

T9A-Spielbericht

Hochgeborene Elfen gegen Waldelfen

4500 Punkte

Morvael Kurl Veranek

17.11.2022

Inhaltsverzeichnis

A. Spielvorbereitung	1
B. Aufstellung	5
C. Spielzug 1	7
D. Spielzug 2	10
E. Spielzug 3	13
F. Spielzug 4	20
G. Spielerzug 5	22
H. Spielzug 6	25
I. Resultat und abschließende Gedanken	25

A. Spielvorbereitung

Gespielt wurden folgende Listen:

Highborn Elves - Morvael

690 - High Prince, General, Griffon, Longbow, Dragonforged Armour, Lance (Nova Flare), Diadem of Protection

400 - Mage, Wizard Master, Cosmology

325 - Commander, Shield, Longbow, Battle Standard Bearer (Banner of Becalming), Dragonforged Armour, Fleet Officer

530 - 35 *Citizen Spears*, *Standard Bearer (War Banner of Ryma)*, *Musician*, *Champion*
230 - 15 *Citizen Archers*, *Musician*
185 - 5 *Elein Reavers*, *Bow*
185 - 5 *Elein Reavers*, *Bow*
595 - 20 *Lion Guard*, *Standard Bearer (Navigator's Banner)*, *Musician*, *Champion*
495 - 20 *Flame Wardens*, *Standard Bearer (Rending Banner)*, *Musician*, *Champion*
455 - 20 *Sword Masters*, *Standard Bearer*, *Musician*, *Champion*
410 - *Phoenix*, *Frost Phoenix*, *Warden's Bond*
4500

Sylvan Elves - Kurl Veranek

750 - *Treefather Ancient*, *Wizard Master*, *Divination*
585 - *Avatar of Nature*, *General*
195 - *Chieftain*, *Battle Standard Bearer*, *Sylvan Longbow*, *Spear*
320 - 10 *Heath Riders*, *Shield*, *Standard Bearer*, *Musician*, *Champion*
200 - 5 *Heath Riders*, *Heath Hunters*
224 - 12 *Dryads*, *Scoring*, *Champion*
192 - 10 *Dryads*, *Scoring*, *Champion*
190 - 15 *Forest Guard*, *Spear and Shield*, *Standard Bearer*, *Musician*, *Champion*
395 - 12 *Blade Dancers*, *Standard Bearer*, *Musician*, *Champion*
445 - *Treefather*
345 - 10 *Sylvan Sentinels*, *Sylvan Blades*
345 - 10 *Sylvan Sentinels*, *Sylvan Blades*
310 - 8 *Pathfinders*
4496

Listenanalyse

Greifenprinz schnelles, fliegendes Allzweckwerkzeug, das entsprechend auch kostet

Magier Kosmologie-Meisterzauberer, kann mithilfe von *Gefühl von Kraft* dem Problem der geringen Str vieler Elfeneinheiten etwas entgegenwirken, *Herzschlag* kann verwendet werden, um die Monster der Armee zu heilen (insbesondere in Kombination mit dem vererbten Zauber der Armee mächtig), *Veränderte Sicht* synergisiert gut mit der hohen Def der Elfen und kann der Löwengarde offensiv helfen.

Befehlshaber Schleiermarken stehlender AST, der nahen Einheiten Paniktests minimiert; weder offensiv noch defensiv nennenswert

Speerträger effizient gegen gerüstete Einheiten der Höhe Standard (diese haben normalerweise keinen hohen Wid), haben aber Probleme gegen große und gigantische Einheiten (daher auch das Kriegsbanner von Ryma)

Bogenschützen hohe Reichweite, (nur) effektiv gegen mäßig gerüstete Standard-Einheiten

Elein-Grenzreiter mobile Umlenker, Marschblocker und Kriegsmaschinenjäger

Löwengarde Konter zu großen und gigantischen gepanzerten Einheiten, nicht effizient gegen schwach gerüstete Standard-Einheiten; gut geschützt gegen kleinkalibrigen Beschuss

Wächter der Flamme offensiv vergleichbar mit Speerträgern (Klingenbanner vermindert Probleme mit schwer gerüsteten Feinden), zeichnet sich defensiv bekanntlich durch den 4+ RW und Furchtlosigkeit aus

Schwertmeister offensiv gegen alles gut außer gigantische und schwerst gerüstete Einheiten, anfällig gegen kleinkalibrigen Beschuss

Frost-Phönix schnelles, fliegendes Monster mit entsprechenden Werten; zusätzlich ist es furchtlos (kann also nicht fliehen), metaphysisch und hat einen 5+ RW. Außerdem reduziert es die Off, Def und Agi von gegnerischen Einheiten in Basekontakt um 2. Das, in Kombination mit seiner für Monster vergleichsweise eher kleinen Attackenanzahl, lässt den Phönix vor allem für kombinierte Angriffe geeignet erscheinen.

