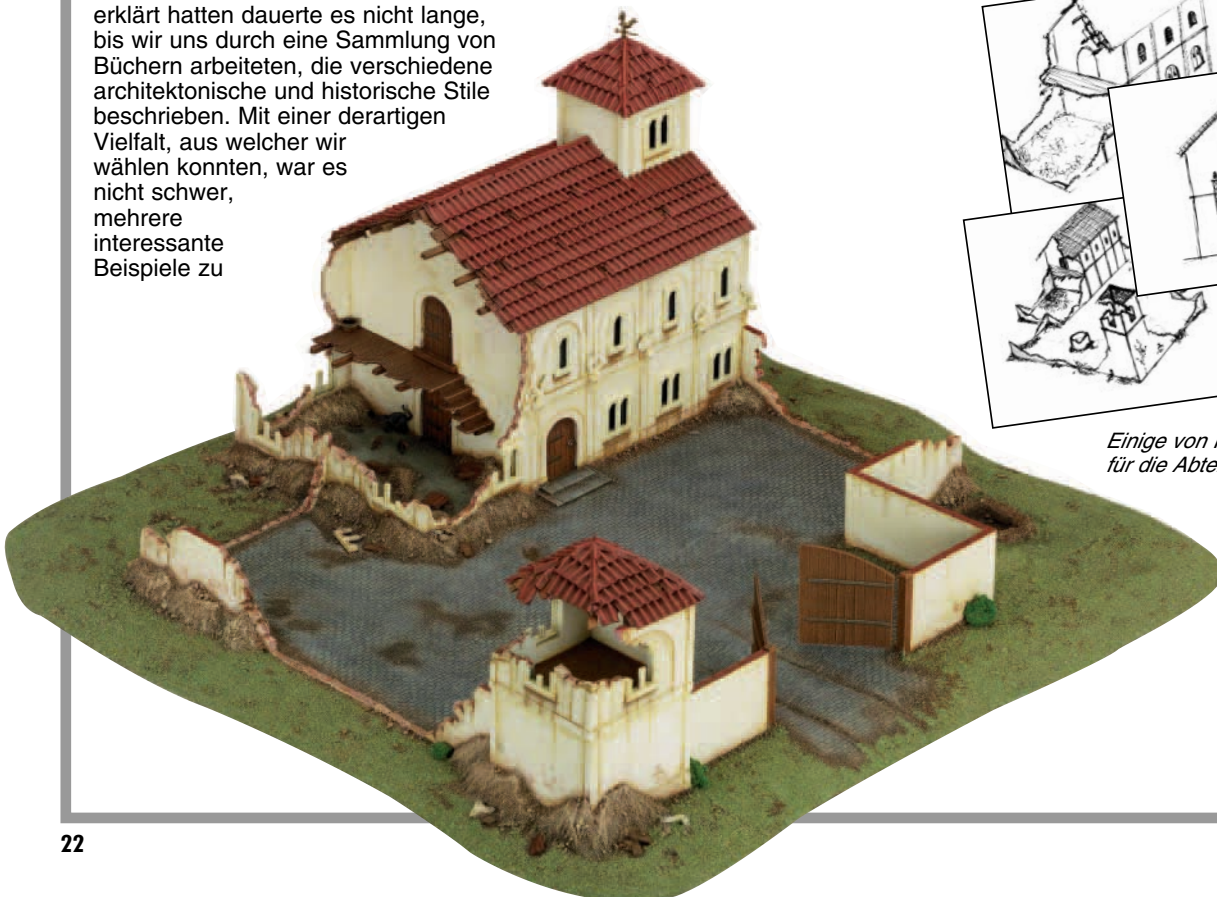
sein und ein großes Tor erhalten. Alle vier Löcher in der Mauer würden groß genug sein, um es einem Regiment auf einem Regimentsbase (11 cm breit) zu ermöglichen, sich ohne Abzüge auf den Hof zu bewegen.

Während ich darüber nachdachte, wie ich die Interaktion zwischen Spieler und Gelände noch weiter anregen könnte, und weil das Warhammer Regelbuch bereits Scharmützelregeln enthält, entschied ich (in einem Moment des Wahnsinns), Bewegungen im Inneren der Abtei zu erlauben. Das bedeutete, dass ich die Abtei so bauen musste, dass das Dach leicht zu entfernen war, um Modelle darin bewegen zu können.

Das würde sicher ein sehr herausforderndes Projekt werden.



Einige von Pauls ersten Skizzen für die Abtei von Maisontaal.

