



### ***Medieninhaber und Verleger***

LiTheS. Ein Forschungs-, Dokumentations- und Lehrschwerpunkt  
am Institut für Germanistik der Universität Graz  
Leitung: Beatrix Müller-Kampel

### ***Herausgeberinnen und Lektorat***

Ao. Univ.-Prof. Dr. Beatrix Müller-Kampel  
Institut für Germanistik der Universität Graz  
Mozartgasse 8 / P, A-8010 Graz  
Tel.: ++43 / (0)316 / 380-2453  
E-Mail: beatrix.mueller-kampel@uni-graz.at  
Fax: ++43 / (0)316 / 380-9761

Prof. Dr. Marion Linhardt  
Universität Bayreuth  
Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät, Gebäude GW I  
Universitätsstraße 30, D-95447 Bayreuth  
marion.linhardt@uni-bayreuth.de

### ***Umschlagbild***

Ausschnitt aus: Richard Ernst Kepler: Liebhaberinnen der deutschen Bühne. In: Die Gartenlaube (1894), Heft 4, S. 64–65.

### ***Gestaltung und Satz***

mp – design und text / Dr. Margarete Payer  
Kaiser-Franz-Josef-Kai 22, 8010 Graz  
Tel.: ++43 / (0) 664 / 32 23 790  
E-Mail: margarete.payer@mac.com

### ***© Copyright***

»LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie« erscheint halbjährlich im Internet unter der Adresse »<http://lithes.uni-graz.at/lithes/>«. Ansicht, Download und Ausdruck sind kostenlos. Namentlich gezeichnete Beiträge geben immer die Meinung des Autors oder der Autorin wieder und müssen nicht mit jener der Herausgeberinnen identisch sein. Wenn nicht anders vermerkt, verbleibt das Urheberrecht bei den einzelnen Beiträgern.

### ***Editorische Notiz***

LiTheS Nr. 9: *Person – Figur – Rolle – Typ I* präsentiert u. a. die Ergebnisse der im Rahmen der LiTheS-Tagung gleichen Titels im Mai/Juni 2013 an der Universität Graz geführten und davon angestoßenen Diskussionen.

Gefördert vom Vizerektorat für Studium und Lehre, vom Vizerektorat für Forschung und Nachwuchsförderung, vom Dekanat der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz, vom Land Steiermark und der Stadt Graz.

**ISSN 2071-6346=LiTheS**



Vizerektorat für Studium  
und Lehre

Vizerektorat für Forschung  
und Nachwuchsförderung

KARL-FRANZENS-UNIVERSITÄT GRAZ  
GEISTESWISSENSCHAFTLICHE  
FAKULTÄT



# Zur prototypischen Modellierung ausgewählter Völker im Tabletop-Strategiespiel *Warhammer Fantasy*

Von Christian Braun

## 1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit der Typisierung einzelner Völker des Tabletop-Strategiespiels *Warhammer Fantasy*. Unter methodischen Gesichtspunkten kann man für die Ermittlung von Prototypen auf bewährte textlinguistische bzw. lexikalisch-semantische Verfahrensweisen zurückgreifen.<sup>1</sup> Im Folgenden sollen Referenzidentitäten, Isotopieketten, Attribuierungen und Konnotationen betrachtet werden.

Die Fülle des vorhandenen Textmaterials (siehe dazu Abschnitt 3) macht eine Fokussierung unumgänglich. Vorliegende Studie beschränkt sich auf die Textgruppe der völkerspezifischen Armeebücher.<sup>2</sup> Besondere Aufmerksamkeit erfahren hierbei einerseits der Text auf dem Rückendeckel (U4), schlichtweg deshalb, weil die Vermutung nahe liegt, dass diese Stelle für eine prototypische Verdichtung besonders exponiert ist, und andererseits die Bezeichnungen und Beschreibungen der armee-typischen Einheitentypen, welche die völkerspezifischen Binnenstrukturierungen aufzeigen.

## 2. *Warhammer Fantasy*

Bei Tabletop-Spielen wie *Warhammer Fantasy* handelt es sich um Strategiespiele, die mit Miniatur-Figuren, -Figurengruppen, -Schauplätzen und -Requisiten (die Figuren sind in der Regel aus Zinn, Resin oder Plastik, Geländestücke können von unterschiedlichen Herstellern bezogen oder im Eigenbau hergestellt werden) auf einem Tisch gespielt werden, für die aber auch spezifische Spielplatten angefertigt werden können. In der Regel sind diese Spiele in eine textuelle Hintergrundwelt eingebettet, in der auch die einzelnen „Völker“ beschrieben sind, die man als „Armeen“ in die Schlacht führen kann. Den Einheiten jeder Armee sind vom Hersteller Punktwerte zugeordnet. Im Rahmen eines Spiels einigt man sich dann auf eine verbindliche Punktegröße, nach der jeder Spieler seine Armee individuell zusam-

