



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

GORS





• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE
• LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



· INTERCHANGEABLE PARTS · ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES
· PARTES INTERCAMBIABLES · AUSTAUSCHBARE TEILE
· COMPONENTI INTERCAMBIABILI

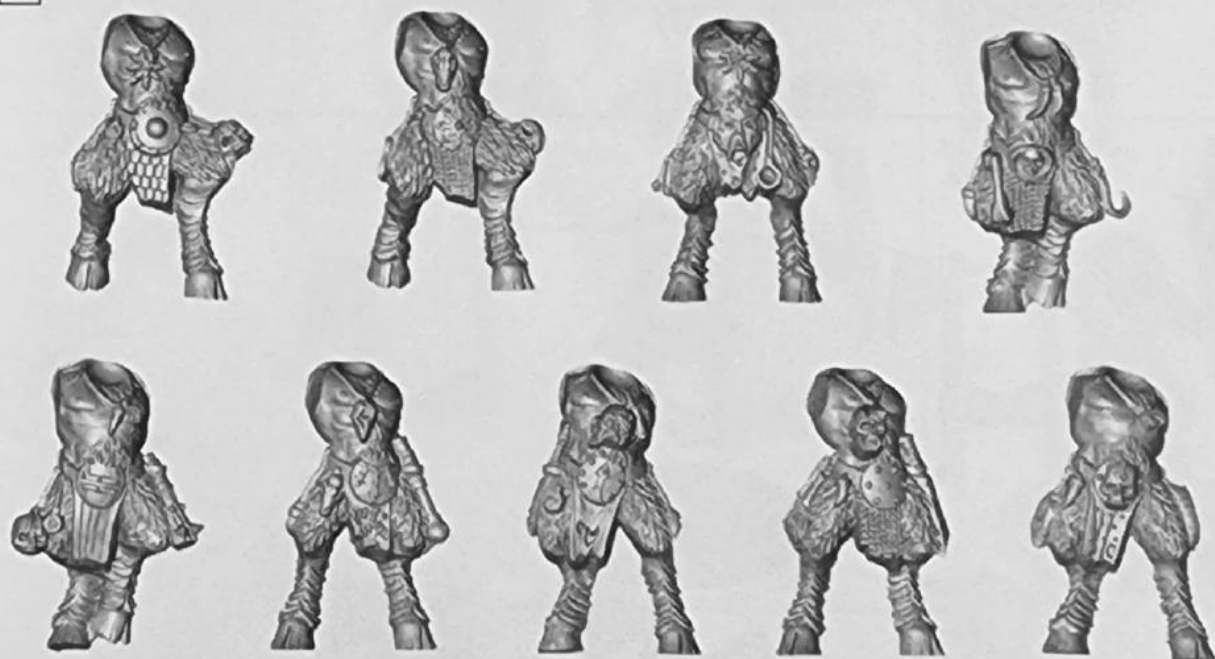
1 a



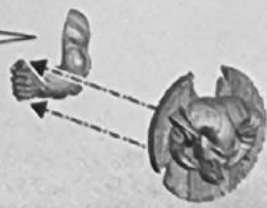
1 b

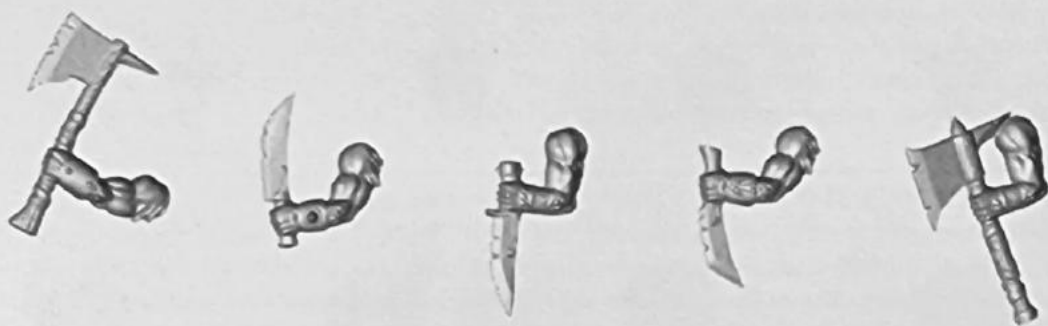
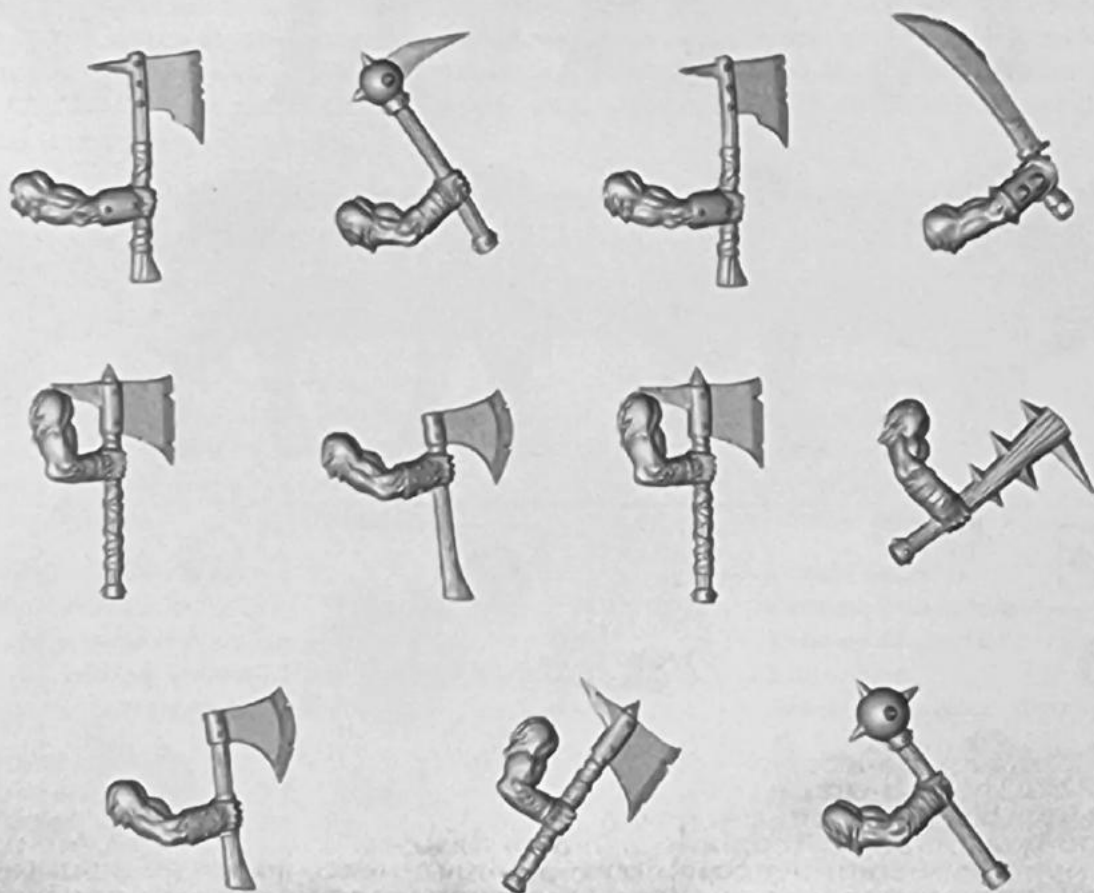


