



## MIT EIS UND STAHL

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

#### Das Imperium und Kislev

Ich führe seit langer Zeit die Armeen des Imperiums in die Schlacht und ich erinnere mich gut an die Zeiten, als Flügelulane aus Kislev ein integraler Bestandteil der Imperiumsarmee waren (damals, in der vierten und fünften Edition). Aus nostalgischen Gründen nehmen ich deswegen manchmal ein- oder zwei Einheiten Flügelulane oder eine einzelne Einheit Greifenulane als Seltene Auswahl (durch die Regel für Söldner) in meine Armee auf. Da meine Truppen auf dem Spielfeld oftmals schnell Lebewohl sagen, realisierte ich leider, dass meine Punkte an anderer Stelle sinnvoller angelegt gewesen wären.

Die Ritterorden des Imperiums, die mit ihrem nahezu undurchdringbaren Rüstungswurf von 1+ glänzen, sind günstiger als Flügelulane und oft die schlagkräftigere Truppe. Insbesondere sind Ritter des Imperiums gegen gut-disziplinierte Truppen effektiver, die den **Glorreichen Angriff** der Ulanen leicht wegstecken können. Die Greifenlegion als Söldner kann eine verlockende Auswahl für den General des Imperiums sein, der nicht das volle Alliiertenkontingent ausschöpfen möchte, aber auch nicht auf die Kavallerie der Kisleviten verzichten möchte. Ich nehme eine solche Auswahl oft in meine Armee auf. Wichtig ist nur, dass du beachtest, dass eine Einheit der Greifenlegion als Seltene Auswahl gilt, wenn du diese als Söldner und nicht als Teil eines vollen Alliiertenkontingentes benutzt. Für manch einen General des Imperiums ist es eine bittere Pille, zu Gunsten der Greifenlegion auf eine Salvenkanone oder Flagellanten zu verzichten.

Greifen- und Flügelulanen der Kisleviten profitieren jedoch von der Regel für den **Glorreichen Angriff** (und bezahlen diese auch). Wie bereits an anderer Stelle des Artikels vermerkt, kann ein **Glorreicher Angriff** vernichtend gegen Truppen mit geringen Moralwerten wirken. Wenn du Skaven, vielen Goblins oder bretonischen Bauern gegenüber stehst, wäre es ziemliche Verschwendung, die gut gerüsteten Ritter anstelle der Flügel- oder Greifenulanen zu opfern. Die verpatzten Paniktests gleichen die Extrakosten aus und die leichtere Rüstung ist bei dieser Taktik nicht von Bedeutung.



Ungol Bogenschützenreiter

Bogenschützenreiter stellen eine interessante Alternative oder Ergänzung zu den Pistolenreitern da, welche die Standardauswahl für Leichte Kavallerie des Imperiums darstellen. Die Bogenschützenreiter kosten 2 Punkte weniger als die Pistoliere, haben einen leicht niedrigeren Rüstungswurf und profitieren von einer höheren Ballistischen Fertigkeit. Die Entscheidung, welche der Auswahlen du bevorzugen solltest, ergibt sich aus der Rolle, die diese Einheit auf dem Schlachtfeld erfüllen soll. Solltest du deine Leichte Kavallerie als Störtruppen benutzen wollen (z.B. Beschuss auf kleine Einheiten wie die Besatzungsmannschaften von Kriegsmaschinen oder das Ausbremsen gegnerischer Truppen), solltest du die günstigeren Bogenschützenreiter mit ihrer höheren Reichweite bevorzugen. Sollte die Einheit jedoch auch im Nahkampf erfolgreich sein, z.B. als Flankeneinheit, bieten sich die besser gepanzerten und schlagkräftiger bewaffneten Pistoliere an. Die Einheiten sind günstig genug, um beide aufstellen zu können, jedoch bleibt die Entscheidung in Hinblick auf deine Strategie, natürlich dir überlassen. Behalte im Hinterkopf, dass Pistoliere eine Eliteauswahl darstellen, Bogenschützenreiter jedoch nur eine Kernausswahl. Wenn du Pistoliere auswählst, fehlt dir die entsprechende Auswahl eventuell später für Bihänder, Großkanonen oder Mörser.

Kossars stellen ebenfalls eine großartige Option für Generäle des Imperiums dar. Für einen einzigen Punkt mehr als Bogenschützen des Imperiums, stellen Kossars eine übergeordnete Auswahl da, da die Kossars nicht nur mit gleichwertigen Beschussfähigkeiten sondern auch mit Zweihandwaffen und der Regeln für **Diszipliniert** auftrumpfen. Wenn die Bedarf nach Truppen mit Zweihandwaffen besteht, sollte jeder General des Imperiums den Einsatz von Kossars erwägen, da diese flexibler und günstiger als Bihänder sind. Jedoch liegt das Kampfgeschick und der Moralwert unter dem der Bihänder und ihnen fehlt die beliebte Regel für **Unnachgiebigkeit**, die Bihänder so attraktiv macht. Auch hier gilt, dass die tatsächliche Auswahl an deiner Strategie hängt. Möchtest du eine Armee aufstellen, die Stark im Beschuss ist, aber deinem Gegner widerstehen kann, solltest du Kossars aufstellen. Für eine offensivere oder schnellere Spielweise solltest du die Kossars im Regal stehen lassen.

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

Startseite  
Angriff auf den  
Schädelpass  
Miniaturenvorschau

F&A's & Errata  
Kriegerbanden



**Veranstaltungen**  
Warhammer-Hobbytage  
Sturm auf Averoim  
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  
Morheim  
Necromunda  
Raumflotte Gothic  
Warmaster

**Diverses**  
Miniaturenvorschau  
White Dwarf  
Copyright Richtlinien  
Fälschungen  
Impressum

Online Shop

**Externe Links**

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

© 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...](#)

