

# Elfen

Beigesteuert von Micha

Friday, 17 June 2005

Letzte Aktualisierung Saturday, 25 June 2005

Empires-Elfen arbeiten nach dem Prinzip "Töte, oder du wirst getötet". Sowohl im Fern- als auch Nahkampf sind sie gut bis ausgezeichnet.

Durch ihre hohe Initiative haben sie meist den Vorteil im Nahkampf zuerst zuzuschlagen und hoffentlich die Gegner größtenteils komplett zu vernichten. Was dann noch steht kann gefährlich werden, denn die Elfen sind bis auf wenige Ausnahmen eher schlecht gepanzert und mit nur 2 Leben versehen.

Elfen sind schnell und besitzen oft die Fähigkeit "Plänkler" was sie unberechenbar und gefährlich macht. Ihre Stärke fordert dem Spieler viel Gold zur Rekrutierung ab, dadurch sind meist weniger im Spiel und der Spieler erhält die Möglichkeit sich seinen Platz in der Bewegungsreihenfolge selbst auszusuchen. Dies, kombiniert mit schnellen "Plänklern", ist eine gefährlich Mischung. Elfenmagier haben keine Kampf magie, dafür sind sie eine gute Unterstützung aus zweiter Reihe, die, richtig eingesetzt, spielentscheidend sein kann. Besonders bei Seeschlachten werden sie benötigt die überbeuerten Elfenschiffe auszugleichen. Diese sind leider mit allerlei Schicksnack versehen der viel kostet aber wenig bringt.

Somit sind die Elfen insgesamt eine durchaus schöne Armee mit der man, durch die richtige Kombination an Mitteln, die meisten Schwächen ausgleichen kann. Aber da schon kleine Fehler in der Bewegung enorme Auswirkungen auf die Elfen haben, sind sie für Anfänger eher ungeeignet.

Einheiten:

**Bel Ludain Ritter**

Sie sind die stärkst gepanzerte Einheit bei Empires, kombiniert mit hoher Initiative und Kampfkraft. Durch ihre ordentliche Bewegungsreichweite kann man mit ihnen schnell wo Not herrscht den Kampf für sich entscheiden. Leider besitzen sie, wie viele Elfeneinheiten, nur 2 Leben, was sie zu einem gefundenen Fressen für Kampf magier und allem macht, was Panzerung ignoriert. Wegen ihrem stolzen Preis sollte man, wenn eine hohe Bewegung nicht erforderlich ist, lieber die "Na Aroth Infanterie" aufstellen, die dann ähnliches zu einem deutlich günstigeren Preis leistet.

**Cailanir Schwertkämpfer, Dachleute, Schwertmeister**

Drei Standard-Nahkampfeinheiten der Elfen die sich nur wenig in Kampfkraft und Initiative unterscheiden. Für ihren Preis sind sie mit ordentlichen zweckbringenden Werten versehen, mit denen sie ihre wenigen 2 Leben ausgleichen müssen. Man sollte sie daher aus Fernkämpfen raushalten oder mit einem gezauberten Nebel schützen.

**Til Dolandor**

Die "Til Dolandor" sind vergleichbar den "Schwertmeistern", allerdings mit 3 Leben und der Fähigkeit gegen einen Fernkampf pro Runde einen erhöhten Verteidigungswert zu bieten. Das macht sie zu eindeutig widerstandsfähigeren Nahkämpfern die auch mal was einstecken können ohne gleich das Schlachtfeld zu verlassen. Allerdings darf man sie nur einmal aufstellen. Will man eine ähnliche Einheit die schneller und Plänkler ist, so nimmt man die "Zentaurenkrieger".

**Na Aroth Infanterie**

Eine Einheit die mit guten Verteidigungswerten Angriffe überstehen kann, mit ihrer Initiative zuverlässig zu einem Schlag, mit guten Aussichten auf Erfolg, kommt. Viel mehr kann diese Einheit nicht, aber das kann sie gut. Wegen ihrer eingeschränkten Bewegung sollte man sie nahe dem Geschehen bauen, aber dann ist sie ihren Preis meist wert.