Die Armee der hochgeborenen Elfen verfügt insgesamt über neun (ohne Magier und AST) verschiedene Elemente, fünf davon sind punktend. Mit Ausnahme der Bogenschützen können alle Einheiten rüstungsdurchdringenden Schaden verursachen, also stellen gepanzerte Gegner keine allzu große Gefahr dar. Zur Bekämpfung von großen und gigantischen Einheiten eignen sich der Greifenprinz und die Löwengarde bestens, die Schwertmeister könnten, ebenfalls dafür eingesetzt werden. Vier Einheiten sind mobil, davon eignen sich zwei für den Nahkampf. Die Bogenschützen sind die einzige reine Fernkampfeinheit und stellen höchstens für Umlenker eine Gefahr dar.

Ältester der Baumväter zauberndes und unnachgiebiges Monster; aufgrund weniger Attacken im Nahkampf nur als Amboss geeignet; kann die Monster der Armee mithilfe von *Sommerliches Wachstum* und dem Lehrenattribut heilen, *Steinhaut* ist für nahezu alle Einheiten vor allem im Nahkampf gut, *Rankende Wurzeln* synergisiert mit der hohen Def von Elfeneinheiten

Avatar der Natur unnachgiebiges Wid-6 Nahkampf-Monster, gut im Kampf gegen andere große und gigantische gepanzerte Einheiten

Fürst des Waldes reiner AST

Heidereiter leicht gepanzerte Schockkavallerie; eignet sich vermutlich zu unterstützenden Flankenangriffen und zum Jagen von Kleinzeug

Heidejäger mobile Umlenker, Marschblocker und Kriegsmaschinenjäger

Dryaden furchtlose, ungepanzerte Nahkampf-Einheit mit 5+ RW; effektiv gegen mäßig gerüstete Standard-Einheiten

Wächter des Waldes effektiv gegen gepanzerte Standard-Einheiten

Klingentänzer mobile und versatile Nahkampfeinheit; Hauptschwäche ist die nicht vorhandene Rüstung in Kombination mit elfischen Wid, was sie anfällig gegen viele leichte Attacken macht

Baumvater unnachgiebiges Nahkampfmonster; eignet sich sowohl als Amboss als auch als Hammer

Waldjäger mobile rüstungsbrechende Fernkampfinfanterie mit Giftattacken, kann also durchaus Monstern gefährlich werden.

Waldspäher kundenschaftende mobile Fernkampfinfanterie, effektiv gegen gepanzerte Ziele mit geringen Wid

Die Streitmacht der Waldelfen verfügt also insgesamt über elf (ohne AST) verschiedene Elemente, vier davon sind punktend. Jede Einheit kann rüstungsdurchbrechenden Schaden verursachen, also stellen gepanzerte Einheiten kein großes Problem dar. Gegen große und gigantische Einheiten können die eigenen Monster sowie die Waldjäger eingesetzt werden. Die drei Fernkampfeinheiten zeichnen sich durch hohe Beweglichkeit sowie hochwertiger Attacken aus, allerdings eignen sie sich nicht zur Bekämpfung von Hordeninfanterie. Die Armee hat nur zwei schnelle Elemente, wovon nur eines im Nahkampf taugt. Dafür sind fünf Einheiten *leichte Truppen* und vier Einheiten Einzelmodelle, also ist die Armee durchaus beweglich.

Der Aufbau des Spielfeldes ist in Abbildung 1 zu sehen. Als Aufstellungsart und Sekundärziel wurden *Verweigte Flanke* und *Kriegsbeute* (entlang der die Aufstellungszonen trennenden Linie platzierte Marker müssen von punktenden Einheiten eingesammelt werden) ausgewürfelt. Der Magier der hochgeborenen Elfen wählte als Zauber *Veränderte Sicht*, *Eis und Feuer*, *Gefühl von Kraft* und *Herzschlag*, der Ältester der Baumväter *Umarmung des Waldes*, *Rankende Wurzeln*, *Sommerliches Wachstum* und *Steinhaut*.

