



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
Walddelfen
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

MIT EIS UND STAHL

Alliierte Kontingente aus Kislev für deine Warhammer-Armee

Die Hochelfen und Kislev

Wie die Armeen des Imperiums, Bretonia und den Söldnern, können die Hochelfen auf eine Auswahl vorzüglicher Kavallerie zurückgreifen. So beeinflusst die kavallerielastige Armeeliste der Kisleviten das taktische Potenzial der Hochelfen nicht dramatisch. Doch auch hier gilt, dass die Hochelfen, wie jede andere Armee, die kislevitische Reiterei als Feinabstimmung für ihre Taktiken nutzen kann, vor allem wenn die gegnerische Armee wohlbekannt ist.

Silberhelme passen hervorragend zu Flügelulanan. Diese Kernkavallerie der Hochelfen ist, mit optionalen Schilden und schwerer Rüstung, flexibel ausrüstbar. Abhängig von der Ausrüstung gleichen sich die Punktkosten der beiden Einheiten ebenfalls. Mit schwerer Rüstung und Schild kosten Silberhelme 23 Punkte, im Vergleich zu den 24 Punkten der Flügelulanan, wobei die Kommandoabteilung der Elfen günstiger ist. Mit gepanzerten Pferden sind die Silberhelme genauso schnell wie die Flügelulanan. Mit Schild und schwerer Rüstung sind die Elfen besser gepanzert und ihr Initiativwert ist höher als der ihrer Alliierten aus Kislev. Zusätzlich sind die Silberhelme eine Kerneinheit, was sie zur bevorzugten Auswahl macht. Doch vergiss auch hier den **Glorreichen Angriff** der Kisleviten nicht! Gegen Truppen mit geringen Moralwerten stellen die Kisleviten oft die bessere Wahl da.



Flügelulanan

Falls du erwägst, Leichte Kavallerie in deine Armee der Hochelfen aufzunehmen, hast du die Wahl zwischen Bogenschützenreitern und Grenzreitern. Bogenschützenreiter sind günstiger und können mehr, als den Gegner durch Beschuss oder Verhindern von Marschbewegungen zu stören. Grenzreiter kosten mit der Grundausrüstung 1 Punkt mehr als Bogenschützenreiter, jedoch werden sie nochmals teurer, wenn du sie mit Bögen ausrüstet. Grenzreiter sind allerdings schneller, schlagen sich im Nahkampf mit ihren Speeren besser und ihre Profilwerte sind besser als die der Bogenschützenreiter, nicht zu vergessen ihre bessere Rüstung. Dein Schlachtplan bestimmt allerdings, welche leichte Kavallerie du letztendlich aufstellst. Für reine Störmanöver eignen sich die Bogenschützenreiter besser, da sie günstiger sind. Für Störmanöver und die Möglichkeit, im Nahkampf nicht völlig unterlegen zu sein, sind die Grenzreiter die bessere Wahl. Behalte im Hinterkopf, dass die Grenzreiter eine Eliteeinheit sind. Wenn du also lieber Drachenprinzen, Schwertmeister, Schattenkrieger und/oder Streitwagen aufstellst, solltest du die Grenzreiter zu Gunsten der Bogenschützenreiter vergessen.

Im Vergleich zwischen der schweren Kavallerie der Hochelfen und Kisleviten, werden die meisten Generäle die Drachenprinzen gegenüber den Greifenulanan bevorzugen. In jedem messbaren Vergleich schneiden die Drachenprinzen besser ab. Sie glänzen durch besseres Kampfgeschick, höhere Initiative, einen besseren Moralwert, höhere Geschwindigkeit, besseren Schutz gegenüber Feuerattacken und natürlich einem höheren Rüstungswurf. Die einzigen Nachteile sind, dass die Kommandoabteilung der Drachenprinzen teurer ist und die Drachenprinzen allgemein nicht von der Regel für den **Glorreichen Angriff** profitieren. Obwohl ich das hohe Loblied des **Glorreichen Angriffs** durch den gesamten Artikel hinweg gesungen habe, würde ich doch jederzeit Drachenprinzen vorziehen.

Kossars stellen eine solide Auswahl für Hochelfen da. Sie kosten weniger als jedes andere Modell in der Hochelfenarmeeliste und bieten dir so die Möglichkeit, den oft spärlich bemannten Eliteauswahlen ein wenig Unterstützung zu geben. Obwohl Kossars nicht die Reichweite und Treffsicherheit hochelfischer Bogenschützen haben, werden diese Nachteile durch ihren niedrigen Punktwert wieder wettgemacht. Mit ihren mächtigen Zweihandwaffen können Kossars eine wertvolle Unterstützung im Kampf gegen widerstandsfähige Gegner wie Zwerge, Orks, Chaos oder Bretonen sein, bei denen die recht schwächlichen Elfen mit ihrer Stärke von 3 viele Probleme haben. Obwohl Schwertmeister und Weiße Löwen ebenfalls Zweihandwaffen tragen, kosten diese Einheiten doch wesentlich mehr Punkte und kosten zusätzlich Elite- und Seltene Auswahlen.

Kisleviten stellen manchmal eine großartige Ergänzung zu den Hochelfen da. Ein General einer solchen, alliierten Streitmacht muss jedoch darauf achten, dass all die aufgestellten Truppen während der Schlacht miteinander harmonieren. Es mag schwierig sein, eine starke Frontlinie oder Wall aus Pfeilspitzen zu errichten, wenn sich die Truppen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen müssen. Zusätzlich kommt

Online Shop

Externe Links

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



erschwerend hinzu, dass Elfenpferde mit Ithilmarharnisch oder ohne Harnisch schneller als ihre kislevitischen Cousins sind, so dass es ebenso schwierig ist, einen umfassenden Angriff zu planen und erfolgreich durchzuführen. Kossars und Bogenschützenreiter können Lücken in die Frontlinie reißen, da sie eher fliehen, als die disziplinierten Elfenkrieger. Diese Warnungen sollen dich auf keinen Fall davon abhalten, Truppen aus Kislev in deine Armee aufzunehmen. Trotzdem ist es wichtig, die unterschiedlichen Bewegungsfähigkeiten und Moralwerte zu realisieren und zu kompensieren, da dies die Gesamtleistungsfähigkeit der Armee beeinträchtigt.

[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...](#)