**Thanaril Leibwachen**

Die "Leibwachen" gehören zu den am besten gepanzerten Einheiten der Elfen. Sie sind durch ihre Bewegungsreichweite und der Fähigkeit zu plänkeln eine Einheit mit der man flexibel Druck üben kann wo man ihn gerade braucht. Allerdings sind sie mit einem stolzen Preis versehen, der sich nur bezahlt macht, wenn sie ihren mickrigen Fernkampf gegen schwach gepanzerte Elemente erfolgreich anbringen können.

**Thanaril Plänkler**

Diese Einheit kann alles, aber nichts wirklich. Durch ihre niedrigen Angriffswerte in Fern und Nahkampf dürfte sie wohl höchsten gegen schwach gepanzerte Einheiten Schaden machen und gegen Fernkämpfer werden sie wohl von einem Schuss weggefegt. Allerdings sind sie zusammen mit den "Cailanir" die billigste Einheit der Elfen und können somit zur schnellen und billigen Sicherung von Städten gebaut werden. Ansonsten sind Speerträger eigentlich immer die bessere Wahl.

**Thanaril Schwere Infanterie**

Eine sehr langsame Elfeneinheit, die man daher mit der "Na Aroth Infanterie" vergleichen kann. Die "Schwere Infanterie" hat einen schwächeren Nahkampf sowie Verteidigung, dafür aber einen bemitleidenswerten Fernkampf. Wenn man nicht gerade gegen 2 katastrophal schlecht gepanzerte Elemente gleichzeitig kämpft dann sind die "Na Aroth" auf jeden Fall die bessere Wahl.

**Thanaril Speerträger**

Mit ihnen erhält man für einen guten Preis eine 3Leben(!)-Elfeneinheit mit Initiative 4, die allerdings nicht den besten Nahkampfwert aufweisen können. Somit ist sie eine gute Notunterstützung wenn mal das Geld knapp wird.

**Zentaurenkrieger**

Die "Zentaurenkrieger" sind, verglichen mit den "Bel Ludain", im Kampf unterlegen, haben allerdings 3Leben und sind Plänkler. Somit eignen sie sich sehr gut als erste Einheit. Mit ihnen kann man schnell überall strategisch wichtige Positionen sichern, vielleicht auch mal an feindlichen Einheiten vorbei durchbrechen und braucht, dank einer

Initiative von 3, auch nicht ein frühes Duell zu fürchten.

#### Avandril Bellir

Sie sind fast identisch mit den "Schwertmeistern". Ihren schwächeren Nahkampf machen sie (außer gegen Gebäude) wett durch die Panzerungsreduzierung. Zusätzlich sind sie gegen einen Fernkampf pro Rund fast unverwundbar. Man darf sie allerdings nur einmal aufstellen.

#### Galorea

Auch die Galorea passen zusammen mit den "Avandril Bellir", "Til Dolandor", "Schwertmeistern",... in den Topf mittelstarker Nahkämpfer. Die Galorea unterscheiden sich dabei hauptsächlich durch die Fähigkeit zu plänkeln und eine Bewegung von 4, was sie deutlich mobiler macht.

#### Thanaril Bogenschützen, Thanaril Jäger

Zwei Einheiten, die sich sehr ähneln, aber in unterschiedlichen Situationen ihre jeweiligen Stärken zeigen. Die "Thanaril Bogenschützen" sind die besseren wenn sie gegen feindliche Kampfmagier geschickt werden, da sie mit ihren 3 Leben deren Sprüche überleben sollten um selbst zum Schuss zu kommen. Auch gegen Fernkämpfer haben sie die besseren Chancen. Die "Jäger" zeigen dagegen ihre Stärke gegen Nahkämpfer. Nach ihrem Beschuss folgt ein ordentlicher Nahkampfangriff der mit Initiative 4 die Überreste wegfeht.

#### Luthari Bogenschützen, Pfeillords

Die "Pfeillords" haben den besten Fernkampf in Empires und auch die "Luthari" finden nur noch bei den Zwergen Konkurrenz. Gegen normal gepanzerte Einheiten reicht bei ihnen oft ein Schuss um sie zu vernichten und auch gegen die hohen Verteidigungswerte von Gebäuden hat man mit ihnen gute Chancen. Einziger Unterschied bei beiden Einheiten ist der, dass die "Luthari" einen minimal schwächeren Fernkampf haben, dafür aber im Nahkampf besser abschneiden. Die "Pfeillords" eignen sich somit besser gegen ein einzelnes stärkeres Element oder Gebäude, während die "Luthari" besser im Kampf gegen 2 schwächere sind.