- 
- 1 Für eine kurze Einführung zur Prototypentheorie vgl. Monika Schwarz und Jeanette Chur: Semantik. Ein Arbeitsbuch. Tübingen: Narr 1993. (= Narr Studienbücher.) S. 46–53.
  - 2 In folgender Auswahl: Adam Troke: Hochelfen. 3. Aufl. Düsseldorf: Games Workshop [gedruckt in China] 2010. (= Warhammer Armeebuch.) – Gav Thorpe: Dunkelelfen. Düsseldorf: Games Workshop [gedruckt in Großbritannien] 2008. (= Warhammer Armeebuch.) – Peter Haines: Zwerge. Düsseldorf: Games Workshop [gedruckt in China] 2006. (= Warhammer Armeebuch.) – Matt Ward: Dämonen des Chaos. Düsseldorf: Games Workshop [gedruckt in China] 2008. (= Warhammer Armeebuch.)



menbaut. Die Art und Weise des Spiels wird anhand eines Regelwerkes beschrieben, Würfel, Schablonen und ein Maßband sind übliche Spielutensilien. Die jeweiligen Mannschaften werden durch konkrete Miniaturen am Spielfeld realisiert. Die historischen Ursprünge liegen offenbar in dem von Georg Heinrich Rudolf von Reiszitz (1795–1827) entwickelten so genannten *Kriegs-Spiel*, mit dem preußische Offiziere in Strategiefragen unterrichtet werden sollten.<sup>3</sup>

Eine Kontrastierung mit dem Schachspiel mag hilfreich sein. Beim Schach stehen sich zwei farblich unterschiedene, sonst gleich aufgebaute, idealtypische, militärisch (an)geordnete und monarchistisch-feudal strukturierte Kampfverbände gleicher Größe gegenüber, bei einem Tabletop-Spiel verschiedene „Völker“ mythischen oder Fantasy-Formats – beispielsweise „Hochelfen“ und „Zwerge“, deren Armeen intern unterschiedlich zusammengesetzt sein können und es in der Regel auch sind. Beim Schach werden die Figuren alternierend bewegt, bei einem Tabletop-Strategiespiel können in einem Spielerzug zur Bewegungsphase weitere Phasen hinzutreten, beispielsweise eine „Magie-“, eine „Schuss-“ und eine „Nahkampfphase“.<sup>4</sup> Beim Schach werden die Figuren von zwei einander gegenüber sitzenden Personen in geregelten Bahnen am vorstrukturierten Feld bewegt, bei einem Tabletop-Strategiespiel können die einzelnen Einheiten im Rahmen ihrer Bewegungsreichweite von den beiden Spielern frei positioniert werden; auf dem Spielfeld befinden sich zudem diverse Geländestücke bzw. Fantasy-Landschaften. Durch den Einsatz von Würfeln wird eine aleatorische Komponente eingebaut, die der versierte Spieler – Tabletop-Strategiespiele sind männlich dominiert – durch taktisches Agieren zu minimieren sucht. Das Spielziel liegt nicht in der alleinigen Ausschaltung eines Königs bzw. Generals o. Ä., sondern darin, dem Gegner in Gesamtheit die größeren Verluste beizubringen. Dieses Spielziel kann durch verschiedene Zusatzaufgaben spezifiziert werden.

Die zurzeit kommerziell erfolgreichsten und am weitesten verbreiteten Tabletop-Strategiespiele sind *Warhammer Fantasy* und *Warhammer 40k* der in Nottingham, Großbritannien, angesiedelten Firma Games Workshop. Das Spielsystem *Warhammer Fantasy* existiert seit 30 Jahren und wird regelmäßig reformiert.<sup>5</sup> Das Spiel ist in eine Fantasy-Welt eingebettet, in der die folgenden „Völker“ auftreten:<sup>6</sup>

- 
- 3 Vgl. Philipp von Hilgers: *Kriegsspiele. Eine Geschichte der Ausnahmezustände und Unberechenbarkeiten*. Paderborn: Fink; Schöningh 2008, S. 57–71. Vgl. auch (sehr oberflächlich) Wikipedia: Tabletop: <http://de.wikipedia.org/wiki/Tabletop> [2013-11-19] sowie Wikipedia: Konfliktsimulation: <http://de.wikipedia.org/wiki/Konfliktsimulation> [2013-11-19].
  - 4 Für die beispielhafte Analyse einer Bewegungsphase vgl. Abb. 5.
  - 5 Vgl. Wikipedia: *Warhammer Fantasy*: [http://de.wikipedia.org/wiki/Warhammer\\_Fantasy](http://de.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Fantasy) [2013-11-19].
  - 6 Vgl. *Warhammer. Das Spiel fantastischer Schlachten*. Produziert von Games Workshop. Düsseldorf: Games Workshop [gedruckt in China] 2009, S. 180–267.

