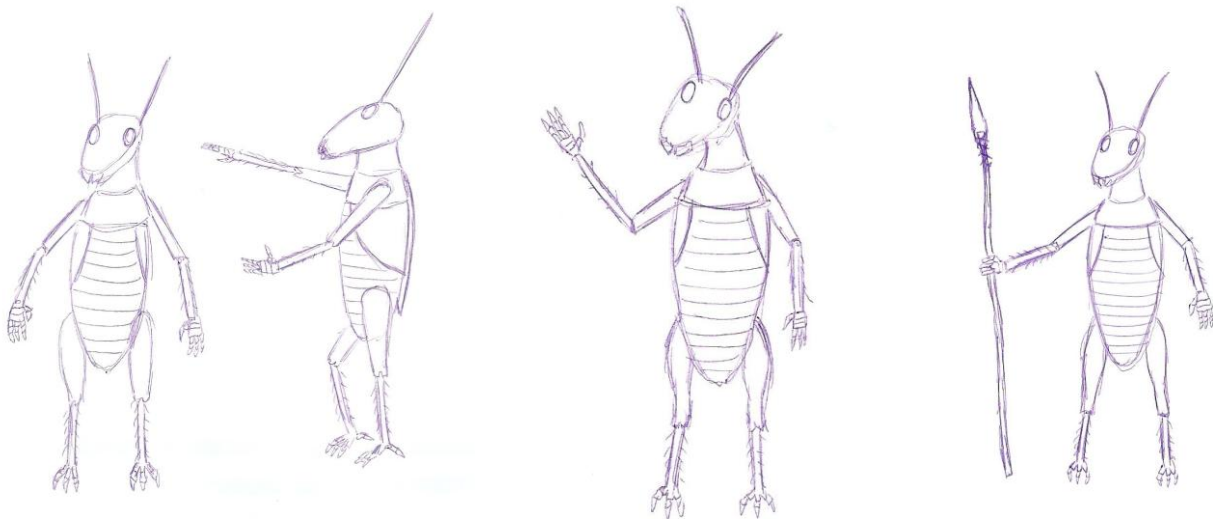


Acridicus

(általam kitalált új faj Star Wars D6 szerepjátékos rendszerhez)

Képek:



Leírás:

Az Acridicus faj egy nagy méretű, sáskaszerű élőlényből fejlődött ki évezredek hosszú evolúciója során. Intelligenciájuk és technológiai fejlettségük messze elmarad a galaxis átlagos értelmes fajaihoz képest, ám ettől függetlenül ők is értelmes lények, intelligenciájuk magasabb, mint például a Gamorraiaké...

Az Acridicusok a Ridica rendszer negyedik bolygóján, a Cartuluson élnek. A Cartulus bolygó nagyjából feleakkora átmérőjű planéta, mint a Föld, az átlaghőmérséklete nagyobb, területének nagyjából 65%-át óceánok és tengerek teszik ki, a maradék 35%-ot szárazföld alkotja, jégfedte területek nincsenek. Ezen a bolygón három nagy kontinens, öt Grönland-méretű nagy sziget, valamint több tucat kisebb-nagyobb szigetcsoport (szigetcsoport alatt értsd pl. Japán-szigetek, Fülöp-szigetek stb.) jelenti a szárazföldeket, melyeknek nagy részét dzsungel borítja, kisebb részét füves puszták fedik, s a nagyobb hegységeknél hegyvidéki övezetes növényzet is kialakult. Ez a bolygó az Acridicusok otthona, s a faj egyedei a planéta szárazföldeinek 95%-án megtalálhatóak.

Az Acridicusok átlagosan 1,4-1,7 méter magasak (ha a csápjukat nem nézzük, csáppal együtt 1,7-2,1 méter magasak), testüket az élőhelyük növényzetének megfelelő zöld színű kitinpáncél fedi, az emberekhez hasonlóan két kezük és két lábuk van, ugyanis a másik két kezük és a szárnyuk az evolúciójuk során elcsökevényesedett, visszafejlődött. Ezek a végtagok azonban az ízeltlábúakra jellemző, vékony, erős, kitinnel fedett ízelt végtagok. Az Acridicusoknak nincsen csontváza, biológiailag nagyon közel állnak őseikhez, a sáskaszerű élőlényekhez. Összetett szemük van, látásuk, hallásuk, s egyéb érzékeik egyaránt nagyon fejlettek. Petéikkel szaporodnak: a faj nőstényei évente 4-6 petét raknak, amelyekből a kikelő kicsinyek kifejléssel fejlődnek ki, körülbelül 5 év alatt érik el végleges méretüket, s 6 évesen válnak ivaréretté.