#### Waldreiter

Betrachtet man allein die Werte, so sind die Waldreiter eine herrliche Einheit. Ein guter Fernkampf, guter Nahkampf, Initiative 3 und vor allem die Fähigkeit zu plänkeln kombiniert mit 5 Bewegungspunkten macht sie zu enorm gefährlichen Allroundern. Allerdings hat dies alles einen äußerst stolzen Preis und macht sie zu der teuersten Einheit in Empires. Wenn man also nicht gerade in Geld schwimmt, sollte man vielleicht lieber 2 billigere Einheiten bauen wodurch dann auch nicht so ein Riesenwert nur auf 2 Lebenspunkte verteilt ist. Braucht man unbedingt eine Einheit mit 5 Bewegungspunkten, so sind auch die "Jungen Zentauren" eine etwas billigere Alternative. Um kein Risiko einzugehen, sollten sie nur gegen einzelne Einheiten mit Initiative 2 geschickt werden. Hier bringen sie ihre Kosten gut wieder herein.

#### Junge Zentauren

Die "Jungen Zentauren" sind die günstigere Variante der "Waldreiter". Ihre etwas schwächeren Werte gleichen sie mit einem dritten Leben aus. Einzig die Initiative von 2 kann ihnen gefährlich werden, da sie dadurch nicht mehr den Vorteil des Erstschlags haben. Auch sie könnte man sich als Einheit für die erste Runde vorstellen, allerdings bleibt einem dann weniger Geld für den Aufbau der folgenden Runden übrig.

#### Pegasusreiter

Die Pegasusreiter können nur in einem "Horst der Pegasi" rekrutiert werden der in einem Gebirgsfeld gefunden werden muss. Daher dürfte diese Einheit höchstens in späteren Runden auftauchen. Im Verhältnis zu ihren Werten sind sie teuer, dafür haben sie die Fähigkeit mit 5 Feldern zu fliegen. Sie lohnen sich nur, wenn man diese Fähigkeit sinnvoll nutzt um die feindlichen Linien zu überfliegen und im Hinterland Städte und Dörfer unsicher zu machen.

#### Helden:

##### Athulain Gilfar

"Athulain Gilfar" ist als Held fast identisch mit den "Bel Ludain Rittern". Sein Nahkampf ist nicht ganz so durchschlagen, dafür dürfte er gegen Nahkampfangriffe nun fast vollends unbesiegbar sein. Das entscheidende an ihm ist aber sicher die Fähigkeit dass ALLE benachbarten eigenen Einheiten +1 auf Nahkampf bekommen. In großen Massenschlachten könnte er also womöglich den spielentscheidenden Vorteil bringen. Als Einzelkämpfer wären vermutlich meist die "Bel Ludain" die Stärkeren.

##### General Caliar Ildriel

Als Nahkämpfer nicht gerade der Krieger an der Front, aber mit seinem Bonus lassen sich aus zweiter Reihe gut andere Kämpfer zu noch größerer Durchschlagskraft ermuntern. Hat man 40 Gold mehr, so ist "Lord Imriel" darin natürlich noch besser.

##### Lord Imriel der Lachende

Ihn sollte man höchstens nur am Rande an den Kämpfen teilhaben lassen. Seine Stärke ist der unglaubliche Bonus von 2 den er eigenen Einheiten verschaffen kann. Damit werden mittelmäßige Einheiten zu wahren Berserkern und ohnehin bereits gute Nahkämpfer absolut todbringend.

#### Magier:

##### Alvandrel Elforien

Für eine Stufe 3 Magierin hat "Alvandrel" einen stolzen Preis, der sich durch ihre gute Fernkampffähigkeit erklärt. Somit wird man in die schwere Situation gebracht, dass sie fast zu teuer für das zaubern aus zweiter Reihe ist, allerdings im Feindkontakt durch ihre niedrige Panzerung leicht zur lohnenden Beute wird.

