

Impressum

Tabletop Insider 01
April/Mai 2009

Verlag

Martin Ellermeier
An der Lehmkauze 30 • 64625 Bensheim
ellermeier@mephisto.name
USt. Identnummer DE 200 795 556

Leitender Redakteur

Martin Ellermeier (me)

Redaktion

Tim Grubbert (tg), Marcus Pohlmann (mp)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Frank Bauer, Dennis Biegel (db), Sébastien Butarazzi, Simon Czaplok (sz), Werner Klocke, Tilmann Krüger (tk), Stefanie Kunkel, Ingo Meuter (im), Arnaud Moyenin, Christian Schlumpberger, Thibaud Vernay

Art Director

Klaus Scherwinski

Layout, Grafiken, Miniaturen & Fotos

Viola Becker, Christian Günther, Tanja Klingspohn, Gunther Klippel, Tilmann Krüger, Werner Klocke, Stefanie Kunkel, Alexander Landsiedel, Paul Neugebauer, Matthias Noerres, Christian Palmer, Florian Stütz

Umschlagbild

THQ Entertainment/Dawn of War II

Vertrieb

Partner Medienservices, Stuttgart
Ulises Medien & Spiel, Waldems Wüstems

Druck

PrintPart e.K. • Thomas Stuber • Eisenbahnstraße 16 • 73630 Remshalden

Copyright

Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen oder sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar; Die Rechte hierfür liegen bei den jeweiligen Herstellern bzw. Inhabern der Rechte. Copyright © 2009 der Originalbeiträge, des *Tabletop Insider*-Logos sowie der Gesamtausgabe liegt beim Verlag Martin Ellermeier. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung und/oder Reproduktion auch auszugsweise bedarf des schriftlichen Einverständnisses des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder, weder haften Redaktion noch Verlag für die Inhalte. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos oder Illustrationen wird keine Gewähr übernommen.

Games Workshop, das Games Workshop-Logo, Forgeworld, das Forgeworld-Emblem, Warhammer, das Warhammer-Emblem, Warhammer 40.000, das Warhammer 40.000-Emblem, und alle assoziierten Zeichen, Namen, Völker, Völker-Insignien/Embleme/Symbole/Logos, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Einheiten, Produkte, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt und des Warhammer-40.000-Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2008, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Privateer Press, Iron Kingdoms, Warmachine, Hordes, Warcaster, Warjack, Cygnar, Khador, Cryx, Menoth, Protectorate of Menoth, Protectorate, Trollblood, Circle Orboros, Legion of Everblight, Skorne und alle sonstigen charakteristischen Namen oder ihre Entsprechungen sowie Fraktionssymbole sind entweder ©, TM und/oder © Privateer Press, Inc. 2000-2008. Alle Rechte vorbehalten.

Abonnement

Tabletop Insider: 4 Ausgaben 16,00 Euro inkl. Versand (Ausland 24,00 Euro). **Mephisto:** 4 Ausgaben 19,00 Euro inkl. Versand (Ausland 27,00 Euro). Kombiabo (4x **Mephisto**, 4x **Tabletop Insider**): 32,00 Euro inkl. Versand (Ausland 40,00 Euro)

Vorwort

Liebe Freunde kleiner Figuren,

willkommen zur ersten Ausgabe der **Tabletop Insider!**

Nach unserer Nullnummer, die wir im Dezember 2008 zusammen mit **Mephisto 43** veröffentlicht haben, ist es also vollbracht. Das erste unabhängige Tabletopmagazin im deutschsprachigen Raum hat das Licht der Welt erblickt! **Tabletop Insider** bietet uns die einzigartige Möglichkeit, jetzt und in Zukunft intensiv über unser Hobby zu berichten. Teilten sich Rollenspiel und Tabletop früher in **Mephisto** die Seiten, hat jedes Genre nun sein eigenes Magazin.

In diesem Heft steckt eine Menge Arbeit, Arbeit, die alle seine Mitarbeiter in ihrer Freizeit investiert haben. **Tabletop Insider** ist ein Heft von Fans für Fans. Nicht perfekt, und weit davon entfernt, mit professionellen Hausmagazinen bekannter Hersteller konkurrieren zu können. Aber es hat Spaß gemacht, sich austoben zu können und mit Euch unser liebstes Hobby zu teilen. Das ist unsere Motivation.

