

Noto anche come "crocco". Rettile diapside appartenente all'ordine dei **coccodrilli**, diffuso nelle aree settentrionali del Continente di Sarakon. Si tratta di un animale anfibio e carnivoro, dotato di una robusta e squamosa armatura: la maggior parte degli esemplari non superano il metro e mezzo di lunghezza. Le femmine, di numero notevolmente inferiore a quello dei maschi, sono leggermente più grandi e tendono a crescere di più con l'avanzare dell'età, arrivando in casi eccezionali a raggiungere i 4/5 metri in età avanzata.

La presenza del Kroc nei territori settentrionali del Continente di Sarakon risale presumibilmente all'**età ancestrale**: da allora questi potenti rettili continuano a popolare paludi, acquitrini e le rive dei fiumi e dei mari di **Feith**, **Surok**, **Greyhaven** e **Gulas** grazie alle loro caratteristiche fisiche e comportamentali rimaste pressoché inalterate nel tempo.

CREATURA

Tipologia: rettile

Particolarità: sciame/branco, pericoloso

Diffusione: non comune

Abitudini: aggressivo

Nomi alternativi

- **Crocco**, termine colloquiale utilizzato dalle popolazioni di **Feith** e **Greyhaven**.
- **Loricatus Minor**, come li chiamò **Dagor** durante la sua campagna presso **Greyhaven**. Secondo quanto racconta la leggenda, la presenza di un gran numero di Kroc sul territorio contribuì a persuadere **Dagor** della sostanziale inutilità di muovere alla conquista dei Khanast di **Leduras** e di **Feith**.

Tipologie di Kroc

Esistono fondamentalmente due sottospecie, il cui aspetto è peraltro molto simile: la prima, di dimensioni leggermente più piccole e corrispondente alla specie originaria, vive intorno a stagni, laghi, paludi e altri corsi d'acqua fluviali. La seconda, di dimensioni leggermente maggiori, è mutata per adattarsi all'acqua salata e può quindi trovarsi sulle rive, scogliere e isole settentrionali del Continente. E' opinione comune che le femmine di grandi dimensioni occasionalmente rinvenute siano riconducibili a questa seconda sottospecie, anche se alcuni ne teorizzano una terza (il cosiddetto *Kroc gigante*, o *Loricatus Maior*) diffusa lungo le isole a nord di Sarakon e intorno all'isola di **Elensor**.

Caratteristiche fisiche

Il corpo è allungato e ricoperto di squame, solitamente di colore nero sul dorso e grigio/verde scuro sul ventre. La testa è pressoché triangolare, dotata di narici all'estremità della mascella e occhi sporgenti. La lunga coda è appiattita verticalmente e perciò adatta al nuoto. Le zampe sono corte, robuste e palmate. La lunghezza è molto varia e dipende dall'età: la maggior parte degli esemplari maschi giovani (fino 20-30 anni di vita) non superano il metro di lunghezza, arrivando raramente a sfiorare i due metri in età avanzata. Le femmine misurano mediamente mezzo metro in più, non superando quindi i metri e mezzo salvo casi eccezionali. Il peso varia dai 20 agli 800/1000 kg.

Il Kroc è un animale molto rapido sulle brevi distanze, dotato di uno scatto fulmineo che gli consente di raggiungere la preda sia dentro l'acqua che fuori. E' inoltre dotato di una grande forza mandibolare, dovuta al fatto che si nutre trattenendo e trascinando le loro prede costringendole tra i denti. A differenza del coccodrillo, i cui muscoli mandibolari sono deboli nel processo di apertura della bocca, il Kroc possiede una muscolatura mandibolare forte in entrambe le direzioni: questo rende relativamente difficile la loro cattura e trasporto.

Habitat naturale

A differenza del coccodrillo, diffuso nelle zone equatoriali e tropicali, il Kroc ama i climi freddi e le temperature rigide. Vive lungo il corso di fiumi, laghi, cariceti, paludi e acquitrini. Dorme per gran parte dell'inverno, e la sua attività si concentra durante la primavera e l'estate. Resta attivo anche per una buona parte dell'autunno, a dispetto della scomparsa della maggior parte delle sue prede naturali. In quei mesi non è insolito, per gli esemplari più forti, il cibarsi dei propri simili o dei loro stessi cuccioli.

Per nidificare preferiscono terreni umidi e ombreggiati come l'interno di grotte, fessure nella roccia o buche nel terreno, dove possono scavare facilmente il nido e ricoprirlo di materia vegetale o organica al fine di assicurare una temperatura costante grazie al calore generato dalla decomposizione di quest'ultima. Per questo motivo, non di rado nella tana di un Kroc è possibile rinvenire i resti delle sue prede. Questa particolarità ha favorito nel tempo la nascita di numerose leggende legate ai tesori sepolti in quegli antri sotterranei, invogliando numerosi cacciatori e avventurieri a dedicarsi alla caccia di queste creature.

