

GNAWHOLE

Gnawholes zerreißen die Haut der Realität, platzen auf wie eine Wunde und rasende Skavenschwärme quellen daraus hervor. Sie sind wirbelnde grüne Portale, klaffende schwarze Löcher, von Dunst umgebene Abgründe oder eines von unzähligen anderen Phänomenen und durch sie dringen die zerstörerischen Energien der Gehörnten Ratte.

BESCHREIBUNG

Ein Gnawhole ist ein einzelnes Geländestück. Es ist ein Hindernis.

GELÄNDEREGELN

Tunnel durch die Wirklichkeit: Die Skaven können sich durch die Gnawholes bewegen, um jeden Winkel der Reiche der Sterblichen anzugreifen.

Zu Beginn deiner Bewegungsphase kannst du ein einzelnes **GNAWHOLE** benutzen, um eine einzelne befreundete **SKAVENFLUT**-Einheit zu transportieren. Um das zu tun, muss sich die Einheit vollständig innerhalb von 6" um das **GNAWHOLE** befinden und es muss sich ein befreundeter **SKAVENFLUT-HELD** innerhalb von 6 Zoll um das **GNAWHOLE** befinden. Ist das der Fall, entferne die **SKAVENFLUT**-Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie beliebig vollständig innerhalb von 6" um ein anderes **GNAWHOLE** und weiter als 9" von feindlichen Modellen entfernt wieder auf. Dies zählt als die Bewegung dieser Einheit für diese Bewegungsphase.

Aura der Gehörnten Ratte: Gnawholes geben unheilige Strahlung ab, die Skaven-Zauberern größere Macht verleiht, für andere Völker aber tödlich ist.

SKAVENFLUT-Einheiten behandeln dieses Geländestück, als besäße es die Geländeregeln *Arkan* (siehe rechts). Andere Einheiten behandeln dieses Geländestück, als besäße es die Geländeregeln *Tödlich* (siehe rechts). Zusätzlich darfst du 1 zu jedem Wurf addieren, der bestimmt, ob ein Gebet erhört wird, wenn das Gebet von einem befreundeten **SKAVENFLUT-PRIESTER** innerhalb von 1" um ein **GNAWHOLE** gesprochen wird.

Arkan: Addiere 1 zu Zauber- und Bannwürfen für **ZAUBERER**, solange sie sich innerhalb von 1" um *arkane* Geländestücke befinden

Tödlich: Wirf einen Würfel für jede Einheit, die eine normale Bewegung oder Angriffsbewegung innerhalb von 1" um *tödliche* Geländestücke beendet. Bei einer 1 erleidet die Einheit W3 tödliche Verwundungen.