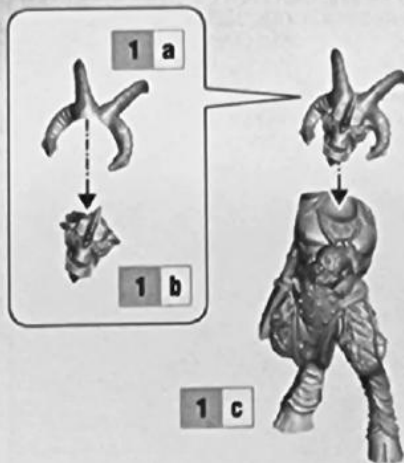
1 c



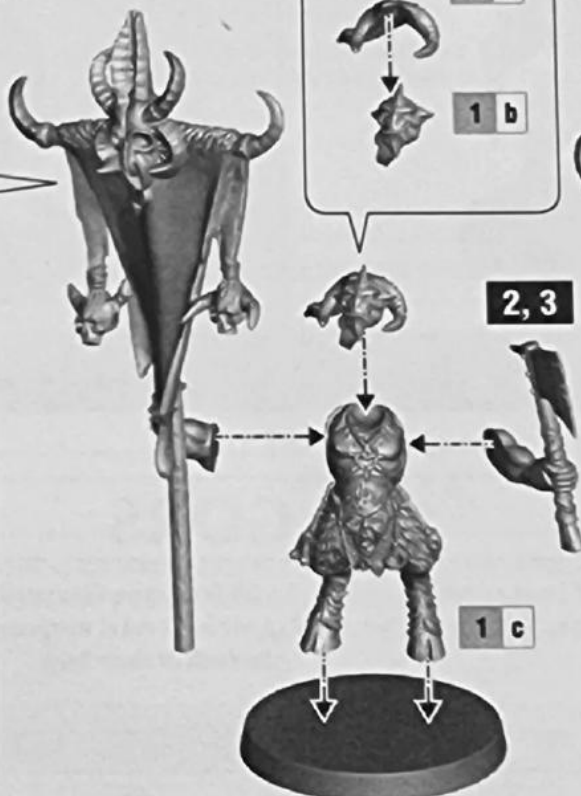
2 a



2 b**3****4**

5 a FOE-RENDER**5 b**

FOE-RENDER

**6** BANNER BEARER

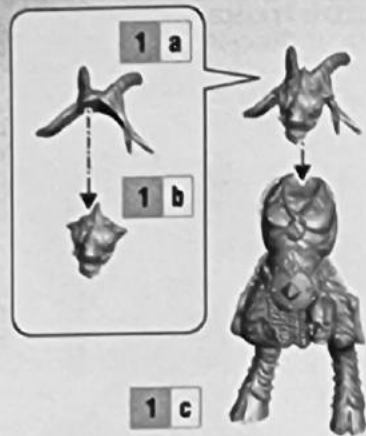
- BANNER BEARER
- PORTE-BANNIÈRE
- ABANDERADO
- BANNERTRÄGER
- ALFIERE

**7 a** BRAYHORN**7 b**

- BRAYHORN
- BRAILLECORNE
- CUERNO DE LA MANA
- HERDENHORN
- CORNO DEL BERCIÒ



8 a x7



8 b x7




ENGLISH

GORS

Born of Chaos mutation and filled with feral rage, Gors gather in massive herds and charge towards their enemies. They wield crude but brutal weapons with which they hack and rend the flesh of their foes.



MELEE WEAPONS

Gor Blade(s)

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Gors has any number of models. The unit is armed with one of the following weapon options: Gor Blade and Beastshield; or pair of Gor Blades.

FOE-RENDER: The leader of this unit is a Foe-render. Add 1 to the Attacks characteristic of a Foe-render's Gor Blade(s).

BRAYHORN: 1 in every 10 models in this unit can have a Brayhorn. A unit that includes any Brayhorns can run and still charge later in the same turn.

BANNER BEARER: 1 in every 10 models in this unit can be a Banner Bearer. A unit that includes any Banner Bearers can move an extra 1" when it runs or piles in.

ABILITIES

Rend and Tear: The frenzied strikes of those gors armed with dual weapons are all but impossible to defend against.

You can re-roll hit rolls of 1 for attacks made with a pair of Gor Blades.

Beastshields: The primitive beastshields carried by some gors allow their wielders to contemptuously bat aside the desperate blows of their enemies.

Add 1 to save rolls for attacks made with melee weapons that target a unit with Beastshields.

Anarchy and Mayhem: When assembled in large herds, gors feed off each other's rage and strive to outdo their kin in the spilling of blood.

Add 1 to the Attacks characteristic of this unit's melee weapons while it has 20 or more models.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, GORS



GORS

Engendrés par la mutation du Chaos et emplis de rage bestiale, les Gors se regroupent en immenses hardes et chargent leurs ennemis. Ils manient des armes rudimentaires mais brutales avec lesquelles ils lacèrent leurs adversaires.

ARMES DE MÊLÉE

Lame(s) de Gor

Portée

1"

Attaques

1

Toucher

4+

Blessier

4+

Perf.

-

Dégâts

1

DESCRIPTION

Une unité de Gors se compose de n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options d'armes suivantes : Lame de Gor et Bouclier des Bêtes, ou paire de Lames de Gor.

FOE-RENDER : Le leader de cette unité est un Foe-render. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa(s) Lame(s) de Gor.

BRILLECORNES : 1 figurine de cette unité sur 10 peut avoir une Brillecorne. Une unité qui inclut une ou plusieurs Brillecornes peut courir et quand même charger plus tard au même tour.

PORTE-BANNIÈRES : 1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-bannière. Une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-bannières peut se déplacer de 1" supplémentaire quand elle court ou engage.

APTITUDES

Pluie de Coups : Les frappes frénétiques des gors armés de paires d'armes sont pratiquement impossibles à éviter.

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées avec une paire de Lames de Gor.

Boucliers des Bêtes : Les boucliers primitifs que portent certains gors leur permettent de dévier avec dédain les coups désespérés de leurs ennemis.

Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques effectuées avec des armes de mêlée qui ciblent une unité avec Boucliers des Bêtes.

Violence Anarchique : Quand les gors se rassemblent en vastes hardes, ils nourrissent leur mutuellement leur rage pour surclasser leurs congénères en termes de sang versé.

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de cette unité tant qu'elle inclut 20 figurines ou plus.

MOTS-CLÉS

CHAOS, BÊTES DU CHAOS, BRAYHERD, GORS

ESPAÑOL



GORS

Nacidos de las mutaciones del Caos y rebotantes de rabia fiera, los Gors se reúnen en enormes rebaños y cargan contra sus enemigos. Blanden armas toscas pero brutales con las que cortan y arrancan la carne.

