

TTM

SPIELT MAL ANDERS!

WAS IST TABLETOP?

WIR ERKLÄREN DAS HOBBY RUND UM DIE WELT DER MINIATURENSPIELE.



WIE BEMALT MAN MINIATUREN?

DER KÜNSTLERISCHE ASPEKT DES HOBBYS.

WIE SPIELT MAN EIN TABLETOP?

ANHAND EINES SPIELES ERKLÄREN WIR WIE ES GEHT.

INFORMATIV
UNTERHALTSAM UND SYMPATHISCH



MAGABOTATO

Magazine about Tabletop

DAS deutschsprachige
Videomagazin und Hobbyportal
für Tabletop- und Miniaturenspiele.

WWW.MAGABOTATO.DE



JEDE WOCHE NEU



WAS IST TABLETOP?

Table...was?

Das ist wahrscheinlich die erste Frage die einem in den Sinn kommt, wenn man diese Magazin in den Händen hält,

Für Viele ist das Hobby rund um Zinn- und Kunststoffminiaturen ein Mysterium mit sieben Siegeln.

Aber nicht verzagen: TTM fragen. Wir bringen jetzt etwas Licht ins Dunkel.

ABER WAS GENAU IST TABLETOP?

Tabletop, das sind Strategiespiele, welche in erster Linie mit kleinen Miniaturfiguren aus Metall und Kunststoff gespielt werden.

Im Gegensatz zu üblichen Brettspielen gibt es beim Tabletop aber keine Spielfelder, auf denen die Figuren bewegt werden, sondern eine einfache Spieloberfläche.

Daher kommt auch der Name: Tabletop (englisch für „Tischoberfläche“).

Man kann ein Tabletop tatsächlich auf jeder glatten Oberfläche spielen, sei es der Küchentisch, der Fußboden, oder ein eigens dafür gestalteter Spieltisch.

Je nach Spielsystem (und davon gibt es eine Menge!) und den jeweiligen Regeln des Systems, hat jede Figur eine Angabe, wie weit sie sich auf dem Spieltisch bewegen darf. Diese Angaben erfolgen in Maßeinheiten wie Zentimetern oder Zoll. Mit handelsüblichen Maßbändern misst man nun die Entfernungen ab und bewegt die Miniaturen in die gewünschte Richtung. Durch das Fehlen von Spielfeldern und die dadurch höhere Dynamik, bieten die Tabletop-Spiele viel mehr spielerische und taktischere Freiheiten, als klassische Brettspiele.

DARAUF SPIELT MAN?

Ein wichtiger Teil der Spieltische sind sogenannte „Geländestücke“, welche Hindernisse oder strategisch wichtige Punkte auf dem Spielfeld darstellen. Je nach Spielsystem und Regeln können dies kleine Waldstücke, Häuser, Krater, Flüsse, Brücken oder etwas ganz Anderes sein.

Geländestücke können die Sicht und die Bewegung der Miniaturen erschweren, können begehbar, oder Kernstück von Spielzielen sein.

Die meisten Spieler basteln oder kaufen sich aufwendig gestaltete Geländestücke, mit denen sie ihre Spielplatten schmücken, so dass diese manchmal wie Dioramen oder Platten einer Spielzeugeisenbahn aussehen. Natürlich sind das nur kosmetische Maßnahmen. Man kann genauso auch einfache Gegenstände wie Bücher oder Flaschen als Geländestücke nehmen, was sich gerade beim Neueinstieg in das Hobby empfiehlt.

Ein zentraler Punkt des Tabletop-Hobbys ist aber das Sammeln der Miniaturen.

Ein Tabletop an sich ist kein geschlossenes Spiel, wie ein Brettspiel, sondern ein Sammelspiel. Man kauft sich seine Spielfiguren einzeln, oder in Boxen und tritt mit seiner Sammlung gegen die Miniaturensammlung eines Mitspielers an.

Aufgrund dieses Sammelaspektes hat ein Tabletop einen enormen Wiederspielwert, da sich die eigene Sammlung vergrößert und verändert, wodurch kein Spiel dem Anderen gleicht.



Ein Spieltisch mit gekauften Geländestücken.



Ähnlich wie im Film „Mad Max“ geht es beim Spiel „Neuroshima Tactics“ zu.



