

#1 Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger

Seit dem Regelupdate 1.6 für Warhammer vom November 2012 erfreut sich der Knochenreißer-Rattenoger als Reittier eines Skaven-Kriegsherren zunehmender Beliebtheit. Denn der Knochenreißer Rattenoger verleiht dem universellsten Nahkampf-Helden der Skaven einen zusätzlichen Lebenspunkt, einen zusätzlichen Punkt für den Widerstand und verbessert den Rüstungswurf um +1 (*beritten*).

Dieses Tacticum befasst sich mit den verschiedenen Möglichkeiten, einen Kriegsherren auf Knochenreißer auszustatten und zu spielen. Es handelt sich um meine persönliche Sicht, die sich aus meiner Spielerfahrung gebildet hat. Ich bitte, dieses Tacticum als Meinungsäußerung ohne Anspruch auf allgemeine Übertragbarkeit zu lesen und zu behandeln. Andere Spieler kommen vielleicht zu vollständig anderen Schlussfolgerungen.

Um dieses Tacticum zu verstehen benötigt man ein Armeebuch der Skaven, insbesondere die Seiten 38 und 39.

„Was kann er, was andere nicht können?“

Wenn ich eine Armeeliste zusammenstelle, wähle ich aus dem wunderbar vielfältigen Armeebuch der Skaven nicht irgendetwas. Sondern ich frage mich bei jeder Einheit, jedem Monster und Charaktermodell „Was kann sie/es, was andere nicht können?“ Ich habe also für jede Einheit eine Liste mit den Stärken (und natürlich auch Schwächen) im Kopf und vor allem weiß ich, was diese Einheit einzigartig macht.

Alleinstellungsmerkmale des Knochenreißers

- Kommandant mit W5 und 4LP
- Kommandant mit 4+5 Attacken (unausgerüstet)
- Kommandant mit BW6 und schneller Bewegung was eine Angriffsreichweite von 15" zu 53% gelingen lässt
- einziges Nahkampfmodell mit 100 Ausrüstungspunkten

Stärken und Schwächen

Stärken

- viele Attacken
- relativ hohe Stärke
- hoher Widerstand
- viele Lebenspunkte
- starker Rüstungswurf möglich
- kann Grimmklänge tragen
- hohe Grundbewegung und *Schnelle Bewegung*
- immun gegen *Angst*, da selbst *Angst* erzeugend

Schwächen

- Einheitentyp: *Monströse Kavallerie* profitiert also so gut wie nie von *Achtung Sir!*
- ‚verbraucht‘ ausgerüstet relativ viele Punkte vom Budget für Kommandantenauswahlen
- darf sich nur bestimmten Einheiten anschließen

Kriegsherr auf Knochenreißer aufstellen

Für einen voll ausgerüsteten Knochenreißer muss man ca. 250 Punkte im Budget für Kommandanten lockermachen. Das ist also bei Spielen von 1000 Punkten schon möglich. In diesem Fall muss er dann aber auch General sein, was bei der Ausrüstung bedacht werden soll, da man einen General in der Regel besser zu schützen versucht als gewöhnliche Nahkampfcharaktere.

Kriegsherr auf Knochenreißer und Grauer Prophet

Will man neben dem Kriegsherren auf Knochenreißer noch einen Grauen Propheten als starken Zauberer und vielleicht auch in der Funktion als Armeegeneral aufstellen, so ist das bei Spielen ab 2500 Punkte möglich und sinnvoll.

Kein Achtung Sir!

Als *monströse Kavallerie* geltend hat der Kriegsherr auf Knochenreißer nur in den seltensten Fällen ein *Achtung Sir!*, nämlich nur dann, wenn eine Mehrspieler-Schlacht geschlagen wird und die Bündnisverhältnisse es zulassen, dass der Knochenreißer ein *Achtung Sir!* durch eine befreundete Einheit monströser Kavallerie erhält. Ohne *Achtung Sir!* ist jedoch mit dem Kriegsherren auf Knochenreißer äußerste Vorsicht geboten gegen Armeen mit starken/zahlreichen Kriegsmaschinen. Insbesondere gegen Zwerge und Imperium rate ich ab, den Kriegsherren auf Knochenreißer als General einzusetzen.

Alles eine Frage der Initiative

Der Kriegsherr hat eine der höchsten Initiativen der Warhammer-Charaktere. Einige besondere Charaktermodelle verschiedener Völker sind gleich schnell, wenige schneller. Die Nahkampf-Kommandanten aller Elfen haben eine höhere INI ebenso Dämonenprinzen und Ghoulkönige. In einer Herausforderung gegen alle übrigen Charaktermodelle sowie im Nahkampf gegen alle anderen Gegnereinheiten wird der Kriegsherr also meist seine Attacken zuerst anbringen dürfen. Allerdings sind die Attacken des Knochenreißer in einer anderen Initiative-Phase an der Reihe und zwar relativ spät.

Diese Aspekte berücksichtigend ist der Kriegsherr auf Knochenreißer Rattenoger eine gute Auswahl, wenn ein hart austeilender und auch gut einsteckender Nahkampfcharakter benötigt wird.

Kriegsherr auf Knochenreißer ausrüsten

Rüstungen

Der Knochenreißer Rattenoger mit hohem Widerstand ausgestattet und von Hause aus mit einem 4+ Rüstungswurf ausgestattet (*schwere Rüstung* und *beritten*). Auf dieser Grundlage ist es einfach möglich, den Rüstungswurf schwerer Kavallerie zu erreichen.