ARMAS DE COMBATE

Espada(s) Gor

Alcance

1"

Ataques

1

Impactar

4+

Herir

4+

Perforar

-

Daño

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Gors tiene cualquier cantidad de miniaturas. La unidad está armada con una de las siguientes opciones de armas: espada Gor y escudo bestia; o un par de espadas Gor.

FOE-RENDER : El líder de esta unidad es un Foe-render. Añade 1 al atributo Ataques de la(s) espada(s) Gor de un Foe-render.

CUERNO DE LA MANADA : 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede tener un Cuerno de la manada. Una unidad que incluya un Cuerno de la manada puede correr y luego cargar en el mismo turno.

ABANDERADO : 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede ser un Abanderado. Una unidad que incluya algún Abanderado puede mover 1" adicional cuando corra o se agrupe.

HABILIDADES

Caos y anarquía. Al reunirse en grandes grupos, los Gors se alimentan de la rabia de los demás y buscan superar a los suyos derramando sangre.

Añade 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad mientras tenga 20 o más miniaturas.

Desgarrar y arrancar. Los golpes frénéticos de los Gors armados con dos armas son casi imposibles de detener.

Puedes repetir resultados para impactar de 1 de ataques realizados con un par de espadas Gor.

Escudo bestia. Los primitivos escudos bestia que portan algunos Gors les permiten evitar los golpes desesperados de sus enemigos.

Añade 1 a las tiradas de salvación contra los ataques realizados con armas de combate que tengan como blanco una unidad con escudos bestia.

CLAVES

CAOS, BEASTS OF CHAOS, MANADA BESTIAL, GORS



GORS

Geboren aus Chaos-Mutationen und erfüllt von tierhafter Wut versammeln sich Gors zu gewaltigen Herden und stürmen auf ihre Feinde zu. Sie führen grobschlächtige, brutale Waffen, mit denen sie das Fleisch ihrer Feinde zerhacken und zerfetzen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gor-Klinge(n)	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Gor-Klinge und Bestienschild oder einem Paar Gor-Klingen.

FOE-RENDER: Der Anführer dieser Einheit ist ein Foe-render. Addiere 1 zum Attackenwert der Gor-Klinge(n) eines Foe-renders.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Herdenhorn haben. Eine Einheit, die Herdenhörner enthält, kann rennen und im selben Zug noch angreifen.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Bannerträger sein. Eine Einheit, die Bannerträger enthält, kann sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt.

FÄHIGKEITEN

Zerreißen und zerfetzen: Die rasenden Hiebe von Gors, die zwei Waffen führen, sind kaum zu parieren.

Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacks wiederholen, die mit einem Paar Gor-Klingen ausgeführt werden.

Bestienschild: Die primitiven Bestienschilder mancher Gors erlauben es ihren Trägern, die Hiebe des Feindes wegzufegen.

Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacks mit Nahkampfwaffen, deren Ziel eine Einheit mit Bestienschilden ist

Anarchie und Barbarei: In großen Herden ziehen Gors Kraft aus der Wut ihrer Mitstreiter und wollen noch mehr Blut vergießen als ihre Brüder.

Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, solange sie 20 oder mehr Modelle enthält.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, GORS

ITALIANO



GORS

Nati dalla mutazione del Chaos e traboccanti di odio selvaggio, i gors si radunano in vasti branchi e si lanciano alla carica sui nemici. Brandiscono armi rozze ma brutali con cui dilanano e straziano.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lama/e dei gors	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Gors include un numero qualsiasi di modelli. L'unità è armata con una delle seguenti opzioni di equipaggiamento: lama dei gors e scudo delle bestie oppure coppia di lame dei gors.

FOE-RENDER: il leader di questa unità è un Foe-render. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi della/e lama/e dei gors del Foe-render.

CORNO DEL BERCIO: 1 modello ogni 10 di quest'unità può avere un corno del bercio. Un'unità che include corni del bercio può correre e comunque caricare in seguito nello stesso turno.

ALFIERE: 1 modello ogni 10 di quest'unità può essere un Alfiere. Un'unità che include Alfiere può muoversi di 1" addizionale quando corre o si ammassa.

ABILITÀ

Sventra e Squarcia: i frenetici colpi dei gors armati con due armi sono praticamente impossibili da arrestare.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per gli attacchi effettuati con una coppia di lame dei gors.

Scudi delle Bestie: i primitivi scudi portati da alcuni gors consentono di assorbire i colpi disperati dei nemici.

Aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi effettuati con armi da mischia che hanno come bersaglio un'unità con scudi delle bestie.

Anarchia e Scompiglio: se uniti in ampi branchi, i gors si alimentano della rabbia degli altri simili e fanno di tutto per superarli nello spargimento di sangue.

Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da mischia di questa unità se essa include 20 o più modelli.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRANCO BERCIANTE, GORS