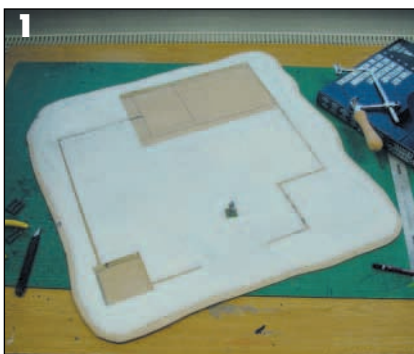




"Wenn wir jetzt gaaaaanz ruhig sind, bemerkt uns vielleicht keiner ..."

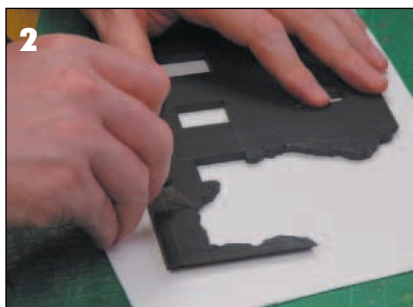
BAU DER ABTEI

1. Um eine stabile Grundplatte zu erhalten verwendete ich eine 60 x 60 cm große und 6 mm starke Sperrholzplatte. Darauf klebte ich eine große Deckenplatte, in die ich kleine Ritzen schnitt, wo später die Mauern und Gebäude stehen sollten.

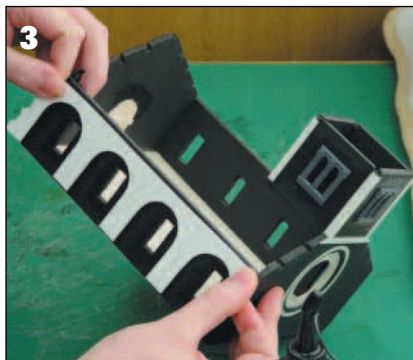


2. Als das Base fertig war, begann ich mit der Arbeit an den Gebäuden der Abtei. Die Mauern schnitt ich aus 5 mm dicker Schaumpappe aus.

Nachdem ich die Löcher für die Fenster ausgeschnitten hatte, schnitt ich grob große Stücke der Pappe ab, um die Schäden an der Abtei darzustellen.



3. Dann klebte ich die Mauern zu einer einfachen Schachtel zusammen und Details auf die glatten Schaumpappeplatten. Ich hob die architektonische Qualität des Gebäudes mit dünner Pappe hervor.

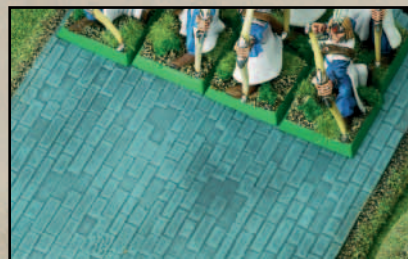


DER HOF

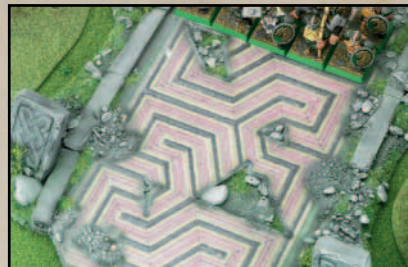
Ich verwendete ein Stück Strukturpappe, um den gepflasterten Hof darzustellen, aber anstatt ihn einfach glatt zu lassen drückte ich mit dem Finger Mulden in das Polystyrol und bemalte sie mit mehreren Schichten Glanzlack, um Pfützen zu erhalten.



Indem ich das Gelände begutachtete, das Dave Andrews und Mark Jones für das Studio gebaut hatten, fand ich zwei sehr einfache Methoden, Boden darzustellen, die auch du ausprobieren kannst:



Ein Stück texturierter Plastikkarton, einfach trockengebürstet, ergibt eine wunderbare Straße für Warhammer.



Diese fantastische Zwergenstraße ist lediglich eine Farbkopie aus einem Buch mit historischen Ornamenten.

ARCHITEKTONISCHE DETAILS

Die Helme der bretonischen Ritter des Königs passen wunderbar zum Hintergrund der Abtei, verleihen dem Gebäude ein einzigartiges Aussehen und verbinden sie sowohl mit den Bretonen als auch mit Taal, ihrem Gott der Natur.



Dave Andrews und Mark Jones sind die Geländebauexperten von Games Workshop. Wenn sie Gelände für Studioarmeen bauen schaffen sie es immer, viele kleine Details in allen ihren Arbeiten unterzubringen.

Hier sind einige Beispiele ihrer Arbeiten und ich glaube, dass sie dir gut als Inspiration dienen können.