- |                           |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. Imperium der Menschen  | 9. Oger               |
| 2. Gruftkönige von Khemri | 10. Krieger des Chaos |
| 3. Vampire                | 11. Dämonen des Chaos |
| 4. Hochelfen              | 12. Echsenmenschen    |
| 5. Waldelfen              | 13. Bretonen          |
| 6. Dunkelelfen            | 14. Tiernmenschen     |
| 7. Zwerge                 | 15. Orks und Goblins. |
| 8. Sklaven                |                       |

Die Breitenwirksamkeit belegt ein Blick auf den Geschäftsbericht des Jahres 2012 der Firma Games Workshop (vgl. Tabelle: *Financial Highlights*). Der Umsatz (Revenue) des Jahres 2012 betrug 131 Millionen englische Pfund, der Gewinn vor Steuern (Pre-tax profit) 19,5 Millionen englische Pfund.

Es sind leider keine Zahlen zu ermitteln, mit denen die Anzahl der weltweit spielenden Hobbyisten beziffert werden könnte. Allein über die Anzahl der Turnierspieler findet man Informationen, wobei, das ist bei Schach oder Fußball nicht anders, mit sehr viel weniger Turnierspielern als mit tatsächlich Ausübenden gerechnet werden muss. Betrachtet man die Daten der Seite *T<sup>3</sup> – TableTop Turniere*,<sup>7</sup> so gab es in den letzten neun Jahren für alle Tabletop-Systeme zusammen:

- über 10.000 Turniere mit 150.000 Teilnehmern,
- über 18.000 registrierte Spieler aus über 40 Ländern,
- über 900 Spieleclubs mit über 6.000 Mitgliedern,
- über 100 unterstützte Tabletops,
- knapp 40 GB monatlichen Traffic von über 25.000 Webseiten-Besuchern.

Einen gewissen Eindruck bieten darüber hinaus die Userzahlen der Threads von Hobby-Seiten wie *Tabletop Welt.de*,<sup>8</sup> wo die Gruppe der Völker-Threads über 210.000 Beiträge aufweist.<sup>9</sup> Allerdings muss berücksichtigt werden, dass viele Beiträge von den gleichen Usern stammen.

### 3. Textquellen

Die Beschreibung der spielspezifischen Texte erscheint ein lohnender Forschungsgegenstand per se, zumal wenn man das Wechselspiel und Ineinandergreifen der einzelnen Texte im Dialog betrachtet. Prinzipiell muss unterschieden werden einerseits zwischen Texten, die vom kommerziellen Anbieter produziert werden, weitgehend

7 Vgl. Matthias Althaus: T3 – TableTop Turniere: <http://www.tabletopturniere.de/index.php> [2013-11-19].

8 Vgl. Fantasy Warehouse e.K./Beate Kunz: Tabletop Welt.de: <http://www.tabletopwelt.de> [2013-11-19].

9 Vgl. ebenda: <http://www.tabletopwelt.de/forum/forumdisplay.php?f=11> [2013-11-19].



auf Papier existieren und käuflich erworben werden müssen, und andererseits jenen Texten, die aus der Community kommen und sich weitgehend im elektronischen Medium auf den diversen frei organisierten Homepages situieren. In der Regel finden sich an dieser Stelle Berichte über Schlachten, Bemalhinweise, Umbautipps, taktische Diskussionen, selbstverfasste Geschichten und vieles mehr. Im Folgenden wird die Herstellerseite betrachtet.

### 3.1. Das Regelbuch

Kerntext eines jeden Tabletop-Strategiespiels ist das Regelbuch.<sup>10</sup> Im Falle von *Warhammer Fantasy* umfasst es 532 Seiten, stellt ‚Dramaturgie‘, Figuren und mögliche Handlungsabläufe in Form von Kurzgeschichten und zusammenfassenden Beschreibungen und Überblicken dar und enthält weiters das Regelkapitel, Ausführungen zu Bemalung, Zusammen- und Umbau der Modelle, Schlachtberichte und Abbildungen.

### 3.2. Die einzelnen *Armeebücher*

Zu jedem in dieser Fantasy-Welt verorteten Volk gibt es zusätzlich ein eigenes *Armeebuch*. Diese sind – mit Schwerpunktlegung auf dem jeweiligen ‚Volk‘ – inhaltlich ähnlich aufgebaut, d. h. es gibt Hintergrundtexte und -geschichten sowie eine Regelsektion, die die genauen Regeln und Daten zur spezifischen Armee enthält. Das in diesen Büchern bereitgestellte Hintergrundwissen zu Geschichte, Gesellschaftsstruktur etc. des jeweiligen Volkes wird von den Hobbyisten unterschiedlich intensiv rezipiert. Kernstück eines jeden Buches bleibt immer die Regel- und Punktesektion, durch die es dem Spieler als ‚General‘ erst möglich wird, eine spezifische Armee für ein konkret stattfindendes Spiel zu erstellen, was de facto zu einer synonymen Verwendung von ‚Volk‘ und ‚Armee‘ führt.