Dies ist auf folgende Arten möglich:

- a. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Verzauberter Schild*
Bezogen auf die Punkte günstigste Variante. Hellebarde und Zweihandwaffe scheidet dann aber aus, will man nicht im Nahkampf plötzlich mit ‚nur‘ einem 4+-Rüster dastehen.
- b. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Schild*
+ *Warpsteinrüstung*
Die schwere Rüstung des Standardprofils wird hier für relativ viele Punkte um einen Punkt verbessert und erhält die Rückschlagfunktion, die ich persönlich nicht als besonders wertvoll empfinde. Falls Zweihandwaffe oder Hellebarde gewählt wird kann man die Warpsteinrüstung in Betracht ziehen.
- c. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Schild*
+ *Weltrandrüstung*
Hundertprozentige Lebensversicherung gegen den ersten Kanonentreffer. Strittig ist, ob die Rüstung nach einem solchen Treffer durch die schwere Rüstung des Standardprofils ersetzt wird oder der Kriegsherr danach bis auf das Schild nackt dasteht. Ich persönlich tendiere zu letzterem und empfinde die Weltrandrüstung deshalb als sehr risikobehaftete Wahl.
- d. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Glück bringender Schild*
Hochprozentige Lebensversicherung gegen den ersten Kanonentreffer, 3+ Rüster insgesamt. Uneingeschränkt zu empfehlen.
- e. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Schild*
+ *Drachenhelm*
Wenn Flammenattacken zu erwarten sind eine gute Wahl. Hilft auch gegen Zwergenkanonen mit Flammenrunen und Flammenwerfer aller Art. Ohne Schild wird der Drachenhelm auch gern mit einer Zweihandwaffe oder Hellebarde kombiniert.
- f. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Silberstahlrüstung*
Die Silberstrahlrüstung verleiht maximalen Rüstungsschutz und wird trotz der hohen Punktkosten bisweilen gewählt, um eine Zweihandwaffe oder Hellebarde verwenden zu können.

Bei allen Varianten mit Schild ist zu beachten, dass der Kriegsherr als Kavallerie-Modell unabhängig von der gewählten Waffe niemals parieren darf!

Waffen

Die Attacken des Grundprofils durch magische Waffen zu verstärken ist bei einem Nahkampf-Charakter sehr angebracht. Zumal der Kriegsherr auch ein ausreichendes Punktbudget liefert um Schutz und Bewaffnung gleichermaßen zu verbessern.

- a. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Die Grimmklinge*
Der Monster- und Charakterkiller schlechthin, vor dem sich selbst Dämonenprinzen in acht nehmen sollten. Ein auf diese Weise ausgestatteter Kriegsherr muss jedoch ohne Rettungswurf bleiben und ist bezüglich Rüstung nur mäßig geschützt. Dafür kann er durch seinen zusätzlichen Lebenspunkt eine Runde mehr Pech beim Würfeln für die Selbstverletzung durch die Grimmklinge aushalten. Als General ist er so ausgestattet aber aus meiner Sicht viel zu riskant.
- b. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Heldentöter*
Wenn zu erwarten steht, dass der Gegner mehrere Charaktermodelle in einem Block hat, eine gute Wahl. Auch für Herausforderungen erhält man hier für relativ wenige Punkte zusätzliche Attacken und Stärke.
- c. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Tränenklinge*
Die Tränenklinge ist aufgrund ihrer guten Sonderregel (rüstugsbrechend) und den multiplen Lebenspunktverlusten sehr beliebt. Eine wirklich gute Wahl, die genug Punkte für gute Rüstung und Talismane übrig lässt.
- d. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Seuchenklinge*
Nur wenig teurer als die Tränenklinge, dafür mit konstanten multiplen Lebenspunktverlusten und höherer Stärke. Noch zuverlässiger als die Tränenklinge; das Risiko sich selbst zu verletzen ist dabei sehr gering.
- e. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Warpklinge/Obsidianklinge*
Gegen stark gepanzerte Gegner eine mögliche Wahl aber ziemlich Punktintensiv.
- f. *Kriegsherr auf Knochenreißer-Rattenoger*
+ *Warlock modifizierte Waffe*
Jeweils einen Punkt Bonus auf Stärke und Attacken klingt erst mal prima. Allerdings sind die 45 Punkte dafür ziemlich viel, wenn man bedenkt, dass der Heldentöter so bald auch nur ein Charaktermodell im gegnerischen Block ist dasselbe für weniger Punkte leistet.

Weitere Bewaffnungsoptionen:

- Giftattacken
lohnen sich bei 4 Attacken für die Punkte kaum. Die Attacken der Sänfte profitieren davon ja in keinem Fall.
- Schusswaffen
Der Kriegsherr auf Knochenreißer ist ein Nahkampfcharakter, daher sind Schusswaffen wenig nützlich. Auch von der zusätzlichen Nahkampf-

attacke durch eine Pistole profitiert er nicht, da er beritten ist.

- Schwanzwaffe
Falls wirklich Punkte übrig sind, ist die Schwanzwaffe eine Möglichkeit, die nicht so schlecht ist, besonders gegen W3-Völker.
- Wachratte
Fluffig, witzig, aber aus meiner Sicht Unsinn.

Talismane