Manchmal haben wir geflucht, weil etwas nicht so klappte, wie wir uns das vorgestellt haben, manchmal waren wir traurig, weil wir kein abartig teures Fotostudio und nicht die Ausrüstung haben, um Miniaturen und Spiele perfekt in Szene zu setzen. Aber mehr noch sind wir glücklich, unsere Ideen zu zeigen und eine Diskussion mit Euch zu beginnen, um **Tabletop Insider** zu Eurem Magazin zu machen!

Was erwartet Ihr von einem Tabletop-Magazin? Was wollt Ihr sehen und lesen?

Wir benötigen Euer Feedback! Und wir werden Euch aktiv in die Gestaltung des Heftes einbinden – wenn Ihr uns laßt... Denn was ist schöner, als sein Hobby mit anderen zu teilen, gemeinsam Spaß zu haben?

So wollen wir eine regelmäßige Army Feature-Rubrik einrichten, in der wir die besten Tabletop-Armeen unserer Leser zeigen. Eine Lesergalerie mit Euren schönsten Miniaturen soll Inspiration für andere Fans sein. Vielleicht rufen wir sogar einen Umbau- und Bemalwettbewerb ins Leben?!

Laßt Euch überraschen und beteiligt Euch! Mailt uns Eure Idee & Eure Miniaturenfotos an [redaktion@tabletop-insider.de!](mailto:redaktion@tabletop-insider.de)

In der Zwischenzeit seid auf **TTI01** losgelassen!

Es gibt viele neue Miniaturen der letzten Monate zu zeigen und einige Veranstaltungen, auf die wir Euer Augenmerk lenken wollen. Die in **Mephisto** begonnene Serie mit Taktik- und Turniertips für **Hordes** geht mit den **Trollblood** in die letzte Runde. Neue Szenarien für **Infinity** und **Alkemy** bringen Abwechslung für die beliebten Skirmish-Systeme. Werner Klocke präsentiert exklusiv in **Tabletop Insider** die Entstehung seiner neuesten Miniatur, der **Time Witch** samt **Clockwork Faries**.

Das und vieles mehr erwartet Euch.

Viel Spaß dabei!

Martin Ellermeier
und das gesamte **TTI**-Team



*Zugegeben, ich habe sie nicht selbst bemalt, aber das **Death Korps of Krieg** gehört zu den stimmungsvollsten Armeen bei Warhammer 40.000. Da muß die Bemalung einfach stimmen. Danke an Paul »Ghostpainter« Neugebauer für eine einzigartige Malleistung in den letzten drei Jahren! Den Spielbericht lest Ihr ab Seite 32.*

Galerie & Veranstaltung



Workshop

Systemübersicht

Rubriken

28 Mini-Art-Con 2009

Maler auf Weltklasseniveau präsentieren sich alljährlich auf der Mini-Art-Con. Wer in diesem Jahr die begehrten Red Devil Preise einheimen konnte, präsentieren wir in dieser Galerie mit den Gewinner-Miniaturen.

32 Die zweite Schlacht bei Castra Capitolis

Spielbericht. Das Death Korps of Krieg ist mitten in der Niederschlagung eines Chaosaufstandes als eine neue Bedrohung den Planeten erreicht. Ein gewaltiger Waaagh, angezogen von den überall in der Galaxis entflammenden Kämpfen im Vorfeld von Abaddons 13. Kreuzzug stürzt sich in das Getümmel und soll seinen Teil des Kampfes abbekommen!

Die Modelle des Death Korps zählen zu den besten Figuren für Warhammer 40.000. Unser Artikel zeigt die Armee vor dem Hintergrund des Auftakts zu einer Kampagne, die heftige und unerbittliche Kämpfe zwischen dem Imperium, dem Chaos und den erbarmungslosen Orks liefert.

40 Die Trolle

Taktikführer. »Die Trolle schließen sich eher den Skorne vom Powerlevel her an, als den Drachenjüngern und Baumkuschlern. Ihre Turnierfähigkeit hat einen sehr schlechten Ruf, einen, der wenn man mich fragt allerdings ein wenig besser sein könnte, würden die versierten Trollgeneräle hier und dort ein wenig mehr über den Tellerrand hinaus schauen.«

In unserem vierten Teil der Taktik- und Turniertipps beleuchtet Tim Grubbert die Trollblood.

