

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. È 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 **Elsenor**.

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. È 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

VOLONTA' 10: Freddezza 30, Intimidire 30, Percepire emozioni 0

AGILITA' 10: Atletica 10, Attacco 30, Furtività 20, Nuotare 30, Schivare 10

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

Abilità Primarie e Secondarie (in acqua)

AGILITA' +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