



MIT EIS UND STAHL

Alliierte Kontingente aus Kislev für deine Warhammer-Armee

Waldelfen und Kislev

Die Allianz aus Waldelfen und Kislev ist eine spielbare, aber nicht unproblematische Kombination. Die Waldelfen misstrauen den meisten anderen Völkern der Warhammer-Welt. Einzig ihre Brüder in den Wäldern Sylvaniens verbünden sich, ungen, mit den Kisleviten. Aufgrund dieser von Feindschaft geprägten Zweckallianz leiden alle Waldelfen, die sich um Umkreis von 6 Zoll um eine Einheit der Kisleviten befindet, an einem -1 Malus auf ihren Moralwert (Regel für **Zweifelhafte Alliierte**). Dies gilt ebenso für Kisleviten, die sich im Umkreis von 6 Zoll um eine Einheit der Waldelfen befinden. Damit die Kombination aus diesen beiden Völkern erfolgreich sein kann, bedarf es eines fähigen Generals.

Obleich der Malus von -1 auf den Moralwert auf den ersten Blick eher unwesentlich erscheinen mag, kann dieser Abzug doch Grund für ein verlorenes Spiel sein. Denk zurück an all die Warhammer-Spiele, an denen du teilgenommen hast. Wie oft hast du dabei einen Test auf den Moralwert aufgrund eines um 1 zu niedrigen Wurfresultates verpatzt? ... Genug gesagt, denke ich. Aufgrund dessen ist es wichtig, die Nachteile der Regeln für **Zweifelhafte Alliierte** möglichst zu minimieren. Der einfachste Ausweg besteht darin, deine Streitmacht in zwei Flanken, eine aus Kisleviten und eine aus Waldelfen, zu teilen und diese mindestens 6 Zoll voneinander entfernt aufzustellen. Diese Möglichkeit kann funktionieren, wenn dein Angriff gut geplant und die Führung der Truppen präzise aufeinander abgestimmt ist. Dein Gegner kann allerdings eine Flanke separat angreifen (und eventuell vernichten) und so deinen wohlfeilen Schlachtplan ins Wanken bringen. Variationen dieser Taktik sind natürlich möglich. Vorteilhaft wäre eine solider Block aus Waldelfen-Bogenschützen, im Zentrum deiner Armee, der von kislevitischer Kavallerie auf beiden Seiten flankiert wird. Mit einer solchen Strategie kannst du leicht dafür sorgen, dass die Truppen 6 Zoll Abstand halten und so nicht von der Regel für **Zweifelhafte Alliierte** betroffen werden.

Die Teilung der beiden Alliierten in zwei kleine Armeen passt auch hervorragend zu den bevorzugten Spielweisen der selbigen. Waldelfen benötigen präzise Taktiken, zeitlich gut abgestimmte Gruppenangriffe und vorsichtig gestellte Fallen und Angriffe aus dem Hinterhalt. Die Armeen Kislevs hingegen schwächen ihren Gegner mit Beschuss und greifen dann mit ihrer schweren Kavallerie – Flügel- und Greifenulanan – an. Den Spielstil beider Armeen zu mischen ist etwas schwierig, doch kannst du durch die Teilung der jeweiligen Spezialisierung Rechnung tragen und Probleme im Voraus vermeiden. Jede der kleinen Armeen funktioniert, mit eigener Strategie und Taktik, in großen Teilen unabhängig.

Genau wie du herausfinden solltest, wie du deine Alliierten zusammen aufstellst, solltest du auch gut überlegen, welche Alliierten du überhaupt in deine Waldelfen-Armee aufnimmst. Wie bei den anderen Armeen auch, über die ich im Rahmen dieses Artikels geschrieben habe, gilt, dass du deine Auswahl nach der Rolle der Truppen auf dem Schlachtfeld treffen solltest.



Im Vergleich von Waldreitern zu Flügelulanan ist es recht offensichtlich, dass die Kavallerie der Elfen nicht nur günstiger, sondern auch schneller ist, sich durch Wald ohne Bewegungsabzüge bewegen darf, und von der Regel für **Leichte Kavallerie** und einem höheren Initiativwert profitiert. Hingegen sind die Flügelulanan besser gepanzert, benutzen Lanzen statt Speere und dürfen einen **Glorreichen Angriff** durchführen. Meine Empfehlung? Nimm jeweils eine der Einheiten. Die Waldreiter harmonieren perfekt mit den subtilen und präzisen Taktiken der restlichen Waldelfen. Sie können z.B. als Köder fungieren, in dem sie eine Einheit angreifen, fliehen, und diese dann zu einem günstigen Punkt für einen Gegenangriff locken. Durch die Regeln für **Leichte Kavallerie** sind die Waldreiter besser dazu geeignet, nach dem Sammeln zu manövrieren und zu bewegen. Auf der anderen Seite sind Flügelulanan eine hervorragende Unterstützung für deine Armee und arbeiten gut mit der „Kislevflanke“

deiner Armee zusammen. Vergiss aber nicht, dass du immer versuchen solltest, deine Kisleviten 6 Zoll von den Waldelfen entfernt zu halten. Jede Kavallerieeinheit sollte selbst auch nur vor Einheiten der eigenen Armee unterstützt werden und auch nur Einheiten der eigenen Armee unterstützen.

Für 4 zusätzliche Punkte kannst du die Speere und Schilde der Waldreiter gegen Langbögen tauschen. Wenn du diese Option wählst, ähneln die Waldreiter mehr den Bogenschützenreitern. Doch die Bogenschützenreiter der Kisleviten sind günstiger (17 vs. 25 Punkte). Allerdings sind die mit Langbögen bewaffneten Waldreiter anderweitig im Vorteil: Sie sind schneller, haben eine höhere Schussreichweite, höhere Werte für Initiative, Moralwert und Kampfgeschick, und können sich zusätzlich noch ohne Abzüge durch Wald bewegen. Die Lektion? Du bekommst, was du bezahlst. Waldreiter, genau wie Bogenschützenreiter, stellen hervorragende Störtruppen da. Insgesamt gesehen, stellen die Waldreiter mit Bögen die fähigere Truppe da, kosten jedoch 8 Punkte mehr. Auch hier gilt wieder, dass die endgültige Entscheidung, welche Truppen du mitnimmst, von ihrer Rolle auf dem Schlachtfeld, welche der Seiten Unterstützung benötigt und wie viele Punkte du ausgeben möchtest, abhängt.

Bis die endgültige Armeeliste der Waldelfen erschienen ist, leiden die Waldelfen unter einer limitierten Auswahl an magischen Gegenständen. Wenn du Tzar Boris oder Tzarin Katarina in deine Armee aus Waldelfen und Kisleviten aufnimmst, kannst du von ihren magischen Gegenständen und ihrer Kampfkraft profitieren.

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
Grufkönige
von Khemri
Hochelfen
Horden des Chaos
Ogerkönigreiche
Orks & Goblins
Skaven
Vampire
Waldelfen
Zwerge

Anderer 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

**Anderer
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

Online Shop

Externe Links

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

Ach, nur für den Fall, dass ich es vergessen habe: Stell sicher, dass deine Armeen 6 Zoll voneinander entfernt sind.

[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...](#)