

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

Gor-Klinge(n)

Reichw.

1"

Attacken

1

Treffen

4+

Verwunden

4+

Wucht

-

Schaden

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 Attacken wiederholen, die mit einem Paar Gor-Klingen ausgeführt werden.

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

Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken 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.