Auch Spiele mit historischem Hintergrund, wie „Black Powder“, gibt es.



DAS IST TABLETOP

UND WIE SPIELT MAN?

Jede Figur hat diverse Fähigkeiten in den Spielen. Je wirkungsvoller eine Miniatur ist, desto mehr Spielpunkte kostet diese. Um eine gewisse Spielbalance zu erreichen, einigen sich die Spieler im Voraus auf eine Punktzahl, die dann gespielt wird. Je nach vereinbarter Punktzahl kann ein Tabletopspiel mal in 30 Minuten, oder aber in 6 Stunden gespielt sein.

Wie sich ein Tabletop spielt, zeigen wir ab Seite 6 anhand eines Beispiels.

HIER KOMMT FARBE INS SPIEL.

Das Sammeln und Spielen macht nur einen Teil des Reizes eines Tabletops aus: Die meisten Miniaturen sind unbemalt und nicht zusammengebaut. Man bekommt oft nur einen Haufen Einzelteile, den man mit Sekundenkleber zusammensetzen muss. Dies ist ähnlich wie bei Modellbausätzen von Revell oder Figuren aus einem Überraschungsei.

Sind die Miniaturen erst einmal zusammengebaut, müssen diese bemalt werden. Dies ist einer der kreativsten Part des Miniaturenhobbies, denn hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Man kann natürlich auch mit den unbemalten Miniaturen spielen, aber eine vollständige Armee auf dem Spielfeld zu haben sieht weitaus besser aus, als graue und silberne Figürchen über den Tisch zu schieben. Für einige Tabletop-Begeisterte ist das Bemalen viel wichtiger als das Spielen und sie haben sich das Hobby nur rund um den künstlerischen Aspekt aufgebaut. Es ist sozusagen ein Hobby im Hobby. Die Miniaturen mit Farbe zu versehen macht enormen Spaß und kann sehr entspannend sein.

Eine Art wie man eine Figur bemalt zeigen wir ab Seite 10

EIN VIELSEITIGES HOBBY.

Tabletop ist ein Hobby mit vielen Aspekten: Sammeln, Basteln, Bemalen, Spielen. Jeder dieser Aspekte hat seinen ganz eigenen Reiz. Nicht umsonst wächst die Fangemeinde der Hobbyisten (so bezeichnet man die Tabletopbegeisterten) stetig. Ein sich immer weiter vergrößerndes Angebot an Spielen, Herstellern und Miniaturen zieht neue Mitglieder in die Gemeinde, lässt neue Fantasiewelten auf den Spielfeldern in Wohnzimmern, Hobbykellern oder aber auf den regelmäßig statt findenden Conventions entstehen.

Wir hoffen, dass wir für Euch mit diesem kleinen Beitrag das, oben genannte, Mysterium mit sieben Siegeln lösen konnten.



„DSA-Schicksalspfade“ ist ein Hybrid aus Brettspiel und Tabletop.



„Freeboters Fate“ spielt in einem fiktiven KaribikszENARIO.

Tabletop ist ein sehr kommunikatives Hobby, denn man spielt nicht alleine vor einem Computer, sondern mit anderen Mitspielern zusammen. Wenn man spielt, unterhält man sich miteinander, reagiert auf seinen Mitspieler, erdenkt neue Strategien und improvisiert. Es gibt Hobbyclubs, die zusammen spielen, basteln und malen. Ganze Conventions und Turniere rund ums Tabletop finden regelmäßig in ganz Deutschland statt. Tatsächlich ist das Hobby so vielseitig, dass es für fast jeden Interessierten ein passendes Szenario gibt: Seien es Fantasywelten, Science-Fiction,

Historisches oder etwas ganz Anderes, das Angebot an Spielen und Miniaturen deckt fast alles ab, was man sich nur vorstellen kann.

Für weitere Informationen rund um das Miniaturenhobby mit Reviews zu Spielen und Miniaturen, Bemal- und Basteltipps, sowie News aus der Tabletopwelt besucht gerne das Hobbyportal www.MAGABOTATO.de und www.Tabletopshoponline.de



Zum spielen wird ein Maßband benötigt.