### 3.3. *White Dwarf*

Nicht unerwähnt bleiben darf ein vom Hersteller besorgtes, monatlich erscheinendes Hobbymagazin namens *White Dwarf*, das seit 1977 erscheint (im deutschsprachigen Raum seit 1994 mit einer monatlichen Auflage von ca. 25.000 Exemplaren).<sup>11</sup> Die Textsorten gleichen denen des Regelbuchs, jedoch ist dem Magazin ein stark persuasives Element inhärent, die Werbefunktion tritt deutlich zutage.

---

10 Vgl. Warhammer, Das Spiel fantastischer Schlachten.

11 Vgl. White Dwarf. Begründer: Steve Jackson und Ian Livingstone. (Englische Ausgabe, seit Juni 1977.) White Dwarf. Chefredakteur: Mark Latham. (Deutsche Ausgabe, seit Dezember 1994.) Vgl. auch Wikipedia: White Dwarf (Zeitschrift): [http://de.wikipedia.org/wiki/White\\_Dwarf\\_\(Zeitschrift\)](http://de.wikipedia.org/wiki/White_Dwarf_(Zeitschrift)) [2013-11-19].

### 3.4. *Black Library*

Schließlich existiert die sogenannte *Black Library*. Unter diesem Schlagwort werden sämtliche Romane zusammengefasst, die im *Warhammer*- und im *Warhammer 40k*-Universum, dem Science-Fiction-Ableger, angesiedelt sind. Alleine im Fantasybereich lassen sich über 70 Romane ausmachen.<sup>12</sup> Titel wie *Zombieslayer* von Nathan Long, *Vampirkrieger* von William King oder *Herr des Untergangs* von Dan Abnett und Mike Lee vermitteln einen ersten Eindruck.

## 4. Zur Typisierung einzelner „Völker“

Im Folgenden sollen Spezifika einiger ausgewählter Völker vorgestellt werden, als da sind: Hochelfen, Zwerge, Dunkeelfen und Dämonen.<sup>13</sup> Die Auswahl umfasst somit zwei ‚gute‘ und zwei ‚böse‘ Völker. Primär werden die Ausführungen aus dem jeweiligen Kapitel „Sektion der Beschreibung der Truppentypen“ der Armeebücher dieser Völker herangezogen. Vorab werden die Textauszüge behandelt, die sich auf dem Rückdeckel (U4) befinden. Die dort platzierten Beschreibungen bieten eine hoch verdichtete Charakterisierung des jeweiligen Volkes, die anschließend anhand der Bezeichnungen der Truppentypen weiter konturiert werden kann. Diese Auswahl bietet im Grunde einen wenig vertieften Einblick. Interessanterweise erweist sich dieser jedoch als ausreichend im Sinne einer Prototypisierung des spezifischen Volkes.

### 4.1. Kurzbeschreibungen

#### 4.1.1. Hochelfen

„Die Hochelfen sind herausragende Krieger von phänomenaler Präzision und Gewandheit [!] auf dem Schlachtfeld. Ihre Armeen sind funkelnde Heere aus standhaften Speerträgern, tödlichen Bogenschützen und stolzer Kavallerie. Doch trotz all ihrer Macht konnten die Hochelfen nicht verhindern, dass ihre Inselheimat Ulthuan von Naturkatastrophen verwüstet und ihr Volk durch einen bitteren Verrat schwer geschwächt wurde. Die Kinder Ulthuans befinden sich heutzutage in den Abendstunden ihrer Zivilisation und kämpfen gegen ihre Auslöschung.“<sup>14</sup>

Betrachtet man allein die Lexem-Auswahl, so fällt auf, dass bei dieser Beschreibung besonderes Augenmerk auf die Betonung des militärischen Aspekts gelegt wird: „Krieger“, „Schlachtfeld“, „Armeen“, „Heere“, „Speerträger“, „Bogenschützen“, „Kavallerie“.

12 Vgl. Games Workshop/Black Library: <http://www.blacklibrary.com/Warhammer> [2013-11-19].

13 Abbildungen der jeweiligen Vorderdeckel finden sich im Anhang; vgl. Abb. 1–3.

14 Troke, Hochelfen, Rückendeckel (U4).



Die Attribuierungen der Nuklei zielen auf eine gewisse – wohl positiv konnotierte – Superiorität: „*herausragende* Krieger von *phänomenaler* Präzision und Gewandtheit“, „*funkelnde* Heere“, „standhafte Speerträger“, „tödliche Bogenschützen“, „stolze Kavallerie“. Jedoch wohnt der Beschreibung ein tragisches Element inne: „schwer geschwächt durch bitteren Verrat“, „sich in den Abendstunden ihrer Zivilisation befindend“, „gegen ihre Auslöschung ankämpfend“. Der martialischen Charakterisierung zum Trotz fehlt eine aggressive Komponente, denn dieses Ankämpfen gegen den schicksalhaft-unverschuldeten Untergang ist eher defensiver Natur.