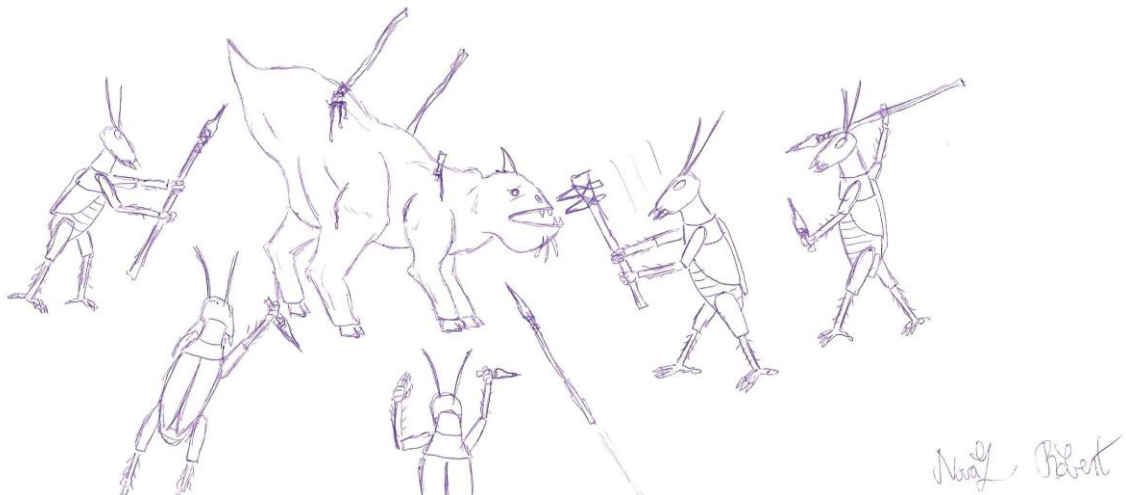
Az Acridicusok mindenevők, mindent megesznek a falevelektől a húsig, ha a szükség úgy hozza, ám két elsődleges táplálékuk van, s ha ezekből van elég, akkor csak ezeket fogyasztják, ez a két táplálék pedig nem más, mint a gyümölcsök és a hús. A gyümölcsöket a faj nőtényei szedik a lakóhelyük környékén, a húst pedig a hímek szerzik be vadászat útján.

Az Acridicusok 50-200 egyedet számláló kis közösségekben, „törzsekben” élnek. Egy átlagos kis törzs 20-25 felnőtt hímből, 20-25 felnőtt nőtényből, 40-60 gyermekből és 1-5 öreg egyedből áll. A vadászatok során sok hím veszíti életét, akárcsak a törzs lakóhelyének védelmezésében a nagyobb ragadozókkal szemben, ám a faj is ez szerint fejlődött: a nőtények több hím petét raknak, mint nőtényt, nagyjából kétszerannyit. Az Acridicusok törzsei nem nőnek a végtelenségig, amikor egy kis törzs létszáma már 200 egyed fölött van, akkor a törzs két- de néha akár háromfelé válik, egyik fele ott marad az eredeti élőhelyen, míg a másik (vagy másik kettő) elmegy új élőhely után kutatni, s egy olyan helyen telepedik le, ahol elegendő élelem van a törzs eltartására. Ezzel elkerülik a túlszűfoeltságot, s nem terhelik túl a környezetet. Ennek ellenére is előfordul azonban, hogy éhínség tör ki egyes területeken, ilyenkor az Acridicusok minden ehetőt megesznek, ami csak az útjukba kerül, a vadászok pedig még a legveszélyesebb bestiáknak is gond nélkül nekirontanak némi hús reményében... Azonban egyes magas eltartóképességű területeken, ahol elég élelem van a nagy méretű populáció eltartására, ott kialakulnak sokszáz egyedből álló törzsek is, melyek szinte államként működnek. Ezekben a „törzsállamokban” magasabb fokú munkamegosztás jön létre, kialakul a vezető réteg, s a „király”, valamint az életkörülmények javulnak. Ezen törzsállamok „királya” a törzs legjobb, s egyben legjobb vezetői képességekkel és magas intelligenciával bíró harcosa (vadásza), akinek a segítői, a kisebb vezetők a legtapasztaltabb vadászok.