TAUCHE EIN IN DIE WELT VON CALYDORN UND ERLEBE DEIN ERSTES TABLETOP ABENTUER MIT GODSLAYER! KRIEGER UND MAGIER AUS 6 NATIONEN WARTEN DARAUF, VON DIR IN DIE SCHLACHT GEFÜHRT ZU WERDEN!

MEHR INFORMATIONEN AUF WWW.MEGALITH-GAMES.COM





Das Imperium marschiert zielstrebig vor



Jörgs Würfelwürfe bleiben unterirdisch

SPIELBERICHT



Die Armeen stehen sich kampfbereit gegenüber.



Die Dunkelelfen rücken über die Flanke vor.

Alle Theorie ist grau und darum folgt jetzt die Praxis. Wir haben eine Partie Tabletop mit der Kamera begleitet und zeigen Euch wie so ein Spiel abläuft.

DIE ARMEEN SAMMELN SICH

Kim und Jörg spielen Warhammer, ein Tabletop-System bei dem in einer Fantasy-Welt große Armeen aufeinander treffen und sich mit Schwertern, Armbrüsten und zerstörerischer Magie bekämpfen. Kim spielt eine Armee des Imperiums der Menschen, während Jörg eine Streitmacht der Dunkelelfen in die Schlacht führt. Nachdem sie das Spielfeld aufgebaut und ihre Armeen zusammengestellt haben, beginnen sie mit der Aufstellung ihrer Miniaturen auf gegenüberliegenden Spielfeldhälften. Jörg stellt seine Dunkelelfen zuerst auf und entscheidet sich dafür seine Nahkampftruppen auf der rechten Flanke zu bündeln während er seine Armbrustschützen und seine Speerschleuder mittig positioniert, um möglichst gute Sicht auf das gesamte Spielfeld zu haben. Kim entscheidet sich für eine klassischere Eröffnung indem sie ihre großen Einheiten in das Zentrum ihrer Schlachtlinie stellt und ihre Flanken mit schnellen Rittern und Demigreifen-Reitern deckt. Nachdem Kim ihre Aufstellung beendet hat gibt es die erste Überraschung des Spiels – das Imperium, bekannt

für seine Büchsenmacher und Artillerieschulen, verzichtet fast völlig auf Fernkampfeinheiten. Nur ein einzelner Dampfpanzer könnte den Dunkelelfen auf Distanz gefährlich werden.

DAS SPIEL BEGINNT

Entschlossen diesen Schwachpunkt des Imperiums auszunutzen rückt die Dunkelelfenarmee auf der rechten Flanke vor, bleibt aber außerhalb der Angriffsreichweite des Imperiums. Dann eröffnen die Armbrustschützen und die Speerschleuder das Feuer, aber nach dem der Bolzenhagel verklungen ist hat das Imperium gerade einmal einen einzigen Verlust zu beklagen. Auch der Meisterzauberin der Dunkelelfen gelingt es nicht weiteren Schaden zu verursachen, da Jörg weiterhin schlecht würfelt und die magere Ausbeute an Energie die er in seiner Magiephase generiert nicht ausreicht, um einen seiner Zauber erfolgreich zu wirken. Damit endet Jörgs Spielzug. Kims Fußtruppen rücken daraufhin zügig auf die Kampflinie der Dunkelelfen vor, wobei die mit Zweihandschwertern bewaffneten Elitekämpfer nach links schwenken, um sich den dort stehenden Elfen zu stellen. Die Imperiumsritter auf der rechten Flanke preschen vor, um den Dunkelelfen in den Rücken zu fallen. Mit einem Zauber der ihre Truppen

widerstandsfähiger werden lässt beendet Kim ihren ersten Zug.

DUNKELELFEN OHNE ZIELWASSER

Das Imperium kommt näher und Jörgs Dunkelelfen konnten bisher noch keinen nennenswerten Schaden anrichten. Damit er noch eine weitere Runde Beschuss mit seinen Fernkampftruppen und die schwarze Magie seiner Zauberin auf seine Gegnerin richten kann, bewegt Jörg nur seine Nahkämpfer ein wenig nach vorn. Einzig ein Schwarm Harpyien flattert todesmutig direkt in den Weg des imperialen Dampfpanzers, um ihm und den Demigreifen-Reitern den Angriffsweg zu versperrern. Aber die sonst so gefürchtete Treffsicherheit der Dunkelelfen stellte sich auch diese Runde nicht ein. Wieder erzielen Armbrüste und Speerschleuder kaum Treffer und durch den Schutzzauber auf den imperialen Soldaten können die Dunkelelfen keine Verwundungen erzielen. Doch es kommt für Jörg noch schlimmer. Beim Wurf wie viel magische Energie seiner Zauberin zur Verfügung steht, würfelt er zwei Einsen. Damit kann er auch in dieser Runde nicht zaubern. Die Dunkelelfen zücken

