



## MIT EIS UND STAHL

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

#### Die Zwerge und Kislev

In eine Zwergenarmee kannst du mehr taktische Abwechslung bringen, als in jede andere Armee der Warhammer-Welt. Die langsamen Zwerge profitieren am meisten von den Kavallerieoptionen, die die Kisleviten ihnen offerieren. Unten findest du ein paar Strategien, mit denen du eine bössartige Zwerge-Kislev-Kombination erstellen kannst.

Nutze kleine Regimenter kislevitischer Kavallerie, um den Gegner auszubremsen, in dem du sie innerhalb von 8" um ein Regiment aufstellst, aber darauf achtest, nicht in deren Angriffsreichweite zu gelangen. Bogenschützenreiter, die übrigens von den Regeln für **Leichte Kavallerie** profitieren, glänzen bei solchen Manövern und können den Feind zusätzlich mit Bogenbeschuss schwächen. Während dein Gegner auf deine Linien zu schleicht, können deine Artillerie und deine Armbrust- und Musketenschützen ihn gefahrlos aufs Korn nehmen. Wenn dein Gegner deine Linien erreicht, kannst du mit den überlebenden Kisleviten unterstützende Angriffe in Rücken oder Flanke durchführen.

Halte ein paar Einheiten Greifenulanen oder Flügelulanen hinter und neben den Linien der Zwerge in Reserve. Nachdem die Zwerge den Angriff des Gegners angenommen haben, greife deinerseits mit den Kisleviten die Flanken deines Gegners an.

Während deine Zwerge vorrücken und / oder stehen bleiben und den Gegner mit Artillerie oder Infanterieschusswaffen beschießen, kannst du mit kleinen, berittenen Einheiten der Kisleviten Angriffe gegen verwundbare Ziele deines Gegners durchführen. Hier bieten sich z.B. die Besatzungen von Kriegsmaschinen, Plänkler, unabhängige Charaktermodelle, Abteilungen oder jede andere Einheit, die bei dem Angriff von fünf oder sechs Reitern flieht, an. Wenn der gegnerische Angriff deine Linien erreicht, sollte dein Gegner nur noch wenige Unterstützungseinheiten zur Verfügung haben. Jede überlebende Einheit kann wiederum die Zwerge unterstützen, in dem sie die Flanken und den Rücken des Gegners bedrohen. Natürlich kannst du auch den Vormarsch deines Gegners verlangsamen und so für mehr Beschussmöglichkeiten sorgen.



Tzar Boris, begleitet von Flügelulanen

Nimm die Tzarin Katarina in deine Armee auf. Sie fügt zwei weitere Würfel zu deinem bereits bestehenden Pool aus Bannwürfeln hinzu und kann, was viel wichtiger ist, selbst Sprüche zaubern. Daran mangelt es ja bekanntlich bei den Zwerge.

#### Eine Warnung jedoch ...

Es ist, besonders für den Langbart, für welchen Kavallerie eine Neuigkeit in seiner Zwergentruppe darstellt, verführerisch, die Kisleviten unabhängig von der Hauptarmee agieren zu lassen. Zwar verlangen einige der oben vorgestellten Taktiken diese Unabhängigkeit, jedoch sollten dies Kisleviten niemals stärkere Truppen ohne Unterstützung der Zwerge angreifen. Greifst du mit deinen Kisleviten zu früh an, wird deine Armee Stückchenweise aufgegeben. Zuerst wird dein Gegner die Kisleviten ausschalten und dann deine Zwerge ausmanövrieren. Wenn deine Kisleviten außerhalb der Reihen deiner Zwerge operieren, musst du unbedingt darauf achten, außerhalb der Angriffsreichweiten des Gegners zu bleiben und nur Einheiten anzugreifen, die klein und schwach sind. Andernfalls wird die Angelegenheit schnell blutig für die Steppenkrieger.

[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

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  
Glossar

Online Shop

Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.  
Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)

**Externe Links**

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