Az Acridicusok technológiailag fejletlenek, eszközeik és lakóalkalmatosságai elkészítéséhez fát, bőrt, csontot és követ használnak. A tüzet ismerik, de inkább csak rituális célokra használják, ételeiket nyersen fogyasztják, s mivel látnak a sötétben is, nincs szükségük rá, mint világító eszközre sem.

Az Acridicusok fegyverei:

- csonthegyű lándzsa (ERŐ + 1K + 1 sebzés)
- csontkés (ERŐ + 1 sebzés)
- csont dobókés (ERŐ + 1 sebzés)
- csontpengés bunkó (ERŐ + 1K + 2 sebzés)



Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG	2K / 4K+2
ÉRZÉKELEÉS	2K / 5K
ERŐ	1K / 3K+2
TUDÁS	1K / 2K
MECHANIKA	1K / 2K
TECHNOLÓGIA	1K / 2K

Speciális jártasságok:

Technológia alá tartozó jártasságok: Acridicus fegyverkészítés

Ezen belül (amikre lehet specializálódni) csonthegyű lándzsa, csontkés, csont dobókés, csontpengés bunkó. Ha rendelkezésre állnak az alapanyagok (fa, csont, inda vagy madzag), akkor képes dobástól függően kb. 1 óra alatt jellegzetes Acridicus fegyvert csinálni belőlük.

Különleges képességek:

- jártasság bónusz: A karakteralkotáskor a karakter 1K-ért 2K-t kap amikor a következő jártasságokat fejleszti: fürkészés, lopakodás, rejtőzés, túlélés (dzsungelben)
- jártasság korlátozás: A kezdő karakter nem rakhat egy kockát sem semmilyen típusú jármű működtetési vagy javítási jártasságra, illetve semmilyen fejlett technológia használatára vagy javítására.
- Látás: Az Acridicusok a speciális, összetett szemükkel jobban látnak közelre, mint mások, ezért ha közelre kell nézni, akkor +1K-t kapnak a fürkészésükhöz, valamint látnak a sötétben is.
- Természetes védelem: Az Acridicusok kitinpáncélja természetes védelmet nyújt a támadások ellen: +1K hagyományos és +1 az energia támadások ellen.

Sztorielemek:

Az Acridicusok technológiailag fejletlen faj, akik vadászó-halászó-gyűjtögető életmódot folytatnak, nem értenek a modern technológiákhoz, és fajtársaik közösségében szeretnek élni, nagyon ritka eset, hogy egy Acridicus „kalandozni indul” más fajok egyedeivel a galaxisba...

Mozgás: 8 / 10

Méret: 1,4 – 1,7 méter magas (+a csápok)



Az Acridicusok sötétben látásáról:

Az Acridicusok nem látnak a teljes sötétségben, ugyanis nincs infralátásuk, amivel a hőforrásokat érzékelnék, egyszerűen arról van szó, hogy nagy, összetett szemeikkel összegyűjtik a minimális fényeket is, amit pl. a csillagok, vagy a nagyobb számban előforduló világító bogarak adnak, s nekik ez is elegendő ahhoz, hogy gond nélkül tájékozódjanak éjszaka a dzsungelben.

A félreértések elkerülése végett:

Az Acridicus nőtények nem tudják akaratlagosan befolyásolni az általuk lerakott pete nemét, egyszerűen úgy fejlődött a faj, hogy a lerakott peték között durván kétszer több hím van, mint nőtény, hogy a hímek már említett nagy mértékű elhalálózása ellenére is megmaradjon a törzsen belül a két nem viszonylagos egyensúlya.

Az Acridicusok szent fegyvere, a Ca'Rida:

A Ca'Rida tulajdonképpen a csonthegyű lándzsa továbbfejlesztett, rituálisan elkészített, speciális változata. Ennek a fegyvernek az elkészítése hosszú hónapok kemény munkájával valósulhat csak meg, s a törzsön belül az már rangot jelent, ha egy Acridicusnak Ca'Ridája van, ez ugyanis csak a legjobb, tapasztalt vadászoknak, más néven mestervadászoknak kijáró fegyver, ami generációkon át öröklődik apáról fiúra, ám az ifjak csak akkor használhatják apjuktól öröklött Ca'Ridájukat, amikor már átestek a vadásszá válás rítusán (ez 6 és 10 éves kor között szokott bekövetkezni).