46 Bruderzwist

Szenario. In diesem Szenario bemühen sich zwei Warlocks um die Vorherrschaft in den Klans. Sie haben ihre treuesten Anhänger um sich geschart und wollen nun in einem Waffengang an einem altherwürdigen Heiligtum herausfinden, wer ehrenhaft genug ist, die Klans zu führen.

48 Bruchlandung

Szenario. Vor wenigen Tagen erreichte ein alarmierender Bericht die EI. In einer Forschungsstation auf Dawn, in der Grenzstadt Auron, war in einem Rechenzentrum ein Datenträger mit einer Kopie der Künstlichen Intelligenz Nemesis aufgetaucht! Als das Infiltrationsteam auf dem Rückweg im Niemandsland abgeschossen wird, beginnt eine unerbittliche Jagd...

50 Unerwartete Begegnung

Szenario. Die vom Kaiserreich der Jadetriade aufgestellten Jinmarksteine sind ein Objekt der Begierde und nicht selten Schauplatz von blutigen Auseinandersetzungen. Während eines solchen Konflikts taucht plötzlich ein dritter Antagonist auf, um sich seinen Teil des Kuchens zu sichern. Diese grobschlächtige Kreatur wird magisch von den Jinmarksteinen angezogen, und schnell wird klar, dass sie während ihrer Mahlzeit auf keinen Fall gestört werden möchte!

52 Werner Klokes Timewitch & Clockwork Faeries

Modellierung. »Es fängt mit einer Idee an. Diesmal eine besonders schöne von Melvin de Voor aus den Niederlanden. Seine Illustrationen der Time Witch und den Clockwork Faeries haben mich sofort begeistert, und ich konnte gar nicht schnell genug mit dem Modellieren anfangen.«
Welch faszinierendes neues Modell Werner Klocke hier gestaltet, steht exklusiv in TTI01.

56 Historische Tabletops

Es gibt kaum einen bewaffneten Konflikt in der Weltgeschichte, zu dem es nicht ein passendes Tabletop-Regelwerk gibt. Vielfach handelt es sich bei den Verlagen um kleine und kleinste Firmen, aber auch feste Größen wie Games Workshop mit seiner Warhammer Historical-Publikationen mischen mit einer großen Auswahl an Büchern in diesem Bereich mit.

3 Editorial/Impressum

6 Kolumne: Jacks and the City

8 Neuheiten

25 Veranstaltungen

58 Tests + Kritiken

63 Marktplatz

66 Anzeigenindex/Vorschau



28



32



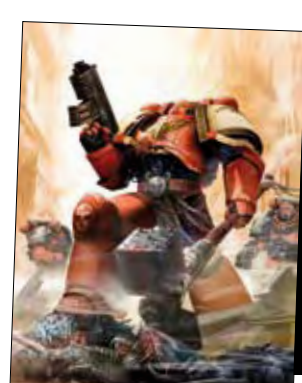
40



50



52



Das Cover unserer ersten Ausgabe ziert ein Trupp der Blood Raven Space Marines aus THQ's neuestem Echtzeitstrategiespiel Dawn of War II.

Die Space Marines verkörpern wie kein anderes Volk die Atmosphäre von Warhammer 40.000...

PROGNOSEN UND PROPHEZEIUNG PROBLEMCHEIN



Nun steht es also fest – Privateer Press mag mich nicht! Das wäre zumindest eine Lösung für ihr Talent, bahnbrechende und schwerwiegende Neuigkeiten immer genau dann zu publizieren, wenn ich dachte, ich hätte meine Themen für diese Ausgabe gefunden.

Aber was will ich unken? Inzwischen hat es wahrscheinlich auch jeder engagierter Tabletop-Spieler herausgefunden: Das, was ich in der letzten Ausgabe noch als zu ferne Zukunft abgestempelt habe, ist seit dem 16. Februar offiziell auf der Webseite der **Warmachine-** und **Hordes-**Produzenten für jedermann nachzulesen: Die zweite Edition von **Hordes** und **Warmachine** kommt. Und zwar mit einem lauten Knall – wie es scheint wurden alle wichtigen Kritikpunkte erhört, selbst **Prime Remix** wird obsolet, und alles, aber auch wirklich alles wird einmal neu gemacht und aneinander angeglichen.