#### 4.1.2. Dunkelfelfen

„Überall auf der Welt werden die Plünderheere der Dunkelfelfen gefürchtet und verabscheut. Durch und durch gnadenlos, lieben es die Krieger von Naggartho zu rauben, zu versklaven, und Leid zu verbreiten. Keiner ist vor ihrer grausamen Aufmerksamkeit sicher.“<sup>15</sup>

Die Charakterisierung der Dunkelfelfen stützt sich zur Gänze auf ihr aggressives Verhalten, wie die folgenden Lexeme und Verben zeigen: „Plünderheere“, „Krieger“, „rauben“, „versklaven“. Hierbei wird auch ihre Omnipräsenz hervorgehoben: „überall auf der Welt“, „keiner ist sicher“. Zudem wird dieser ganzen Aggressivität eine sadistische Komponente beigemischt. Die Dunkelfelfen sind nicht nur „gnadenlos“ und von „grausamer Aufmerksamkeit“, sie „lieben“ es sogar, zu versklaven, zu rauben und Leid zu verbreiten. Demzufolge ist ihre Wahrnehmung durch andere Völker negativ konnotiert. Sie werden „gefürchtet“ und „verabscheut“. Eine vertiefte Lektüre fördert zutage, dass die Dunkelfelfen früher Hochelfen waren, also zu den ‚Guten‘ gehörten, aber vom Chaos korrumpiert wurden. Hierdurch sind ihnen im Grunde sämtliche Gefühle abhandengekommen außer einem, i. e. die Freude am Leid anderer.<sup>16</sup>

#### 4.1.3. Zwerge

„Die Zwerge sind die hartnäckigsten und entschlossensten Krieger der Warhammer-Welt. Ihre Bergfestungen sind unablässig von Orks, Goblins und Skaven bedroht, sodass sie regelmäßig ausziehen müssen, um ihr Heim und ihre Schätze zu verteidigen. Selbst in der Niederlage erinnern sie sich an jede Missetat und schreiben sie nieder, denn sie lassen sich keine Gelegenheit entgehen, einen Groll mit der Axtklinge beizulegen.

Ihre zahlenmäßige Unterlegenheit machen sie mit mächtigen Kriegsmaschinen, die von ihren Maschinisten mit einem weit über den der anderen Völker hinausgehenden Erfindungsgeist gefertigt wurden, mehr als wett. Sie weigern sich, wilde, ungezähmte Magie zu verwenden, und binden sie stattdessen in

<sup>15</sup> Thorpe, Dunkelfelfen, Rückendeckel (U4).

<sup>16</sup> Vgl. ebenda, S. 5–12.

Runen, mit denen sie legendäre magische Waffen erschaffen, wie sie nirgends sonst in der Alten Welt zu finden sind.“<sup>17</sup>

Die Zwerge erscheinen hier gewissermaßen als das „industrialisierteste“ Volk. Sie verfügen über „mächtige Kriegsmaschinen“ und „Maschinisten“, sie zähmen und binden Magie, die Qualität ihrer Waffenproduktion wird lobend hervorgehoben. Betont wird wiederum der militärische Aspekt mit defensivem Schwerpunkt: „Krieger“, „Bergfestungen“, „Niederlage“, „Axtklinge“, „zahlenmäßige Unterlegenheit“; sie „verteidigen ihr Heim“. Auch die Charakterzüge werden deutlich konturiert. Zwerge sind „die hartnäckigsten“ und „entschlossensten“ Krieger, „sie erinnern sich an jede Missetat“ und „hegen Groll“. Zudem verteidigen sie nicht nur ihr „Heim“, sondern auch ihre „Schätze“, was eine gewisse Ausrichtung auf das Materielle impliziert.

#### 4.1.4. Dämonen des Chaos

„Seit unzähligen Jahrhunderten jagen die Dämonen des Chaos in den Reichen der Sterblichen und drängen in die Welt vor, um Tod und Zerstörung im Namen der Chaosgötter zu verbreiten. Sie sind gnadenlos und unaufhaltsam, die Mörder von Königen und das Ende der Zivilisation.