Comportamento

Si tratta di una specie estremamente predatoria: le prede hanno dimensioni variabili, principalmente rane, pesci o piccoli vertebrati, ma quando raggiungono il pieno sviluppo i coccodrilli attaccano con successo anche animali molto grandi, quali montoni, cervi e persino esseri umani.

I Kroc tendono a vivere raggruppati con i loro simili in strutture che possono ricordare quella di un branco: non di rado gli esemplari più giovani si trovano a cacciare insieme la stessa preda, circondando lei o il suo branco per poi attaccarla agli arti allo scopo di impedirne la mobilità. Il loro modello sociale si differenzia quindi da quello dei coccodrilli, la cui convivenza è più difficile e non di rado sovvertita dalla necessità di difendere in modo estremamente aggressivo i loro areali di caccia.

I Kroc possono digiunare per lunghi periodi di tempo (si ritiene fino, e forse oltre, sei mesi). Questi animali sono in grado di muoversi per tratti prolungati anche su terra, con andatura sostenuta, sollevandosi sulle zampe: tuttavia, soprattutto gli esemplari più piccoli, tendono ad avere un comportamento circospetto quando sono lontani dall'acqua e vi si rituffano appena possibile. La femmina adotta cure parentali nei confronti dei piccoli, vigilando sulla loro incolumità per diverse settimane e diventando aggressiva in prossimità della tana.

Facoltà Innate

Il Kroc possiede le seguenti facoltà innate:

Vedere al Buio

Innata capacità di orientarsi e distinguere movimenti in condizioni di luminosità estremamente ridotta rispetto a quella necessaria per gli esseri umani. In termini di gioco, tutti i suoi tiri di Individuare, Orientamento, Attacco e Schivare non subiranno le penalità previste normalmente per via della mancanza di luce naturale.

Morso

Qualsiasi attacco portato a segno che infligga 4pd o più (anche se mitigati da armature e/o poteri, e/o a discrezione del Master) indica che il Kroc è riuscito a serrare le sue fauci sull'arto della vittima colpito. L'attacco diventa quindi *persistente*: ad ogni *round* successivo il Kroc potrà scegliere se riutilizzare il pA totalizzato (non modificato da qualsivoglia *bonus/penalità* anche successive) o effettuare un nuovo Tiro di Attacco. Tale attacco dovrà necessariamente essere rivolto contro la vittima e, in caso di mancata difesa, colpirà automaticamente il medesimo arto infliggendo una *nuova* ferita. Per annullare il prolungarsi di questo effetto alla vittima sarà sufficiente effettuare una manovra di Difesa secondo le normali regole, in aggiunta all'eventuale azione di Attacco (o rinunciando alla stessa e *chiudendosi in difesa*).

N.B.: Si noti che, qualora il Kroc decidesse di riutilizzare il pA totalizzato anziché effettuare un nuovo Tiro, non sarà possibile annullare la sua Azione di Attacco secondo le normali regole poiché non vi è alcun Tiro di Attacco da poter annullare.

Scatto

Lo scatto con cui la creatura effettua il suo primo attacco viene reso in termini di gioco con un *bonus* di +10 al tiro di Attacco iniziale (in tutto e per tutto equivalente a un *reach*).

Spirito di Branco

Se si trova all'interno del suo branco, e fino a quando il branco conta la metà o più del numero iniziale dei suoi effettivi, ha diritto a un *bonus* di +10 a tutte le Abilità di Volontà e di Agilità.

Capobranco

Il branco dei Kroc non prevede un capobranco.

Scheda di gioco

Quella che segue è una *scheda semplificata* relativa a un maschio adulto di Kroc in buona salute. Il Master può usarla come modello per creare altri Kroc modificando opportunamente i valori a seconda del sesso, dell'età dell'esemplare, della stazza e di eventuali altre caratteristiche ambientali.

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 15: Ascoltare 20, Distinguere odori e sapori 20, Individuare 20, Orientamento 20, Seguire tracce 20

VOLONTÀ 10: Freddezza 30, Intimidire 30, Percepire emozioni 0

AGILITÀ 10: Atletica 10, Attacco 30, Furtività 20, Nuotare 30, Schivare 10

COSTITUZIONE 18: Forza 40 (+2), Resistenza 30

Abilità Primarie e Secondarie (in acqua)

AGILITÀ +10, Schivare +10 (rispetto ai punteggi normali).

Corazza

3/3/3 (3 danni da taglio, impatto, punta). Oltre alla corazza di scaglie, il Kroc ha una carne particolarmente dura e una muscolatura robusta che lo rendono particolarmente corazzato.

Attacchi

- Morso: 1d4+1 + **Forza** (punta)
- Coda: 1d2 + **Forza**

Danni e Ferite

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD					
	1	2	3	4	5	6
Testa	x1	x2	x2	x4	x4	x8
Braccia	x1	x1	x2	x4	-	-
Gambe	x1	x1	x2	x2	x4	-
Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x6
Ventre	x1	x1	x2	x2	x4	x6