A Ca'Rida három hozzávalója a következő:

- ✓ egy agatefa erős, ám mégis viszonylag rugalmas, szinte eltörhetetlen ága, melynek a lehető legegyszerűbbnek kell lennie, mivel ez lesz a lándzsa nyele
- ✓ egy sakro nevezetű lián indája – ez az Acridicusok legjobban használható és legtartósabb kötőanyaga
- ✓ végül pedig egy varnol nevű, rettentő erős ragadozó bestia csontja

Először a varnol csontjából röpke 6-8 hetes, kemény munkával kifaragják a lándzsa hegyét, amit aztán 10 napig áztatnak egy felszentelt üstben, zsákmányállataik vérében. Aztán amikor már beszívta a lándzsahegy a vér misztikus energiáit, akkor roppant óvatosan, méltóságteljesen, mély tisztelettel a fegyver iránt elkészítik a három hozzávalóból a lándzsát, melyet aztán a sámán megáld, majd egy több órás szertartás keretében felszentel, végül pedig a szertartás végén az Acridicus faj egy ellenségének (általában egy leopárdszerű, ragadozó nagymacskának, vagy egy óriáskígyónak) a vérént ontják vele. Így nyeri el a lándzsa a Ca'Rida nevet.

Játéktechnikailag is jelentős a különbség a Ca'Rida és a hagyományos csonthegyű lándzsa között, ugyanis a varnolok csontja hihetetlenül erős, amit tovább erősít az agatefa nyél erőssége, és egyben viszonylagos rugalmassága. A Ca'Rida sebzése ezeknek fényében $ER\ddot{O} + 2K + 1$ (maximum 6K).

Egyéb fontos, ám kimaradt dolgok az Acridicusokról:

A Ridica rendszer, s vele a Cartulus bolygó a hutt úrön kívül, ám annak közelében, Nal Hutta és a Gamorr között, de inkább a Gamorrhhoz közelebb helyezkedik el. A Ridica rendszernek 4 föld típusú bolygója, és 3 jupiter típusú bolygója (gázóriás) van. A csillaguktól számítva ezek a következők: Baric, Zarba, Redulo, Cartulus, Redus, Novus és Parmicus. A három gázóriás (Redus, Novus, Parmicus) teljesen lakatlan, semmilyen élőlény nem él rajtuk, alkalmatlanok az életre. Hasonló a helyzet a Bariccal, ahol akkora a forróság, hogy ez lehetetlenné teszi élet megjelenését, vagy egyáltalán óceánok kialakulását, hiszen az átlagos hőmérséklet 200 celsuis fok körül van. A Zarbán sem alakult ki természetes módon élet, ám a galaxis belsejéből érkező felfedezők annak idején gazdag érclelőhelyeket fedeztek fel a hatalmas hegyekkel és sivatagokkal borított bolygó több röghegységrendszerében, emiatt bányászkolóniák létesültek a bolygón, melyek azóta is szaporodnak és működnek. Természetesen sok helyen elfogyott már a kitermelni való érc, ezért a bolygón sokfelé találkozhatunk a bányászat miatt létrejött, mesterséges barlangokkal és törmelékhalomokkal. A Redulo bolygó azonban már más. Itt már létrejött az élet természetes úton, amikor a felfedezők rátaláltak a később Redulonak elnevezett planétára. A Redulo kb Föld méretű, felszínének kb 70%-a szárazföld, és 30%-a víz. Egyetlen óceán van, amúgy inkább a szárazföldre beékelődött óriási tavak a jellemzőek. A sivatagoktól az esőerdőig sokféle terület előfordul. A tavak környékén az egyenlítő tájékán dzsungelek alakultak ki, míg ettől északabbra és délebbre erdős-bokros társulások jöttek létre. Az egyetlen óceán sokszáz kis szigetén pálmafaszerű növények, madarak, kis emlősök és hüllők élnek. A vizektől távolodva pedig az erdőket fokozatosan felváltja a füves puszta, majd pedig a sivatag. Ezen a bolygón rengeteg faj él, ám egyik sem értelmes faj, bár viszonylag intelligens, háziasítható állat sok akad. A Redulon az ide érkező telepések kolóniákat hoztak létre. Itt is található néhány ércekben gazdag röghegység, s erre kiépülő bányászat, ám ez nem jelentős a Zarbán lévőkhöz képest. Ellenben a sivatag és az erdők között létrehozott városok a füves pusztán hatalmas területeken tudnak mezőgazdasági termelést folytatni, valamint az erdős és dzsungeles területeken kitűnő vadászati lehetőségek vannak, járnak is ide mind a helyi lakosok, mind a más rendszerekből érkező hobbi- és sportvadászok trófeákat gyűjteni. A Redulo bolygó lakossága ennek megfelelően a legmagasabb a rendszerben: körülbelül 15-16 millió fő, s ez a népesség 5 nagy és 35-40 kisebb városban tömörül, valamint élnek a városok közelében farmokon is.

