



## MIT EIS UND STAHL

### Alliierte Kontingente aus Kislev für deine Warhammer-Armee

#### Bretonia und Kislev



Greifenulanen

Die Kavallerie, vom berittenen Knappen bis zum Grausritter, ist ohne Zweifel die größte Stärke der Bretonen. Da diese ebenfalls die Stärke der Kisleviten ist, scheint es redundant, Ulanen oder Bogenschützenreiter in deine Armee von Bretonia aufzunehmen. Obwohl es zutrifft, dass Alliierte Truppen aus Kislev die Strategien und Taktiken der Bretonen nicht grundlegend ändern, ermöglichen sie jedoch eine breitere Auswahl an Truppen und damit größere Flexibilität im Angesicht des Feindes.

Flügelulanan haben einige Vorteile gegenüber fahrenden Rittern. Die Ulanen profitieren von dem höheren Kampfgeschick, höheren Moralwert sowie von der Regel für den Glorreichen Angriff, welche besonders gegen Gegner mit niedrigem Moralwert effektiv ist. Zusätzlich sind Kisleviten nicht Ungestüm, was Fahrende Ritter zu unpassenden Angriffen zwingt. Doch gibt es diese Vorteile nicht ohne Aufpreis, da Flügelulanan 24 Punkte/Modell kosten, und damit 4 Punkte/Modell mehr als die Fahrenden Ritter. Letztere allerdings zeichnen sich auch durch einige Vorzüge aus. Ihr Rüstungswurf ist im Vergleich zu den Flügelulanan höher, und verursacht dank ihrer Vollblütigen Schlachtrösser keine Bewegungsabzüge. Doch auch die Möglichkeit, die **Lanzenformation** zu benutzen, sowie der punktkostenfreie Heißsporn, stellen weitere Vorteile der Fahrenden Ritter da.

Die Entscheidung, ob du Fahrende Ritter oder Flügelulanan (oder beides) einsetzen solltest, hängt maßgeblich davon ab, wie die gegnerische Armee aufgebaut ist. Gegen Truppen mit niedrigem Moralwert kann ein **Glorreicher Angriff** verheerend wirken. Kaum ein Gegner wird einfach zu sehen, wie du Truppen in den Flanken- oder Rückenbereich seiner Einheiten bewegst, also ist es relativ kompliziert, eine gute Position für einen Flanken- oder Rückenangriff einzunehmen. Bei einem Glorreichen Angriff kommen die Vorteile eines solchen Angriffs auch zum Tragen, wenn du deinen Gegner frontal angehst. Benutze diese Möglichkeit, um möglichst viele Paniktests zu verursachen. Gegen Armeen mit zahlreichen Truppen, die Angst verursachen, sind die Kisleviten auch die sicherere Wette, da sie von einem höheren Moralwert profitieren. Natürlich hat ein **Glorreicher Angriff** keine psychologischen Vorteile gegen Truppen, die **Immune gegen Psychologie** sind, also bieten sich in diesem Falle die Fahrenden Ritter eher an.

Die Profile und Punktkosten der Flügelulanan und Ritter des Königs sind identisch. Allerdings sind die Ritter des Königs besser gepanzert, dürfen die **Lanzenformation** einnehmen und legen das Rittergelöbnis ab. Aufgrund dessen sind die Ritter des Königs, das Salz in der Bouillon der bretonischen Armee, meist die bessere Wahl. Du musst mindestens eine Einheit dieser Ritter aufstellen, doch solltest dich, aus Erfahrung, lieber 2 oder 3 dieser Einheiten in die Schlacht begleiten. Eine Möglichkeit wäre es, neben einem harten Kern aus Rittern des Königs, gegen Gegner mit niedrigem Moralwert, zusätzlich ein Regiment Flügelulanan aufzustellen. Auf der anderen Seite sind Bretonengeneräle mit ihren altgedienten Rittern des Königs in **Lanzenformation** auch gut beraten.

Die Profile und Punktkosten der Greifenulanen und Questritter sind identisch. Die Questritter sind jedoch besser gepanzert (und unterliegen dank ihrer Vollblütigen Schlachtrösser) keinen Abzügen auf ihre Bewegungsfähigkeit. Zusätzlich profitieren sie von ihrem Questgelöbnis und, am wichtigsten, von der **Lanzenformation**. Wie die Flügelulanan auch, dürfen die Greifenulanen Glorreiche Angriffe durchführen. Beide Einheiten greifen dank ihrer Lanzen, resp. Zweihandwaffen, mit Stärke 6 an, doch können Questritter in der **Lanzenformation** mehr Gegner zur Strecke bringen, als eine zahlengleiche Einheit Greifenulane. Im fortgesetzten Nahkampf müssen die Greifenulanen jedoch ihre Lanzen gegen Handwaffen tauschen, während die Questritter auch weiterhin durch höheren Rüstungswurf, **Lanzenformation** und Zweihandwaffen glänzen. Alles in allem favorisiere ich Questritter, wenn ich meine Armee zusammenstelle, allerdings überlege ich es mir nochmals, wenn die gegnerischen Truppen schwach in ihrer Moral sind.