Jean-Paul Sartre sagte, dass Fortschritt das Werk der Un-

zufriedenheit wäre. Ergo scheinen zufriedene Menschen den Fortschritt nicht zu wollen. Und genau diese Meinungen scheint aktuell die Community zu spalten. Während die einen der Veröffentlichung der Neuigkeiten wie die Ankunft eines neuen Heilands als Lösung aller Probleme feiern, äußern sich auf der anderen Seite Kritiker und Skeptiker. Schmähungen nach der Neuausrichtung des Konzerns bleiben nicht aus. Während wir beim letzten Mal noch über die Vorteile und Nachteile einer Plastikproduktion philosophiert haben, so scheint dies heute nur ein Teil einer großen Neu- oder zumindest Umorientierung am Markt zu sein. Oder will man sich wirklich so verändern? Nun... Privateer Press hat sich geändert. Innerhalb weniger Jahre ist aus einer kleinen Garagenklitsche, die mir die ersten Warjacks noch in Zeitungspapier gewickelt mit persönlichem Dankschreiben schickte, ein internationaler Konzern geworden. Und auch das nicht ganz ohne Allüren. Diese erreichen jedoch im seltensten Fall uns, die Endkunden, sondern sind Kleinkriege, die Distributoren und Händler für uns führen, ohne dass wir etwas davon mitbekommen.

So könnten wir eigentlich zufrieden sein mit dem, was Privateer Press so tut, oder? Sie haben ein offenbar recht ansprechendes Spiel veröffentlicht, sonst würdest genau du aktuell diese Zeilen nicht lesen. Leider ist dem nicht ganz so. Dadurch, dass jedes kompetitive Spiel, welches aufgrund qualitativ hochwertiger Regeln eine Daseinsberechtigung hat, eine Turnierszene hervorruft – stellt nicht nur der *Casual Gamer*, sondern auch diese spezielle Zielgruppe ihre Anforderungen. Meistens geht es dabei, wie bei jedem anderen Spiel, sei es ein Boardgame, Kartenspiel, Sportart oder Computerspiel, darum, eine vollkommen ausgeglichene Spielumgebung vorzufinden, die außerdem möglichst wenig Zufälle enthält, so dass sich der Ausgang auf genau eines runterbrechen lässt: Wer war denn nun der bessere »Spieler«? Und dabei soll das ganze auch noch Spaß machen. Diese Spielumgebung ist allerdings leider eine Utopie. Selbst bei der Mutter aller Spiele, Schach, ist Weiss im Vorteil. Aber viele Leute investieren viel Herzblut eine eventuell fehlende Ausgeglichenheit des Systems durch einen hohen Spaßfaktor wettzumachen.

Dass dies nur bis zu einem gewissen Punkt funktionieren kann, ist



Meonths Bastions aus Kunststoff

jedoch klar. Dadurch, dass es sich bei der Spielumgebung eines Tabletops nicht um eine statische, sondern eine sehr dynamische und lebendige handelt, schleichen sich zwangsläufig über die Zeit Ungereimtheiten ein. Das System, auf dem **Warmachine** und **Hordes** basieren, also ein relativ straffes Grundregelkonstrukt und viele, viele Sonderregeln begünstigen diese Entwicklung nur.

Realisten war schon vor Jahren klar: Wenn sich an dem System nicht grundlegende Sachen ändern, ist seine Daseinsberechtigung auf einige spaßige Jahre terminiert, bis das Ganze zu unübersichtlich wird und die ganze Spielerszene wie ein Kartenhaus in sich zusammenbricht. Ob Privateer Press irgendwann einschreitet und dem entgegenwirkt, haben viele bezweifelt. Die, die das Spiel mochten, haben es sich erhofft, alle anderen haben wegen dem »Stolz« Privateer Press' auf ihre eigenen Regeln nicht damit gerechnet. Soviel zu den Realisten.