A Cartulus bolygó előzőleg már leírásra került, akkor jöjjön most egy kis betekintés az Acridicusok helyzetéről a rendszerben:

Amikor a felfedezők a Cartuluson jártak, akkor meglehetősen ellenséges helynek vélték az itteni dzsungeleket mind a különböző ragadozók, mind az Acridicusok miatt. Sokáig nem is akart itt senki letelepedni, s erre máig sem került sor, ám a sok trófea itt is vonzotta a vadászokat, akik minduntalan összetűzésbe kerültek a helyi őslakókkal: az Acridicusokkal. Ők csak civilizálatlan sáskafajként tekintettek rájuk, nem foglalkoztak vele, hogy értelmes lények-e vagy sem. Végül kutatócsoportok is érkeztek ide, akik felmérték a bolygó kiaknázzható természeti kincseit, s ők fedezték fel azt is, hogy az Acridicusok értelmes lények, akik képesek lehetnek akár kommunikálni is velük. Bár az Acridicusok nyelve zizegő, csattogó, emberi fülnek szokatlan hangokból áll, képesek elsajátítani a közös nyelvet, igaz, csak nagyon erős akcentussal, valamint egymás között képesek a saját maguk által termelt, s a csápjaik által érzékelt illatanyagokkal is kommunikálni, de ezt inkább csak a párok teszik, az általánosabb kommunikációs módjuk a beszéd. Miután azonban kiderült, hogy ők értelmes

lények, sokakban megfogalmazódott a gondolat, hogy rabszolgaként eladhatóak lennének, főleg, hogy kellő mennyiségű tanulás után tökéletesen értik, s viszonylag érthetően beszélnek a közös nyelvet. Sokan próbálkoztak ezzel, s a felkészültebbek terveit siker koronázta, egész törzseket hajtottak rabiga alá, s vittek el a galaxis különböző pontjaira rabszolgának. A felkészületlenek már nem jártak ilyen jól, ugyanis az Acridicus vadászok olykor meglepően kemény ellenfélnek bizonyultak, s nem ritkán lett mészárlás a vége egy jellegzetesen gyors és kemény, meglepetésszerű Acridicus támadásnak. Azonban a faj egyedei némi „nevelés” után hűséges és jól használható, fáradtságot nem ismerő rabszolgák lettek, ezért a Reduloról „divatos” lett „átugrani a Cartulusra pár tucat rabszolgáért”, s a szomszéd bolygó valóban százával hozta az Acridicus rabszolgákat, ezért a Cartulus után a második legnagyobb Acridicus populáció a Redulon található, megközelítőleg 50-60 ezer egyeddel, bár azt hozzá kell tenni, hogy ez a szám kezdetben csak 2000-2500 fő volt, de a rabszolgaként élő Acridicusok sokkal jobban tudnak szaporodni, amennyiben a gazdáik úgy akarják, mint a vadon élők, hiszen itt nem kell tartaniuk a rájuk leselkedő bestiáktól...

Az Acridicusok jelenleg viszonylagos biztonságban és elszigeteltségben élnek a Cartuluson, bár mindig akadnak sport- és hobbi vadászok, akik idejönnek trófeáért, s még mindig jönnek ide Acridicus rabszolgákért is, de már koránt sem olyan nagy mértékben, mint korábban.

Acridicus korbeosztás:

Faj	gyermek	fiatal felnőtt	felnőtt	középkorú	öreg	vénység
Acridicus	1-4	5-7	8-19	20-29	30-39	40+

Megjegyzés: a vadon élő Acridicusok ritkán élnek 35-40 évnél tovább, ám a szolgaként tartott Acridicusok, ha jól tartják őket, akkor akár 50 évig is élhetnek.



Novák Róbert, Gyöngyösfalu, 2009. május 27.