Gegen die Dämonen des Chaos kann es keinen endgültigen Sieg geben. Man kann sie nicht schlagen. Man kann sie nicht stoppen. Eines Tages werden die Grenzen der Realität zusammenbrechen, und an diesem Tag werden die Dämonen des Chaos alles beherrschen.“<sup>18</sup>

Hier wird eine höhere Macht beschrieben, das ursprüngliche und ewige Böse, wenn man so will, gepaart mit einem aggressiven, expandierenden Vernichtungswillen im Hinblick nicht nur auf Kultur, Zivilisation, sondern das Leben an sich. Des Weiteren wird die Unaufhaltsamkeit dieser Macht deutlich herausgestellt, ein Sieg der Chaosgötter ist unvermeidlich. Sich ihnen entgegenzustellen, bedeutet allenfalls einen Aufschub der unweigerlichen Niederlage, wodurch jedem Kampf mit den Chaosdämonen ein tragisch-heroisches Element innewohnt.

Auffällig ist, dass die Bezeichnung „Chaosgötter“ in Pluralform gebraucht wird. Ein genauerer Blick in die Hintergrundtexte des Armeebuchs offenbart die Existenz von vier Chaosgöttern: „Khorne“, „Nurgle“, „Tzeentch“ und „Slanesh“. „Khorne“ ist der Blutgott und steht für das Gemetzel, „Tzeentch“ ist der Gott des Wandels und der Mutationen, „Nurgle“ der Gott der Krankheiten und des Verfalls und „Slanesh“ der Gott des Lasters und der Verderbnis.<sup>19</sup> Schon die Namen der einzelnen Truppentypen deuten darauf hin, welchem Gott die jeweilige Einheit zugehörig ist (s. u.).

---

17 Haines, Zwerge, Rückendeckel (U4).

18 Ward, Dämonen des Chaos, Rückendeckel (U4).

19 Vgl. ebenda, S. 6–13.



## 4.2. Bezeichnungen der einzelnen Truppentypen

Die Einheitentypen werden nach fünf bzw., wenn man die beiden ersten zusammenfasst, vier verschiedenen Kategorien untergliedert: „Kommandanten“, „Helden“, „Kerneinheiten“, „Eliteeinheiten“, „Seltene Einheiten“. Gegenübergestellt ergibt sich das folgende Bild.<sup>20</sup>

### 4.2.1. Kommandanten und Helden

#### a) Hochelfen

- Prinz
- Erzmagier
- Edler
- Magier
- Drachenslayer von Caledor

#### b) Dunkelelfen

- Hochgeborener
- Erzzauberin
- Dunkelelfenzauberin
- Adliger
- Todeshexe

#### c) Zwerge

- König
- Runenmeister
- Dämonenslayer
- Thain
- Runenschmied
- Drachenslayer
- Meistermaschinenist

#### d) Dämonen

- Blutdämon des Khorne
- Herrscher des Wandels
- Grosser [!] Verpester
- Hüter der Geheimnisse
- Herold des Khorne
- Herold des Tzeentch
- Herold des Nurgle
- Herold des Slanesh

### 4.2.2. Kerneinheiten

#### a) Hochelfen

- Bogenschützen
- Speerträger
- Seegarde von Lothorn

#### b) Dunkelelfen

- Dunkelelfenkrieger
- Repetierarmbrustschütze
- Schwarze Korsaren
- Schwarze Reiter
- Harpien

<sup>20</sup> Vgl. ebenda, S. 82–91; Thorpe, Dunkelelfen, S. 90–98; Troke, Hochelfen, S. 90–98; Haines, Zwerge, S. 50–57.

**c) Zwerge**

- Klankrieger
- Armbrustschützen
- Musketenschützen
- Langbärte
- Grenzläufer

**d) Dämonen**

- Zerfleischer (K)
- Rosa Horrors (Tz)
- Seuchenhüter (N)
- Dämonetten (Sl)
- Chaosgargoyles

**4.2.3. Eliteeinheiten****a) Hochelfen**

- Schwertmeister von Hoeth
- Phönixgarde
- Weiße Löwen von Chrace
- Silberhelme
- Drachenprinzen von Caledor
- Ellyrianische Grenzreiter
- Schattenkrieger
- Tiranoc-Streitwagen
- Löwenstreitwagen

**b) Dunkeelfen**

- Hexenkriegerinnen
- Schatten
- Henker von Har Ganeth
- Echsenritter
- Echsenstreitwagen
- Schwarze Garde von Naggarond

**c) Zwerge**

- Kanone
- Speerschleuder
- Grollschleuder
- Bergwerker
- Eisenbrecher
- Hammerträger
- Slayer

**d) Dämonen**

- Bluthunde (Kh)
- Kreischer (Tz)
- Nurglings
- Jägerinnen (Sl)



#### 4.2.4. Seltene Einheiten

##### a) Hochelfen

- Repetierspeerschleuder
- Adler

##### b) Dunkelelfen

- Repetierspeerschleuder
- Hydra

##### c) Zwerge

- Gyrokopter
- Flammenkanone
- Orgelkanone

##### d) Dämonen

- Zerschmetterer (Kh[orne])
- Feurdämonen (Tz[eentch])

#### 4.2.5. Zur Prototypik von Völkern, Helden und Einheiten

Die Zuordnung zur jeweiligen Chaosgottheit kann bei den Dämonen, wie bereits angeführt, zumeist bereits vom Namen der Einheit abgeleitet werden. Die durch die Bezeichnungen aufgerufenen Denotate und Konnotate sind in der Regel auf die Nenner Gewalt, Schrecken und Ekel zu bringen.