Pessimisten gehen davon aus, dass die Revision der Regeln einen Effekt wie die dritte **Warhammer 40.000**-Edition oder **Confrontation** mit sich bringt, ergo einschneidende Änderungen, die von dem ursprünglichen Produkt wenig Verwertbares überlassen.

Die Optimisten spielen nach wie vor, freuen sich auf ein neues System und gehen davon aus, dass es ihren Spielspaß noch weiter steigern wird.

Wie schaue ich denn nun auf die Gesamtsituation? Ich war lange Optimist und habe mich dann ganz kafkaesk zu Zeiten von **Superiority** und **Evolution** in einen hoffenden Realist verwandelt. Das, was mich Privateer Press allerdings an jenem besagtem Montag lesen lies, lässt mich fast wieder zum Optimisten werden. Warjacks werden stärker, Sonderregeln werden zusammengefasst, alles wird neu gebalanced und aneinander angeglichen, überflüssige Werte werden entfernt und zu all dem gibt es sogar einen öffentlichen Feldtest, um sicherzugehen, dass alles so ist, wie die Zielgruppe es haben will.

Mein großer Wunsch an Privateer Press: Bitte, bitte, bitte macht das Spiel wieder einsteigerfreundlicher! Viele deutsche Turnier-Communities erodieren langsam weg. Und auch aus Amerika selber lese und höre ich immer wieder Klagen von frustrierten Pressgängern. Dass bei einem Tabletop manchmal alte Hasen abwandern, ist vollkommen normal. Man hat einfach keinen Bock mehr auf das Spiel, fängt etwas anderes an, zieht weg oder verliert sonst wie Anschluss an seine Gemeinschaft... Gründe gibt es zu Hauf. Leider Gottes ist aber die Kluft zwischen einem Anfänger und einem Turnierspieler, der Zeit und Gedanken in seine Listen und seine Spielweise investiert weit größer, als bei anderen Spielen dieser Gattung. Durch die **Forces of Warmachine**-Bücher, die nun kommen werden und



Cygnars Black 13th Gun Mage Strike Team

die ein wenig an die Codex Bücher Games Workshops erinnern und einem allgemeingültigen Regelbuch für **Warmachine** scheint diese Entwicklung ein wenig gebremst, wenn nicht sogar gestoppt zu werden. Soweit also alles prima. In Kürze werden wir dazu mehr erfahren, denn die Berichte in den **No Quarter**-Magazinen werden in Bälde dort schon konkrete Neuerungen, die über die Pressemeldung auf der Webseite hinaus gehen, enthalten.

Kommen wir aber endlich zum Klatsch und Tratsch.

Ulisses Chef Markus Plötz wurde extra nach Amerika geladen, um ihm genau dies mitzuteilen. Nach der Rückkehr hieß es zu uns Pressgängern: Informationsembargo. Wir dürfen das noch nicht wissen... okay. Dann kündigte man im Pressgang Forum an, es würde bald große News geben. Da habe ich ehrlich gesagt schon schlimme Dinge befürchtet... Und dann kamen diese News. Wie man inzwischen hörte, allerdings einen Monat zu früh, weswegen die Stelle des Verantwortlichen für diesen Patzer wohl jetzt vakant sein mag. Schlimm? Nein. Eigentlich egal. Aber interessant.

Und ich habe tatsächlich mit Dennis »Kaptain Kalamari« Schmitz sprechen können, der so überraschend mit den blauen Jungs aus Cygnar die deutsche Meisterschaft gewann. Ein Sieger, der überraschend war, weil ihn niemand der alteingesessenen Turnierhasen auf der Rechnung hatte. Und warum? Weil er erst seit kurzer Zeit in der Turnierszene aktiv ist. Wie schafft man das also, in so kurzer Zeit so weit oben mitspielen zu können? Dennis Erfolgsrezept klingt bestechend einfach: Viel spielen und sich einen Eindruck der gegnerischen Einheiten verschaffen. Man müsse nicht alles im Detail auswendig können, aber man muss wissen, welche gegnerische Figur einen den Kopf kosten kann. Etwaige Details können dann immer noch vor dem Spiel nachgelesen werden. Er sagte, er hätte vor seinem Einstieg in die Turnierszene häufig gegen die bekannten Schmierlisten, wie Saeryn, Epic Vlad, Krüger, Denny und die anderen üblichen Verdächtigen gespielt und sich so Strategien gegen sie zurecht legen können. Seine Listen bieten außerdem viele Optionen für unangenehme Überraschungen. Gerade die Black 13 hat wohl gute Dienste geleistet, wie mir sein Gegner Roy Opitz nach dem Turnier bestätigte. Glückwunsch noch mal an dieser Stelle für den Sieg und den Beweis, dass man auch aktuell noch frisch einsteigen und einige Ärsche treten kann. Auch wenn er von sich selber behauptet, Glück gehabt zu haben, bin ich mir sicher, dass wir von Dennis noch hören werden.