ihre Schwerter und wappnen sich für die bevorstehenden Nahkämpfe. Mit ein paar guten Würfeln könnte ein Großteil des Imperiums die Dunkelelfen in Handgemenge verwickeln.

ES GIBT EIN GEWÜHL

Die Staatstruppen des Imperiums stürmen, angefeuert durch die Priesterin in ihren Reihen, vorwärts und erreichen die Speerträger der Dunkelelfen. Der Kommandant des Dampfpanzers heizt den Kessel seines Gefährts an, gibt beherzt Gas und von den Harpyien vor ihm bleibt nur eine Federwolke übrig. Sehr zu Kims Verdruss gelingen weder den Bihandkämpfern, noch der Bruderschaft von Alcanti ihre Sturmangriffe, doch die folgende Nahkampfphase besänftigt sie. Ihre Staatstruppen verursachen zwar nur geringe Verluste bei den Dunkelelfen, aber die sonst so disziplinierten Speerträger verpatzen ihren Moraltest und fliehen aus dem Kampf. Mit zwei vernichteten gegnerischen Einheiten liegt das Imperium nach Punkten vorne, es ist Zeit für die Dunkelelfen aufzuholen.



Die Staatstruppen stürmen in den Nahkampf



Der Dampfpanzer nimmt Fahrt auf



Die Dunkelelfen-Speerträger kehren der Schlacht den Rücken.

DIE DUNKELELFEN WANKEN

Jörgs Korsaren greifen die Demigreifen-Reiter an und obwohl die monströsen Kreaturen den Dunkelelfen schwere Verluste zufügen, gelingt es diesen die Reiter in die Flucht zu schlagen. Auf der linken Flanke stürmt ein Regiment Dunkelelfen auf die Bruderschaft von Alcanti zu, welche daraufhin die Flucht ergreifen und sich weit in die eigene Spielfeldhälfte zurückziehen (nach der Schlacht hörte man den Hauptmann der Bruderschaft murmeln es hätte sich nicht um feige Flucht, sondern einen geordneten taktischen Rückzug gehandelt). Die Elitekrieger der Dunkelelfen warten derweil den Angriff des Imperiums ab.

Kim schickt ihre stärksten Infanterieeinheiten in den Nahkampf und es entbrennt ein erbittertes Gefecht im Zentrum des Spielfelds. Die Bihandkämpfer und Staatstruppen des Imperiums treffen auf Henker und Schwarze Garde der Dunkelelfen, und liefern sich einen heftigen Schlagabtausch. Obwohl sie große Verluste hinnehmen müssen halten die Dunkelelfen die Stellung, doch dann greift der Dampfpanzer ins Geschehen ein.

ÜBERALL ÜBERDRUCK

Der Kommandant des eisernen Ungetüms erhöht den Druck des Dampfkessels, rast in die Reihen der Dunkelelfen und explodiert in einem gewaltigen Feuerball. Das hatten Kim und der Panzerkommandant sich anders vorgestellt, und als sich der Rauch lichtet haben sowohl Dunkelelfen als auch Imperium einige Verluste hinnehmen müssen. So greifen nun auch die verbleibenden Einheiten beider Seiten in den entscheidenden Nahkampf im Zentrum der Schlacht ein. Die Korsaren der Dunkelelfen stürmen in die Flanke ihrer Gegner und auch die Ritter des Imperiums können endlich angreifen. Doch nicht das Ergebnis der Nahkämpfe entscheidet schließlich das Spiel. In der letzten Spielrunde versucht Kims Magierin einen mächtigen Angriffszauber zu wirken. Die arkanen Energien die sie durchströmen sind jedoch zu stark für die Magierin und es ereilt sie das gleiche Schicksal wie den Dampfpanzer – sie explodiert. Dabei wird fast die gesamte Einheit Bihandkämpfer vernichtet. Die Dunkelelfen können nun fast ohne Widerstand die Reste der imperialen Armee aufreiben.