##### Elandor

Sie ist vermutlich die gefürchtetste Magierin in ganz Empires. Mit dem Zauber "Streitwagen der Göttin" auf sich selbst entsteht im Nu eine Fünf-Felder-Fliegerin. Damit kann sie nicht nur überall wo Not herrscht hin um die eigenen Einheiten zu stärken oder mit Nebel vor Fernkampf zu bewahren, sie kann auch ohne weiteres feindliche Linien überqueren

um Städte und Dörfer in Gefahr zu bringen. In Seeschlachten ist sie sogar geeignet in der ersten Runde gebaut zu werden. Dort "hüpft" sie dann von Insel zu Insel, von Boot zu Boot und dürfte damit das mächtigste Element im Spiel darstellen. Zusätzlich ist sie verhältnismäßig unempfindlich gegen feindliche Magier, deren Sprüche sie zu 50% verhindert. Ilea die Nympe

Sie kann praktisch nichts außer zaubern, ist dafür aber recht preiswert. Da die Magie der Loreaths ohnehin mehr zur Unterstützung dienen, kann sie wunderbar in zweiter Reihe geschützt stehen und die eigenen Einheiten wahlweise heilen, stärken oder vor Beschuss schützen.

Giganten:

Lorea Dragon Drache

Der Elfendrache ist zwar unglaublich stark, aber zu teuer und erreicht kein so gutes Preis/Leistungsverhältnis wie der Imperiale Drache. Daher empfiehlt es sich ihn nur dann mitzunehmen, wenn das Spiel mit entsprechend vielen Punkten gespielt wird. Es gilt stets ihn vor Fernkampf zu schützen gegen den er sehr empfindlich ist. Durch seinen panzerungsignorierenden Fernkampf und den hohen Nahkampf, kann man sich mit ihm auch wunderbar an Gebäuden versuchen. Gegen Zwergenbefestigungen bieten sie fast die einzige Erfolgsmöglichkeit ohne kostspielige Verluste.

Schiffe:

Nympe

Die Nympe ist ein absolut überteuertes Schiff. Der Fernkampf dürfte höchstens Schaden machen, wenn sich die Feinde darüber totLACHEN. Das Schiff, das also eigentlich einzig dazu gedacht ist Truppen übers Meer zu befördern, kostet bei den Elfen das Doppelte des Üblichen ohne wirklich mehr zu leisten.

Sturmvogel

Der Sturmvogel ist bei den Elfen der Kompromiss zwischen Kriegs- und Transportschiff. Er hat eher mäßige Angriffswerte ist dafür akzeptabel gepanzert und sehr schnell. Der Preis ist leider eher wieder an der oberen Grenze orientiert. Beim Imperium bekommt man z.B. die Galeone billiger, welche im Fernkampf überzeugt und dafür auf diesen mäßigen Nahkampf verzichtet. Was man beim Sturmvogel vielleicht im Auge behalten sollte, ist die Möglichkeit eine Loreath mitzutransportieren, welche in günstigen Momenten mit "Nebel" den Fernkampf in der Umgebung verhindert, während der Sturmvogel aber trotzdem noch Nahkämpfen kann. Dies ist vor allem gegen das auf Fernkampf orientierte Imperium eine manchmal recht nützliche Taktik.

Drachenwind

Wie alle elfischen Schiffe ein Allrounder und dementsprechend teuer. Will man den kampfstarken gegnerischen Schiffen irgendwann etwas gleichstarkes entgegenbringen, so wird man dieses Schiff wohl auch bauen müssen. Allerdings kann man sich bei diesem Preis nur selten eins leisten, und viele wird man auch nicht in seiner Armee mitnehmen können.

Gebäude:

Horst der Pegasi, Drachenhöhle

Beide müssen auf entsprechend erlaubten Feldern gefunden werden, damit dort dann anschließend "Drachen" und "Pegasi" rekrutiert werden können. Bei den hohen Kosten eines Drachen wird man es sich wohl kaum leisten können sowohl "Pegasusreiter" UND "Lorea Dragon Drachen" ins Spiel mitzunehmen. Dies ginge nur bei entsprechend hohen Punktebegrenzungen oder man verzichtet auf einige im Spiel nötige Standardtruppen.

