

Krakodil

Das Krakodil ist ein Monster, welches vor allem ursprünglich in tropischen und subtropischen Gewässern gefunden werden konnte. Dennoch hat es, entgegen seines Ursprungs-Tieres, des Krokodils, einen ausgeprägten Wandertrieb, wodurch sich einzelne Tiere bis in die kalten Gewässern der Nordsee angesiedelt haben.

Das Krakodil ist eine Mischung aus einem Krokodil und einem Kraken. In entsetzlicher Weise vereint es die pure Kraft eines Krokodils mit den anatomischen Vorteilen eines Kraken.

Der Rumpf und der Kopf ähneln dem eines Krokodils, anstelle der Beine jedoch besitzt es acht mit Tentakeln überzogene Arme. Weiterhin besitzt es die überaus scharfen Linsenaugen sowie das hochentwickelte Nervensystem eines Kraken, was es nicht nur zu einem tödlichen, sondern auch extrem wachsamem Gegner macht.

Krakodile sind vor allem in wärmeren Regionen eine echte Plage und ziehen unachtsame Menschen mit ihren Armen ins Wasser, wo sie ertränkt und gefressen werden.



All that's left

Krakodil

Typ	F	N	G	K	W	B	Talente
<i>Krakodil</i>	-	5	4	4	5	5	<i>Ausdauernd Entsetzlich Greifarme Großes Monster Nachtaktiv Wasserliebend</i>

Ausdauernd: Das Krakodil gilt als ausdauernd. Ein ausdauerndes Monster ignoriert bei Verwundungswürfen eine 1, die zu ihrem direkten Tod führen würde. Stattdessen erhält es drei Treffer.

Entsetzlich: Das Krakodil ist ein entsetzlicher und furchterregender Gegner. Miniaturen, die sich im Nahkampf mit dem Krakodil befinden, müssen immer versuchen, aus dem Nahkampf zu fliehen, es sei denn, sie sind naiv.

Greifarme: Das Krakodil setzt seine Greifarme ein, um seine Feinde zu sich zu ziehen. Ein Krakodil kann daher eine Figur, die sich innerhalb von 5 Zoll um das Krakodil befindet, mit einer halben Aktion zu sich ziehen. Die Zielfigur kann sich mit einem erfolgreichen Körperbeherrschungswurf des Greifens entziehen

Großes Monster: Ein Krakodil kann fünf Verwundungen aushalten ohne zu sterben. Es stirbt erst bei der sechsten Verwundung.

Nachtaktiv: Eine Kreatur oder Monster mit dem Talent „Nachtaktiv“ erhält bei Szenarien die in der Nacht spielen einen Bonus von +1 Zoll auf ihre Bewegungsreichweite. Sie ist von keinen Beeinträchtigungen durch die Dunkelheit, wie beispielsweise eingeschränkte Sichtweiten, betroffen und ignoriert diese.

Wasserliebend: Eine wasserliebende Kreatur darf sich nie weiter als 10 Zoll von Gewässern entfernen. Gleichzeitig erhält sie bei Bewegungen durch Gewässer einen Bonus von +2 auf ihre Bewegungsreichweite.