Ein bis zur letzten Runde sehr spannendes Spiel endet so mit einem knappen Sieg der Dunkelelfen.

Überalle toben heftige Nahkämpfe



Der Dampfpanzer explodiert



Egal wie hart Du kämpfst, am Ende ist es nur in Spiel

FreeBooter's Fate

Freebooter's Fate ist schnell und leicht zu erlernen.

Super geeignet für Spieler, die mit dem Hobby anfangen wollen.

Alles was Du brauchst ist ein Regelbuch, ein Satz Spielkarten, eine Mannschaft aus der Starterbox und dann....



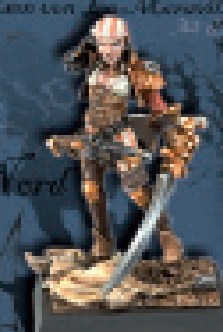
FF 001 Regelbuch
FF 002 Spielkarten



AMA 006 Volkanch



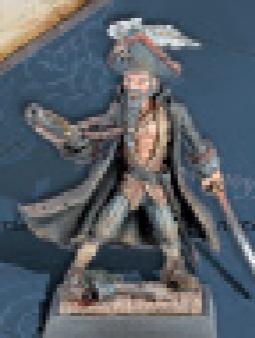
ASS 003 Meistermagierin Nordwest



PIR 014 Regente



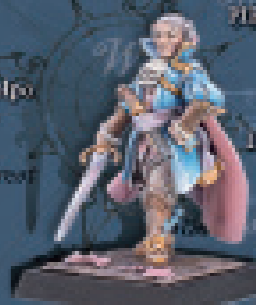
CRS 014 Carlo Belo



PIR 018 Barco Maladuco



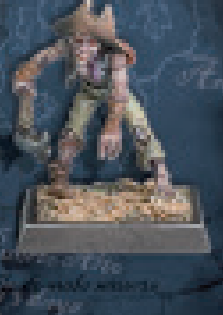
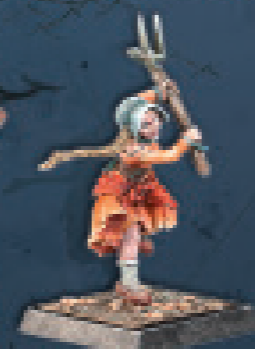
ASS 015 Galpo di Mano



IMP 020 Jarmoro

... schnapp dir 'nen Kumpel und leg los!

Dunkle Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – der Kult hat sich erhoben!



Neu ab Juni!

www.freebooterminiatures.de

BEMALANLEITUNG

An die Farben fertig los! Wir bringen hier Farbe auf eine Miniatur und erklären Schritt für Schritt wie man das am besten macht.

DIE VORBEREITUNG

Die Entscheidung für diesen Zwerg fiel schnell und genauso fix wurde er auf seine Base geklebt, die bei seiner Größe ein wenig knapp bemessen ist, aber nun ja.

Jetzt die freien Basenflächen mit etwas Strukturpaste versehen damit sie ein wenig lebendiger wirken, das Ganze trocknen lassen und schon ist der Zwerg fertig für den nächsten Arbeitsschritt.

Das Grundieren erfolgt aus gesundheitlichen Gründen im Freien. Die beiden Dosen Sprühgrundierung werden vor dem Gebrauch jeweils ca. 1 Minute geschüttelt. Der Zwerg wird nun sorgfältig mit Schwarz grundiert. Nach dem Trocknen bekommt er dann mit Weiß eine leichte "Nebelgrundierung", die vornehmlich von oben erfolgt. Das dient dem besseren Verständnis der Licht- und Schattenbereiche. Feine Details sind so auch besser zu erkennen und man merkt sie sich nach etwas längerer Betrachtung der Miniatur. Am Anfang kann auch ein Handyfoto hilfreich sein, um Licht und Schatten nicht aus den Augen zu verlieren.