Hier gibt der Schildgussrahmen des Imperiums diesem Gebäude ein einzigartiges Flair und passt zum Hintergrund des Imperiums.

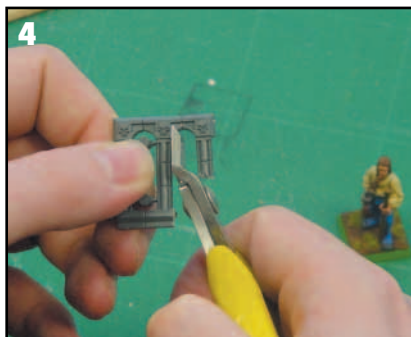


Die beiden oberen Beispiele verwenden den Mortheim-Gebäudegussrahmen, um den Gebäuden interessante Details zu verleihen.



Es gibt Besucher, die sind schlimmer als die Schwiegermutter.

4. Für die Fenster verwendete ich die gebogenen Plastikfenster aus dem Mortheim-Gebäudegussrahmen. Ganze Fenster im Erdgeschoss, doch für die obere Etage brauchte ich eine kleinere Version. Lösung: Ich schnitt die Fenster in der Mitte durch.

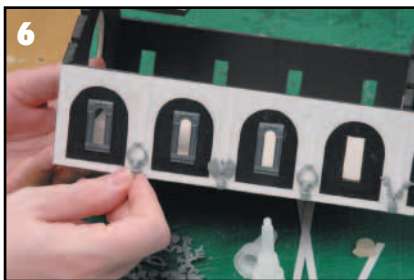


5. Die Vorderseite der Abtei musste größer sein, also baute ich aus Pappe das große runde Fenster und das Haupttor und setzte mit einigen

Schichten dicker Pappe und Stücken eines Plastikstabes ein paar verzierende Säulen und Details auf.



6. Die Köpfe der Ritter des Königs wurden als Dekoration wie Wasserspeier an die Abtei geklebt.



ZIERFENSTER

Ein leerer Blister, ein Tropfen Farbe und ein wasserfester Filzstift ergeben ein perfektes zerbrochenes Bleiglasfenster.



DACHDECKERARBEITEN

Ein Ziegeldach zu schaffen schien eine schwierige Aufgabe zu werden. Glücklicherweise gab es eine Lösung: gewellte Pappe (erhältlich in den meisten Bastelläden). Nachdem ich die Grundform des Daches aus Pappe für das kleine Dach und Balsaholz für das beschädigte gebaut hatte, schnitt ich die gewellte Pappe in lange, 15 mm breite Streifen. Diese wurden dann von unten nach oben mit Bastelleim festgeklebt, wobei die oberen Streifen die unteren leicht überlappen.

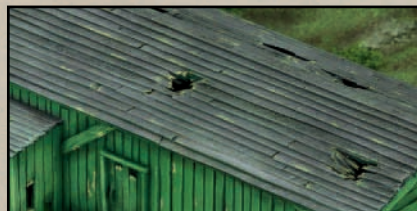


DÄCHER

Natürlich ist ein Ziegeldach nicht die einzige Option, die dir zur Verfügung steht. Hier sind ein paar einfache Alternativen, die du vielleicht ausprobieren möchtest:



Mit übereinander geklebter dünner Pappe kannst du ein Schindeldach erschaffen.



Dieses Holzdach besteht aus überlappenden Balsaholzstreifen und ist sehr einfach zu bauen.



Dieses zerstörte Dach erfordert überhaupt keine Bastelarbeit, denn es stammt aus dem Mortheim-Gebäudegussrahmen.



Ein Skavenassassine schnuppert Höhenluft.



Durch die Mauern geschützt sorgen bretonische Knappen dafür, dass jeder Schuss sitzt.

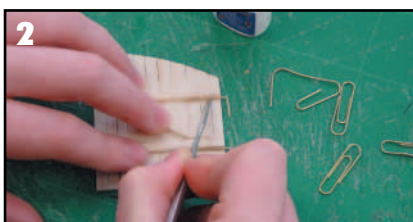
TÜR UND TOR

Die Mauer benötigte ein Tor, doch wir wollten keinen der vier Zugänge zum Hof blockieren. Lösung: das Tor ist beweglich!