Beide Armeen, Bretonen und Kisleviten haben interessante Optionen in Bezug auf leichte Kavallerie. Auf der bretonischen Seite gibt es die berittenen Knappen und auf kislevitischer die Bogenschützenreiter. Die Bogenschützenreiter glänzen hier durch ihren höheren Moralwert und ihre besseren ballistischen Fertigkeiten, obwohl die berittenen Knappen durch die „**Des Bauern Pflicht**“ oft den Moralwert einer nahen Rittersinheit nutzen können. Welche der beiden Einheiten du aufstellen solltest, hängt daran, welche Rolle die leichte

GAMES  
WORKSHOP

News Warhammer Warhammer 40.000 Der Herr der Ringe Hobby Shopping

WARHAMMER

Startseite  
Angriff auf den  
Schädelpass  
Miniaturenvorschau

F&A's & Errata  
Kriegerbanden



#### Veranstaltungen

Warhammer-Hobbytage  
Sturm auf Averheim  
Die Nemesis-Krone  
(Sommerkampagne '07)  
Warhammer-Akademie  
Grand Tournament '07  
... in der Drakenburg

#### Armeebücher

Bestien des Chaos  
Bretonia  
Das Imperium  
Dunkelelfen  
Echsenmenschen  
Gruftkönige  
von Khemri  
Hochelfen  
Horden des Chaos  
Ogerkönigreiche  
Orks & Goblins  
Skaven  
Vampire  
Waldelfen  
Zwerge

#### Andere Armeen

Kislev  
Riesen  
Söldner

#### Kampagnen

Allgemeine Einführung  
Grenzgrafschaften  
Lustria &  
Eroberung der  
Neuen Welt  
Der Sturm des Chaos

#### Support

Magiekarten  
Erratas und andere  
Downloads  
Spieleübergreifendes  
Hobbyportal

#### Andere Spielsysteme

Warhammer 40.000  
Der Herr der Ringe  
Blood Bowl  
Epic: Armageddon  
Inquisitor  
Morthelm  
Necromunda  
Raumflotte Gothic  
Warmaster

#### Diverses

Miniaturenvorschau  
White Dwarf  
Copyright Richtlinien  
Fälschungen  
Impressum  
Online Shop

Game Shop

#### Externe Links

Black Library  
Black Industries  
Forgeworld  
Sabertooth Games  
Specialist Games  
THQ's Dawn of War  
NamcoBandais  
Mark of Chaos  
Warp-Artefakte



Kavallerie auf dem Schlachtfeld spielen soll. Willst du den Vormarsch deines Gegners nur durch geschickte Manöver aufhalten, solltest du auf die günstigeren, berittenen Knappen zurückgreifen. Willst du allerdings den Feind mit Bogenbeschuss schwächen, solltest du Bogenschützenreitern den Vorzug geben. Als Flankenschütze eignen sich jedoch die berittenen Knappen besser, da ihre Stärke im Angriff durch ihre Speere um +1 erhöht wird. Zusätzlich besteht die Option, berittene Knappen mit Schild und leichter Rüstung auszurüsten, wobei diese jedoch bei letzterer Option keine leichte Kavallerie mehr sind. Ein abschließender Hinweis: Da leichte Kavallerie vor starken Gegnern öfter fliehen muss, muss diese auch öfter Sammeltests ablegen. Hierbei erleichterst du dir diese Test enorm, wenn du Bogenschützenreiter einsetzt, da ihre Moralwert höher als der der berittenen Knappen ist.



Kossaren

Die Kossars stellen mit ihren Bögen und Zweihandwaffen eine interessante Erweiterung zu den Fußtruppen der Bretonen da. Im Feuergefecht sollte man jedoch den Bogenschützen, dank ihrer Langbögen und **Pfähle**, den Vorzug geben. Die Vorteile der Kossars kommen erst im Nahkampf zum Tragen, da sie der bretonischen Infanterie die bitter benötigte Stärke liefern können. Bretonische Infanterie ist nicht sonderlich stark und hat oft Probleme, wenn sie nicht gegen unterdurchschnittliche Gegner kämpfen muss. Zusätzlich profitieren die Kossars von ihrer **Diszipliniertheit** und können so einen angreifenden Gegner bereits mit Beschuss schwächen, bevor sie den Angriff mit ihren Zweihandwaffen annehmen. Da bretonische Ritter darauf angewiesen sind, ihren Gegner im ersten Zug zu überrennen, kann man Kossars zur Unterstützung heranziehen. Auch gegen **Unnachgiebige** Einheiten und Einheiten mit der Sonderregel **Hass** können Kossars im Zusammenspiel mit Rittern das Zünglein an der Waage sein, da die Ritter mangels Gliederbonus oft Probleme damit haben, diese Einheiten zu brechen. Mögliche Gegner sind hierbei Schwärme, Flagellanten, Bihänder oder Untote.

---

[Vorwort](#) · [Bretonia](#) · [Waldelfen](#) · [Imperium](#) · [Hochelfen](#) · [Zwerge](#) · [Söldner](#) · [Epilog](#)

---

© Games Workshop Ltd. 2007. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2007, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)