DIE NASSPALETTE

Eine Plastikschaale wird mit mehreren Schichten Küchenpapier ausgelegt und mit Wasser befüllt. Ein zurechtgeschnittenes Blatt Backpapier, am besten unbeschichtet, wird nun möglichst luftblasenfrei auf das nasse Küchenpapier gelegt. Es sollte sich leicht auf dem feuchten Küchenpapier hin- und herschieben lassen.

READY TO PAINT

Die Farben werden gut geschüttelt und auf die Nasspalette getropft, jede mit etwas Wasser dann cremig gemischt. Vor dem Bemalen der Bereiche die eine Metallfarbe bekommen sollen, wird der Weißnebel mit Schwarz übermalt. Der Zwerg wird nun mit den Grundfarben bemalt. Dies sollte schon recht sorgfältig gemacht werden, da es das weitere Bemalen einfacher gestaltet. Der blaue Grundton des Umhangs und vom dem Griff der Axt wird mit etwas Schwarz abgedunkelt und dann in die Schattenbereiche gemalt. Ein etwas aufgehellter Grundton dann auf die Lichtbereiche.



Unser Bemalobjekt "Rohzwerg" auf die Base geklebt.



Black & White. Mit Schwarz grundiert und Weiß genebelt



Fertig aufgetragene Grundfarben



Umhang mit bearbeiteten Schatten- und Lichtbereichen



Erste Bearbeitung einzelner Elemente. Bart, Griff, Helm usw.



Weitere Schritte: Metallelemente, Gesicht und Bart

PLANET FANTASY

Onlineshop für Tabletop Spiele & Zubehör

www.planet-fantasy.net

Oder besucht
unser Ladengeschäft:

**SPIELBETRIEB
HEIDELBERG**

Kaiserstraße 38, 69115 Heidelberg
www.spielbetrieb-heidelberg.de

Wir stehen drauf!

MINIATURENGALERIE

Der Bart bekam ein Dunkelgrau als zweite Grundschicht. Das Grau wird mit dem Farbton Elfenbein aufgehellt und auf die Lichtbereiche gemalt. Das wiederholt, mit immer weiter aufgehelltem Dunkelgrau, gibt dem Bart eine schöne Tiefe. Die Metallgrundfarben werden vor dem Auftragen mit etwas Schwarz abgedunkelt. Durch erneutes Malen mit den reinen Metallfarben erzielt man einen feinen Glanzeffekt. Nun werden die Metallfarben mit etwas Silber noch glänzender gemacht und auf die Lichtpunkte gesetzt, um den Metallfarben den richtigen Glanz zu verleihen. Das Zumischen von etwas Braun gibt dem Schattenbereichen der Haut eine sehr angenehm warme Tiefe. Auch hier, wie beim Bart, mischen wir Elfenbein zum Grundton hinzu, um bei den Hautbereichen die Lichtstellen zu betonen. Die Seiten des Buches werden mit reinem Elfenbein bemalt und mit Sepia-Wash getuscht. Dann nehmen wir einen 2x0 Pinsel und "schreiben" mit Schwarz auf die Buchseiten. Das Sepia nehmen wir auch, um das Fell und den Hammerschaft abzudunkeln, dies gibt dem braunen Grundton eine gewollt zufällige Struktur.

Die Edelsteine an den Armschienen und am Helm bekommen eine feuerrote Grundierung, dann werden die Lichter mit gelblich aufgehellten Rot versehen.