Sonst war nicht viel spannendes los, Privateer Press hat neue Pokale präsentiert, die leider etwas kostspielig ausgefallen sind, und ich hab mir **Monsterpocalypse** Puppen bestellt. Jetzt brauche ich nur noch einen Mega-Glitzer-Glitzer-Cthugrosh, um das blöde Ares Mothership meines Feindes in seine Atome zu zerblasen.

Und beim nächsten Mal an dieser Stelle wissen wir schon deutlich mehr zu 2.0.

bleibt brav und bis zur nächsten Ausgabe! >> tg

Liebe, Molluski Spielmännlieder

DAS MITTELALTERLICHE LIEDERBUCH

- 42 Lieder mit Noten und Tabulatur
- Wissenswerte Hintergrundinformationen
- Detailreiche Illustrationen

144 Seiten, praktische Wire-O-Bindung,
21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbroschur,
ISBN 978-3-938922-16-3, 24,90 Euro

24⁹⁰
NEU!



WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE
WWW.SPIELMANNSLIEDER.DE

LARP: HINTER DEN KULISSEN

AUFSATZSAMMLUNG ZUM
MITTELPUNKT 2009

9⁹⁰
NEU!



PHILOSOPHISCHE
UND HISTORISCHE
BETRACHTUNGEN

TIPPS UND
ANREGUNGEN FÜR
ORGANISATOREN

BEISPIELPROJEKTE

128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm,
ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro



WWW.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE
WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Tabletop

WARHAMMER

Lange haben die Wächter der Alten in den Dschungeln Lustrias geschlummert. Jetzt sind sie erwacht. Die Rückkehr der Alten in die Welt von **Warhammer Fantasy** bringt die Echsenmenschen auf den aktuellen Stand

der Regeln und wird von zahlreichen neuen Miniaturen begleitet.

Eine ausführliche Besprechung des 104-seitigen **Armeebuchs Echsenmenschen** findest du ab Seite 59 dieser Ausgabe. Bei den Miniaturen wurde wie in der jüngeren Vergangenheit nicht die gesamte Palette überarbeitet, sondern nur ausgewählte Figuren.

Weiterhin erhältlich bleiben die bewährten Plastikkits der **Skins** und **Sauruskrieger**, ebenso das Gros der Charaktermodelle aus Metall wie den **Slann Magierpriester** oder **Lord Kroq-Gar auf Carnosaurus**. Inwiefern bei den Echsenmenschen in einer zweiten Welle neue Miniaturen nachgelegt werden, bleibt abzuwarten. Mit der **Tempelwache** und dem **Stegadon** aus Kunststoff bieten sich derzeit viele Optionen für variantenreiche Umbauten. Die **Teradonreiter**, **Tiktaq'to** und **Chakax** sind im übrigen nur über die Games Workshop eigene Mailorder erhältlich.

Während die Echsenmenschen das Erbe der Alten verteidigen, setzt das Imperium alles



Die **Stachelsalamander Jagdgruppe** verschießt einen tödlichen Pfeilbägel.



Waghalsige **Teradonreiter** angeführt von **Tiktaq'to**, Meister der Lüfte.



Gigantische **Kroxigore** verstärken die Reihen der Kaltblüter.

Seit dem 7. Februar 2009 ist das neue **Armeebuch Echsenmenschen** erhältlich – samt einer überarbeiteten Miniaturenpalette.

Hierunter die neue **Tempelwache** aus Kunststoff, das in mehreren Varianten zusammenbaubare **Stegadon** aus Kunststoff sowie die neuen **Kroxigore** aus Metall.