Vorbetrachtung

Die für die Waldelfen offensiv gefährlichsten Einheiten der hochgeborenen Elfen sind der Greifenprinz und die Löwengarde. Ersterer sollte im Angriff den Nahkampf mit jeder, vielleicht mit Ausnahme des Avatars der Natur, gegnerischen Einheit gewinnen können und ist beweglich genug, sich seine Ziele aussuchen zu können. Die größte Gefahr für in geht wohl vom feindlichen Beschuss, insbesondere von den Waldägern, aus. Die Löwengarde stellt die größte Bedrohung für die Baummenschen dar, welche ansonsten sich nur vor dem Greifen in Acht nehmen müssten.

Aus hochelfischer Sicht stellen vor allem die Baummenschen ein Problem dar, da diese im Nahkampf nur von Greifenprinz und Löwengarde besiegt werden können. Dies wird durch das Lehrenattribut des Druidenkultes sowie dem Zauber *Sommerliches Wachstum* noch zusätzlich erschwert. Des Weiteren stellen auch die Klingentänzer als auch die Waldäger



Abbildung 2: Aufstellung vor Vorhutsbewegungen (rechts).

können. Dies gilt auch für meine Flieger.

Mein Plan (vor Positionierung der Waldspäher) war, mit Löwengarde und Greifenprinzen die Baummenschen der Reihe nach auszuschalten, die Phönixgarde sollte sie dabei unterstützen. Die Bogenschützen sollten die gegnerischen Elfen (insbesondere die Heide-reiter) etwas ausdünnen, die Speerträger waren als Konter gegen die gegnerische Schock-kavallerie gedacht. Die Schwertmeister waren allem, was ihnen direkt gegenüberstand, im Nahkampf überlegen und sollten daher die rechte Flanke hoffentlich gewinnen können. Nach Positionierung der Kundschafter sah ich mich gezwungen, umzudisponieren und plante daher, den im Kampf gegen die Baummenschen so wichtigen Greifenprinzen gegen diese zu entsenden.



Abbildung 3: Aufstellung vor Vorhutsbewegungen (links).

C. Spielzug 1

Spielerzug 1 Waldelfen

Abbildungen 5 und 6. Angriffe fanden keine statt, die Armee rückte auf ganzer Linie vor. Der Älteste der Baumväter zauberte den *Eichernen Thron* sowie *Umarmung des Waldes* auf die Wächter des Waldes. Der Beschuss konzentriert sich auf den Phönix, welcher zwei seiner fünf Lebenspunktverluste verlor, und auf die Bogenschützen, von welchen acht das Leben ließen. Die Grenzreiter verloren zwei der Ihren durch die Heidereiter. Alle ausgelösten Paniktests wurden bestanden.

Spielerzug 1 hochgeborene Elfen

Abbildungen 7, 8 und 9. Die Schwertmeister griffen erfolgreich die Dryaden am rechten Flügel an. Die Ellein-Grenzreiter am rechten Flügel positionierten sich in der Flanke der Angegriffenen. Das Zentrum marschierte ihren Feinden entgegen, die Grenzreiter am



Abbildung 4: Aufstellung nach Vorhutsbewegungen.

linken Flügel bewegten sich in die Flanke des Baumvaters. Der General auf Greif nimmt Angriffsposition auf die Waldspäher für den nächsten Zug an. Der Phönix versucht den Rücken des Zentrums zu decken. In der Magiephase wurden auf die Löwengarde und die Wächter der Flamme *Veränderte Sicht*, bzw. *Gefühl von Kraft* gezaubert. In der Nahkampfphase besiegten die Schwertmeister die Dryaden und holten sie auf der Flucht ein (oder sie flohen vom Feld; jedenfalls war die Einheit danach zerstört) sie selbst hatten nur zwei Tote zu beklagen.