READY FOR TABLETOP

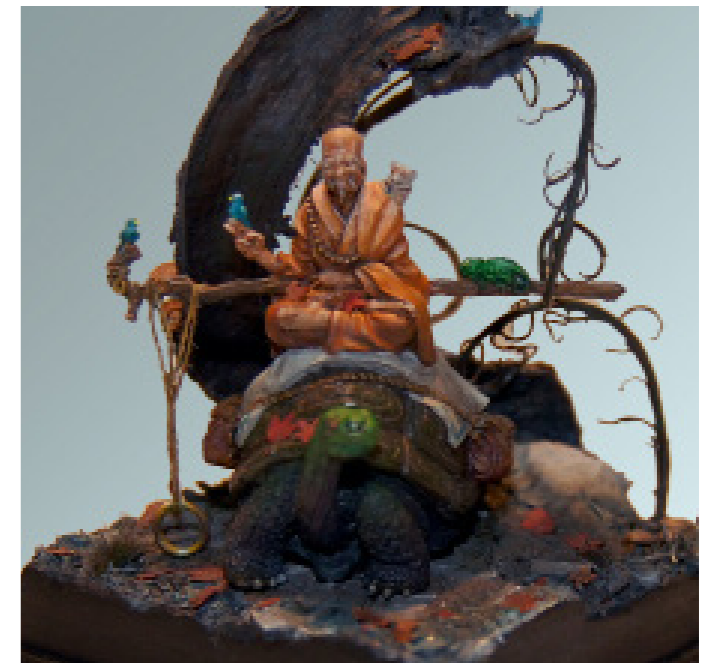
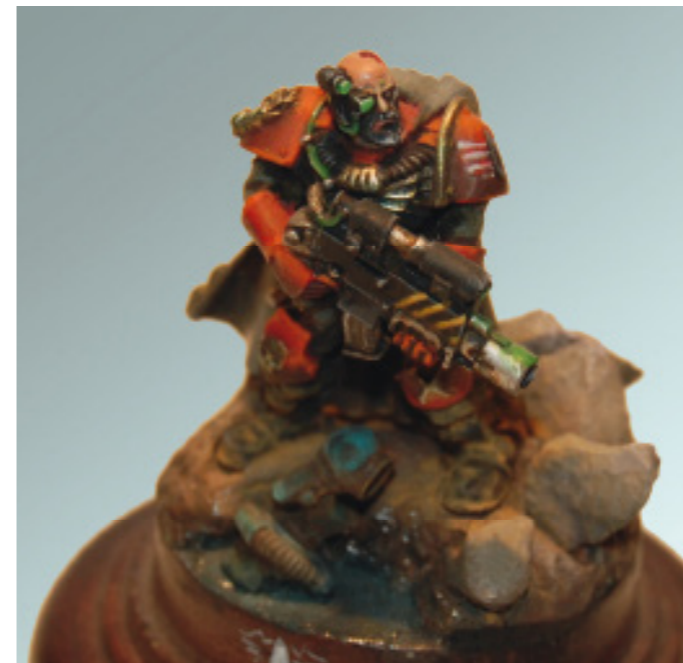
Nach einer Sicherheitstrockenzeit von einem Tag bekommt der Zwerg nun eine dünne Schicht Mattlack. Diese dient dazu, die Farbe vor Gebrauchsabrieb und leichten Sturzunfällen zu schützen. Hierbei kann es manchmal zu leichten Veränderungen der Farbe kommen. Dies liegt meist daran, dass die Lackschicht zu stark aufgetragen wurde.



Der fertige Zwerg, bereit in eine große Schlacht zu ziehen.



Einmal der direkte Vergleich zum unbehandelten " Rohzweig"



ENDSPIEL

Das war die erste Ausgabe TTM mit einem kleinen Einblick in das Tabletop Hobby. Es gibt allerdings noch so viele Spiele zu entdecken, Miniaturen zu bemalen und Würfel zu werfen, dass die nächste Ausgabe schon in Arbeit ist.

AUCH MAL ANDERS SPIELEN?

Wer jetzt neugierig geworden ist und gerne seine erste Partie Tabletop spielen, auch mal einen Zwerg bemalen oder sich vor Ort einen genaueren Einblick verschaffen möchte, sollte sich vertrauensvoll an einen Händler in seiner Nähe wenden. In der Händlerliste finden sich Tabletop-Spezialisten in ganz Deutschland, die Einsteigern gerne mit Rat und Tat zur Verfügung stehen. Wir für unseren Teil freuen uns schon auf neue Mitspieler!

Abschließend möchten wir uns noch bei unseren Werbepartnern für das entgegengebrachte Vertrauen bedanken, sowie bei folgenden Firmen, die uns mit Bildmaterial unterstützt haben: Corvus Belli SL, Freebooter Miniatures, Megalith Games Ltd, Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH und Warlord Games Ltd.