Das Bild der Zwerge ist überdies technisch geprägt, mit Requisiten wie „Kanone“, „Speerschleuder“, „Grossschleuder“, „Flammenkanone“, „Orgelkanone“, „Gyrokopter“. Die Einheitenbezeichnungen orientieren sich an der Auseinandersetzung mit den Materialien Eisen und Stein: „Maschinisten“, „Hammerträger“, „Bergwerker“, „Eisenbrecher“. Bei genauerem Hinsehen ist festzustellen, dass das Volk der Zwerge von den vier genannten Völkern das einzige ist, das auf waffentechnischem Sektor Schießpulver verwendet: „Musketen“, „Kanonen“. Nur das Imperium der Menschen verfügt außer den Zwergen sonst noch über diese Technik.

Die Typisierung der Hochelfen und Dunkelelfen erfaltet sich erst im Wechselspiel bzw. in der Kontrastierung der beiden Völker. Das deutet sich im Namen bereits an, wobei hier nicht ‚hoch‘ und ‚niedrig‘ gegenübergestellt werden, sondern „hoch“ und „dunkel“. Es ist zu vermuten, dass das Adjektiv „niedrig“ den Elfen prinzipiell nicht zugesprochen werden soll, um den Nimbus der Überlegenheit nicht zu stören. Bei den Einheiten werden dann in unterschiedlicher Weise Antonyme aufgebaut. Bei den Hochelfen gibt es das „Weiße“, bei den Dunkelelfen das „Schwarze“: „Weiße Löwen“, „Silberhelme“ einerseits, „schwarze Reiter“, „schwarze Garde“ usw. andererseits.

Zudem ist auffällig, dass einzelne Einheiten auch immer mit bestimmten regionalen Gebieten verbunden werden: „Weiße Löwen von Chrace“, „Drachenprinzen von Caledor“ gegenüber „Schwarze Garde von Naggarond“, „Henker von Har Ganeth“. Hinzu treten noch die Gegenüberstellungen aus dem Tier- bzw. Fabelwesenreich. Bei den Hochelfen finden sich drei positiv konnotierte Tiere, „Phönix“, „Löwe“ und „Adler“, zudem der „Drache“, mit dem sich Assoziationen von Größe, Altehrwür-

digkeit, Kraft und Faszination verbinden. Auf der Seite der Dunkeelfen kämpfen hingegen „Harprien“, „Echsen“ und „Hydren“. Hier fehlt das edle Element, das einen Adler oder Löwen auszeichnet, Assoziationen von Kälte und Grausamkeit werden evoziert. Die Tier- und Fabelwesen beider Seiten verfügen über ein gewisses kämpferisches Potenzial.

## 5. Fazit

Die gezeigten Typisierungen basieren auf Zuspitzung und Verdichtung. Eine gewisse Eindimensionalität ist feststellbar. Für die Schaffung der Prototypen werden im Grunde nur sehr wenige, überschaubare Merkmale herangezogen. Für spezifische Individualisierungen innerhalb eines Volkes bleibt wenig Raum. Allen Völkern gemeinsam ist die Hervorhebung des kriegerisch-militärischen Moments, das sich mit der moralischen Dichotomie von ‚Gut‘ und ‚Böse‘ überkreuzt. Dämonen und Dunkeelfen als ‚bösen‘ Völkern eignet ein expansiv-aggressives Gebaren, bei Zwergen und Hochelfen als ‚guten‘ Völkern wird der kriegerische Charakterzug durch das Hervorheben von dessen defensiver Natur in seinen negativen Konnotationen abgemildert. Die (Proto-)Typisierung erfolgt darüber hinaus durch die Kategorie der Größe, z. B. bei Zwergen und Hochelfen: Zwerge sind eben per definitionem klein, mit „Hochelfen“ assoziiert man größeren Wuchs. Zwerge sind mit den Materialien Eisen und Stein verbunden, sie sind stur, standhaft und nachtragend, ihrer Produktivität wohnt ein technisierender Zug inne („Kriegsmaschinen“, „Schießpulver“).