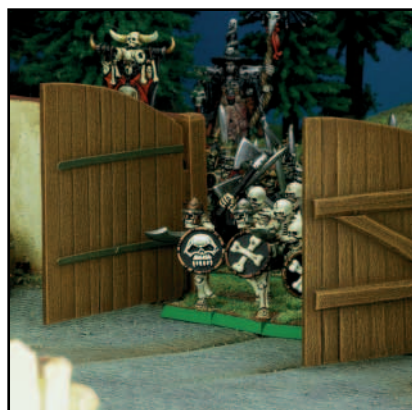
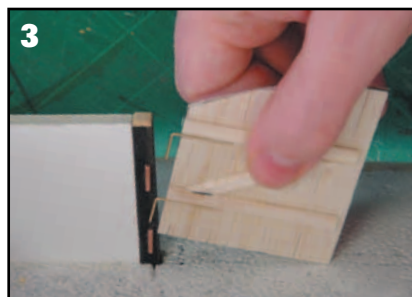
1. Nachdem ich ein einfaches Tor aus Balsaholz gebaut hatte, ging es um die Aufhängung (besten Dank an Ian Mountain, der uns diesen Trick verraten hat).



2. Zwei L-förmige Drahtstücke wurden mit Sekundenkleber an das Tor geklebt (Büroklammern sind ideal dafür).



3. Dann wurden zwei dünne Metallrohre vorsichtig an den Torpfosten angebracht und schon bewegt sich das Tor!



"Wir waren gerade in der Gegend ..."

SCHUTT

Da nun die Gebäude und Mauern vollständig waren, brauchte ich jetzt noch Schutt. Ich klebte einige Polystyrolstücke um die zerstörten Mauern auf das Base. Diese Stücke bestrich ich dann mit Bastelleim und bestreute sie mit Sand und Schotter. Der gebrochene Fensterrahmen und heruntergefallene Ziegel schlossen das Ganze ab.



BEMALUNG

Nachdem ich die Gebäude und die Mauern mit Strukturfarbe bemalt hatte grundierte ich sie mit Skull White Spray. Der Hof und die Dächer wurden mit Chaos Black Spray grundiert. Dann bemalte ich die Gebäude und die Mauern mit einer Mischung aus Bleached Bone und ein wenig Bubonic Brown. Nachdem das getrocknet war bürstete ich die Teile mit Bleached Bone und schließlich mit einer Mischung aus Bleached Bone und Skull White trocken.

Um das Gebäude alt wirken zu lassen und die Effekte des Wetters darzustellen mischte ich eine Tusche



Dieser kleine Friedhof besteht aus Polystyrolstücken und ein paar Grabsteinen aus dem Zombie- und Skelettgussrahmen.

aus vier Teilen Flesh Wash und einem Teil Black Ink. Nachdem ich dies mit Wasser verdünnt hatte malte ich sie in alle Ritzen des Gebäudes.

Der gepflasterte Hof wurde einfach mit Codex Grey trockengebürstet. Um auch hier Schmutz und Wetter darzustellen verwendete ich erneut die oben beschriebenen Tusche.

Die Holztüren und die Erdteile auf dem Base des Geländestücks bemalte ich mit Bestial Brown, das ich dann mit Snakebite Leather und Bubonic Brown trockenbürstete. Die Griffe an den Türen und dem Tor hob ich mit Boltgun Metal hervor. Nachdem ich etwas Holzleim verdünnt hatte strich ich ihn auf die Erdteile und achtete darauf, kleine Teile unbedeckt zu lassen, die unter dem grünen Streu sichtbar sein würden, welches ich dann über das ganze Base des Geländestücks streute.

Die Dächer wurden mit Dark Flesh bemalt, mit einer Mischung aus Dark Flesh und Dwarf Flesh trockengebürstet und schließlich mit reinem Dwarf Flesh akzentuiert.

Schießlich besprühte ich das fertige Stück mit Mattlack, um es zu schützen und gegen die Strapazen vieler Spiele zu wappnen.

DIE ZUKUNFT

Bis jetzt habe ich das Innere der Abtei noch nicht ausgestaltet. Es benötigt



Der Efeu, der an der Wand emporwächst ist eine Plastikpflanze für Aquarien, welche du in Zoogeschäften bekommst.

noch ein paar kleine Geländestücke, zum Beispiel einen Altar, eine Bank oder zwei und ein wenig Farbe. Eine andere Möglichkeit wäre, ein paar Barrikaden zu bauen, welche die zukünftigen Bewohner der Abtei zur Verteidigung und als Ersatz für die eingestürzten Mauern errichtet haben könnten. Vielleicht liest du ja in einem der folgenden White Dwarfs darüber, wer weiß?



"Komm ins Kloster, haben sie gesagt. Wo in unserer modernen, hektischen Welt hat man noch seine Ruhe, außer im Kloster ..."