Es empfiehlt sich für die jeweilige Stätte dann auch mehrere darin rekrutierbare Modelle ins Spiel mitzunehmen, da der Aufwand eine Stätte zu finden oft hoch und manchmal teuer ist und sich dann auch lohnen sollte. Da in beiden Stätten gleichweit fliegende Modelle gebaut werden, dürfte der Hauptentscheidungsgrund zwischen beiden die Punktekosten und die Kampfstärke sein.

Mit den Pegasusreitern entscheidet man sich für die Möglichkeit viel mehr Flieger gleichzeitig im Spiel zu haben, welche vor allem das meist schlecht geschützte Hinterland unkontrollierbar bedrohen. Damit muss der Feind, zu dessen Sicherheit, auf wertvolle Unterstützung der Front verzichten. Gerade gegen Orks hat man so die Möglichkeit mehrere Einheiten gezielt auszuschalten. Mit dem Drachen hingegen wird man weniger, dafür aber sehr starke Modelle ins Spiel bringen können, welche auch sehr gut im Hauptschlachtgeschehen eingreifen, jederzeit Schwachpunkte ausmachen und hinfliegen können. Mit ihnen dürfte man dann auch leichter zu dem Vorteil kommen, weniger Modelle als der Gegner im Spiel zu besitzen, womit man sich den Bewegungsvorteil sichert.

Burg

Die Elfenburg gehört zu den stärksten in Empires. Sie besticht durch ihren Fernkampfwert und errichtet man sie auf einem Hügel, muss der Feind viel Mut aufweisen dieses Bollwerk anzugreifen. An der richtigen Stelle gebaut, kann sie absolut spielentscheidend sein.

Dornenmauer

Sie wirkt mit ihren 2 Leben im Vergleich sehr schwach, doch ihre Stärke liegt in der Möglichkeit sie bereits um Dörfer zu errichten. In einer der ersten Spielrunden kommt es meist zu der schwierigen Situation, dass die beiden verfeindeten Parteien ihre ersten Dörfer in gegnerischer Nähe bauen müssen. In der nächsten Runde wird es dann knifflig für den, der zuerst ziehen muss, weil er sein Dorf nicht verlassen kann ohne es ungeschützt zu lassen. Hat man aber bereits sein Dorf mit einer Mauer vor der Einnahme gesichert, so gibt es dieses Problem nicht. Man kann das Dorf getrost verlassen um andernorts ein Gebäude zu errichten oder womöglich sogar den Gegner an einer schwachen Stelle angreifen.

Zaubersprüche:

Zu den Zaubersprüchen der Elfen gibt es nicht viel zu sagen, da ihre Möglichkeiten klar ersichtlich sind.

Mit der "Heilenden Kraft" hat man die Möglichkeit die kurzlebigen Elfentruppen etwas länger im Spiel zu halten was sich besonders bei starken teuren (z.B. "Bel Ludain") Elementen lohnt.

Mit der "Kraft der Göttin" macht man diese einfach noch stärker. "Der Streitwagen der Göttin" macht aus einer beliebigen Persönlichkeit plötzlich einen Flieger der eingreift wo er gebraucht wird oder Dörfer und Städte einnimmt. Auf

Seekarten wird so mal schnell ein Transportschiff unnötig.

Mit dem "Nebel" den Fernkampf zu verhindern, erscheint in Anbetracht der starken Elfenbogenschützen zuerst einmal als sinnlos. Jedoch nimmt man sich mit ihm einfach die Wahl zu entscheiden WO im Spiel Fernkampf stattfindet und wo nicht. Schließlich haben die Elfen auch sehr starke Nahkämpfer die in der selben Runde nach einem geglückten "Nebel" auch noch "Die Kraft der Göttin" von der selben Loreath erhalten können. Der "Nebel" ist auch auf Seeschlachten der entscheidende Ausgleich für die mäßigen Elfenschiffe. Fernkampfschiffe können zu Nutzlosigkeit verurteilt werden und da man mit Schiffen nur über Fernkampf die Küste attackieren kann, könnte eine Loreath zur schweren Küstenstadtbefestigung werden.