Analyse Zug 1

Die Lebenspunktverluste am Phönix und Bogenschützen wären durch bessere Positionierung wohl zu verhindern gewesen. Dass ich den *Eichernen Thron* in meiner Magiephase weder in dieser noch in einer kommenden Runde durch Entfernen eines Magiewürfels gebannt habe, ist auf meine Vergesslichkeit zurückzuführen. Außerdem wäre *Gunst von Meladys* eine wesentlich bessere Wahl als *Eis und Feuer* gewesen. Am schwerwiegensten dürfte wohl meine Entscheidung gewesen sein, dass sich der Greifenprinz der Waldspäher annehmen sollte, da er dadurch beim wesentlich wichtigeren Kampf gegen die Baummenschen lange Zeit keine Rolle spielte. Da ich mit den mit meinen wichtigsten Einheiten

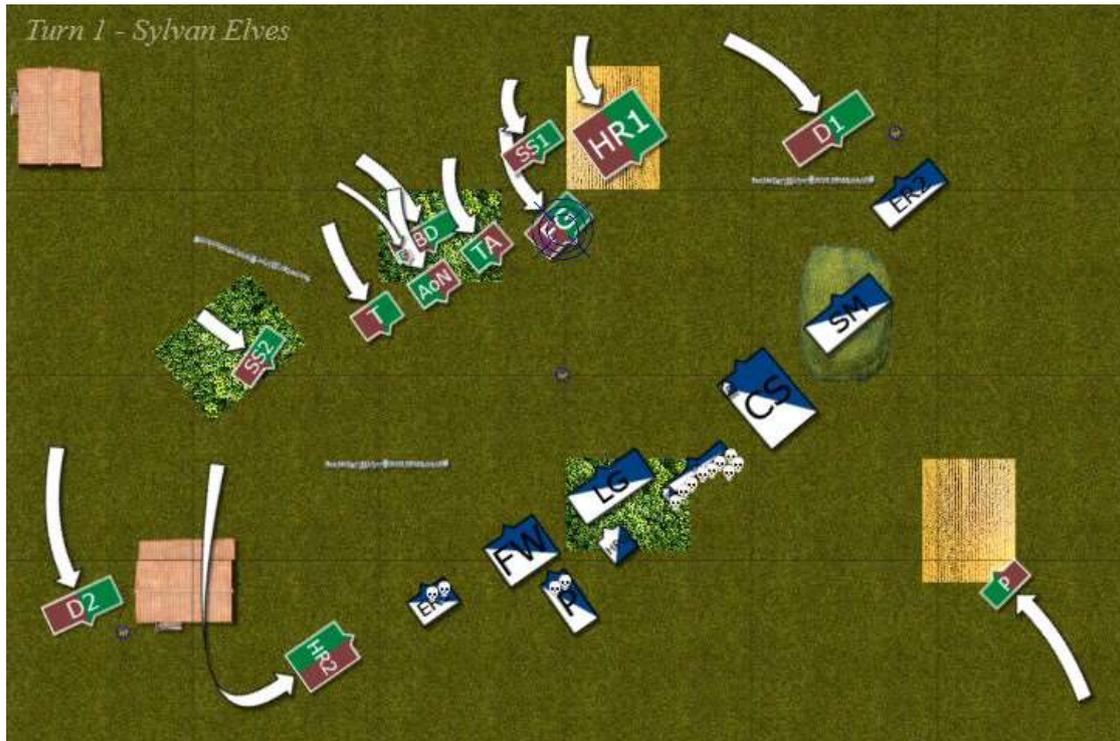


Abbildung 5: Spielerzug 1 Waldelfen.

sowieso in den Nahkampf wollte, hätte ich die Waldspäher vielleicht sogar ignorieren können. Die Positionierung des Phönix “zur Rückendeckung des Zentrums“ gegen die Heidejäger war weder notwendig (ein Angriff dieser auf die Phönixgarde hätte wohl mehr gekostet als gebracht) noch gut ausgeführt (Wie gleich zu sehen ist, war es für die Heidejäger kein Problem, den Frontbereich des Phönix zu verlassen und noch weiter in den Rücken der hochelfischen Kräfte vorzustoßen). Besser wäre es gewesen, den Phönix so zu positionieren, dass er in die bald tobenden Kämpfe direkt eingreifen kann, oder ihn überhaupt zurückzuziehen und ihn Punkte verweigern lassen (sofern das gegen eine Armee mit Beschuss von hoher Reichweite denn möglich ist). Die Bewegung der Grenzreiter am linken Flügel ermöglichte es ihnen zwar, sich im nächsten Zug in den Rücken der Waldelfen zu bewegen, allerdings gab es da für sie keine wirklich lohnenden Ziele. Der Angriff der Schwertmeister auf die Dryaden öffnete meine rechte Flanke, weshalb zur Verhinderung der Umgehung der Umgehung der Speerträger durch die Heidereiter wohl das Opfer der Grenzreiter notwendig gewesen wäre. Dies hätte meine Bogenschützen und somit meinen Magier vielleicht vor der Vernichtung bewahrt.