Die Hochelfen sind weniger konturiert; die Tragik ihres Ausharrens lässt sich jedoch aus der Metapher „Abendstunden ihrer Zivilisation“ erahnen, die ein gewisses Maß an Erhabenheit evoziert und bei den Zwergen deplatziert wirken würde. Dieser Aspekt wird noch durch bestimmte Bezeichnungen wie „Prinz“, „Erzmagier“, „Edler“ sowie durch die ihnen zugeordneten Tier- und Fabelwesen betont. Den Zwergen sind solche nicht beigelegt, sie haben ihre Kriegsmaschinen.

Bei den Völkern der ‚bösen‘ Seite fällt eine Diversifikation etwas schwerer, da beiden das aggressiv-gewalttätige Moment inhärent ist. Die Dunkeelfen sind durch ihren Sadismus, ihre tragische Vergangenheit und ihre Korruption mehrschichtiger gezeichnet. Den Dämonen des Chaos mangelt es in ihrer alleinigen Ausrichtung auf Zerstörung und Vernichtung an jeglicher Differenziertheit. Immerhin werden durch die Viergliederung verschiedene Aspekte des Bösen bzw. des Weges hin zum Untergang thematisiert.

Besondere Aufmerksamkeit verdienen Hoch- und Dunkeelfen im Hinblick auf ihre antagonistische Konzipierung. Die Dunkeelfen erscheinen als ins Böse gespiegelte Hochelfen. Die Typisierungen sind hier symmetrisch-komplementär angelegt. Das beginnt bei der Farbwahl und geht über die Bezeichnungen der Einheitentypen bis hin zur Auswahl der alliierten Tier- und Fabelwesen. Das Ergebnis ist eine klar konturierte, leicht einprägsame und eingängige Prototypisierung.



## Anhang

### FINANCIAL HIGHLIGHTS

	2012*	Restated 2011
Revenue	£131.0m	£123.1m
Revenue at constant currency**	£130.8m	£123.1m
Operating profit – pre-royalties receivable	£15.6m	£12.8m
Royalties receivable	£3.5m	£2.4m
Operating profit	£19.1m	£15.2m
Pre-tax profit	£19.5m	£15.3m
Cash generated from operations	£28.0m	£25.8m
Earnings per share	46.8p	36.0p
Dividends per share declared in the year	63p	45p

Tabelle: Auszug aus dem Geschäftsbericht der Firma *Games Workshop* für das Jahr 2012

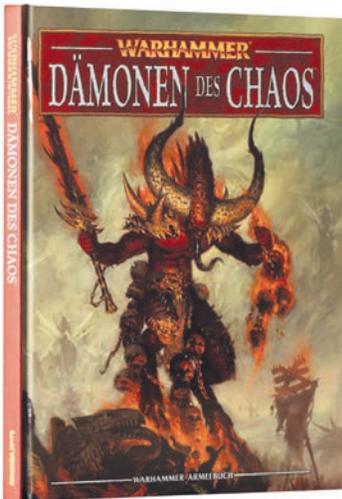


Abb. 1: Vorderdeckel (U1) des Armeebuchs  
*Dämonen des Chaos*

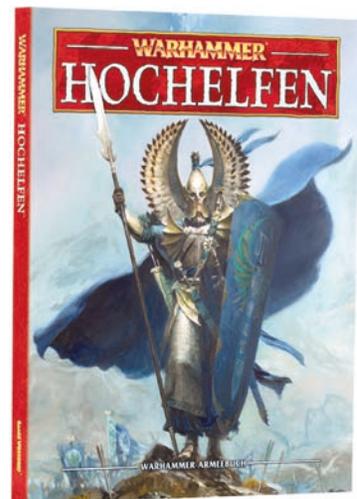


Abb. 2: Vorderdeckel (U1) des Armeebuchs  
*Hochelfen*



Abb. 3: Vorderdeckel (U1) des Armeebuchs *Dunkelelfen*



Abb. 4: Vorderdeckel (U1) des Armeebuchs *Zwerge*



Abb. 5: Taktische Analyse der Bewegungsphase während eines Spielerzuges des Users *Princess Sparkle*



Abb. 6: Fünf bemalte Miniaturen der Kern-Einheit *Seegarde von Lothern* der Hochelfen (Höhe ca. 2,8 cm)

## Bildnachweise

Tabelle: <http://investor.games-workshop.com/wp-content/uploads/2012/07/Final-group-accounts-3-June-2012.pdf>

Abb. 1: <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat790001a&prodId=prod1940012a>

Abb. 2: <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat790001a&prodId=prod1990162a>

Abb. 3: <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat790001a&prodId=prod1860215>

Abb. 4: <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat790001a&prodId=prod1860216>

Abb. 5: <http://www.tabletopwelt.de/forum/showthread.php?t=142241&page=6>

Abb. 6: <http://www.games-workshop.com/gws/catalog/productDetail.jsp?catId=cat440059a&prodId=prod2050033a>