HÄNDLERLISTE

PLZ 0

Radaddel-Fantasy-Shop
Mauerstraße 23
07407 Rudolstadt
03672 - 313595

PLZ 1

Outpost
Berthelsdorfer Str. 13
12043 Berlin
030 - 6827530

PLZ 2

Atlantis Fantasy & Science Fiction
Güntherstraße 98-100
22087 Hamburg
040 - 600 812 86

TableTopShop
Eimsbütteler Str. 13
22769 Hamburg
040 - 49 222 761

PLZ 3

Fantasy-In
Hildesheimer Str. 11
30169 Hannover
0511 - 66 77 99

PLZ 4

Drachental, Games & Magic
Liesegangstraße 15
40211 Düsseldorf
0211 - 5803795

Headquarter Comics & Spiele
Josefstr. 27 - 29
47441 Moers
02841 - 395523

PLZ 5

Fantasyladen
Schäferstrasse 16
55262 Heidesheim
Tel.: 06132 - 4369721

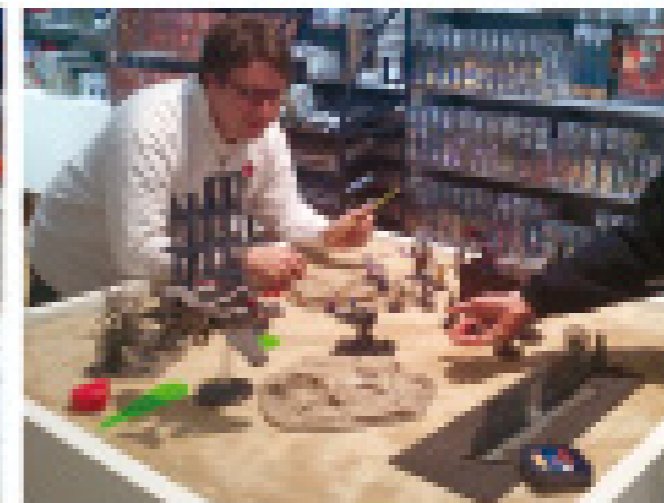
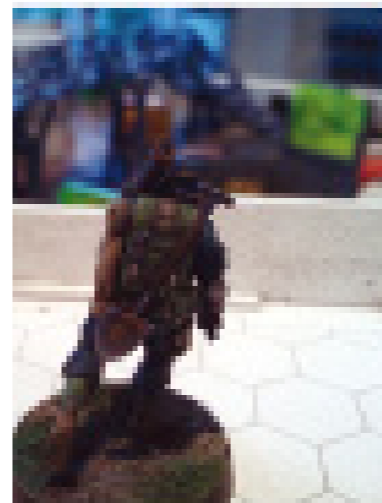
Fantasy Warehouse
Rudolfstr. 1
58638 Iserlohn
02371 - 4372807

PLZ 6

Spielbetrieb Heidelberg
Planet Fantasy
Kaiserstraße 38
69115 Heidelberg
06221 - 6527834



Entdecke Tabletop



IMPRESSUM

Herausgeber:
SPECKBURG ENTERTAINMENT UG(haftungsbeschränkt), Essener Straße 13, 22419 Hamburg, Sitz der Gesellschaft: Hamburg, Amtsgericht Hamburg HRB 118282 und TTS TableTopShop oHG, Eimsbütteler Str. 13, 22769 Hamburg, Sitz der Gesellschaft: Hamburg, Amtsgericht Hamburg HRA 113540. V.i.S.d.P., Denis Rubbert und Björn Schau
Redaktion: Stefan Behn, Denis Rubbert, Björn Schau. Layout: Stefan Behn, Denis Rubbert. Druck: Druckerei WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlweg 25/2-3, 71711 Murr

Copyright:
Das Copyright aller redaktionellen Beiträge, des TTM Logos, sowie des nicht von Dritten zur Verfügung gestellten Bildmaterials und der Gesamtausgabe liegt beim Herausgeber. Jegliche Reproduktion und/oder Vervielfältigung bedarf der schriftlichen Zustimmung der Herausgeber. Alle hier verwendeten Produktfotos wurden mit Zustimmung der Rechteinhaber verwendet.
Alle hier genannte Warenzeichen und Produktbezeichnungen dienen nur zu Informationszwecken, die Rechte liegen bei den jeweiligen Herstellern bzw. Urheberrechtsinhabern. Warhammer und alle assoziierten Namen, Völker und Einheiten sind ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd. 2000-2013, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten.

TableTopShop
Eimsbütteler Str. 13
22769 Hamburg
Fon: 040 - 49 222 761
www.tabletopshoponline.de





FreeBooster's Fate