

Orks

Armeeaufbau:

Für 3 Einheiten Standardinfanterie darf eine Kavallerieeinheit aufgestellt werden.

Für 5 Standardeinheiten darf eine Artillerieeinheit aufgestellt werden.

Goblins dürfen als Alliierte aufgestellt werden, sie dürfen nie mehr als die Hälfte der Armee bilden.

Kommandanten

<i>MegaOberBoss</i>	maximal 1	4 Joker	20 Pkt
oder			
<i>OberBoss</i>	maximal 1	2 Joker	0 Pkt
		3 Joker	10 Pkt
<i>FastOberBoss/ (Shamane)</i>	einer für 5 Standardeinheiten	1 Joker	0 Pkt
		2 Joker	10 Pkt

Heldensonderregeln:

Der *MegaOberBoss* / *OberBoss* darf für 40 Pkt. auf einem Lindwurm reiten (Er kann sich Einheiten in 50cm anschließen und bringt unabhängig von seinen Jokern 2 zusätzliche Attacken in den Nahkampf ein) oder für 20 Pkt. auf einem Wildschwein (Er kann sich Einheiten in 50cm Umkreis anschließen und bringt unabhängig von seinen Jokern 1 zusätzliche Attacke in den Nahkampf ein).

FastOberBosse dürfen für 20 Pkt. auf einem Wildschwein reiten (Sie können sich Einheiten in 30cm Umkreis anschließen und bringen unabhängig von ihren Jokern 1 zusätzliche Attacke in den Nahkampf ein).

Shamanen (10 Pkt.) ermöglichen es Einheiten in 30cm Umkreis um sie herum einen Rettungswurf zu wiederholen, sie bringen unabhängig von ihrer Jokeranzahl keine Attacken in den Nahkampf mit ein, da sie zu beschäftigt sind vor sich hinzusummen, um das große Grün zu besänftigen, jedoch geben sie den normalen Bonus auf den Moralwert.

Infanterie

Orkkrieger 160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei, Blutdürstig 1
Alles was schwer ist				

Schwarzorks 240 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Veteranen, Kriegsschrei, Blutdürstig 2
Große Äxte (Zweihandwaffen)				

Wildorks

220 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Kriegsschrei, Blutdürstig 2, Ungestüm
Speere				

Orkbogenschützen

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	4	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation
Bögen				

Troll

maximal 2

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	5	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, indirekter Beschuss
Steine				

Kavallerie

Ork Reiterei

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei, Blutdürstig 1
Speere				

Wildork Reiterei

200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei, Blutdürstig 2, Hitzköpfig, Stinken
Speere				

Ork Reiterei

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	4	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei
Speere, Bögen				

Artillerie

Riese

maximal 2

160 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	4	5+	Indirekter Beschuss
Felsen				

Sonderregeln:**Streitwagen**

Streitwagen zählen als Leichte Kavallerie. Sie dürfen Infanterieeinheiten in geschlossener Formation nur in der Front angreifen, wenn diese bereits erschöpft sind. Die Flanken und den Rücken dürfen sie jederzeit attackieren.

Steine

Reichweite 40 cm,

Rüstungswurfmodifikator -1

Felsen

Reichweite 60 cm;

Rüstungswurfmodifikator: -2