

## Szlád



A káosz síkjain az anyag kis darabjai hánykolódnak a véletlenszerű energiakitörések között. Ezen fény- és hangzavarban őshonosak a szládok. Leginkább humanoid békához hasonlítanak, de ez a hasonlat korántsem tartalmazza hatalmukat és a félelmetes képességeiket.

Mindegyikük születésekor a saját nyelvüket, a szládót beszéli, melyet rajtuk kívül senki sem képes elsajátítani. A zöld, a szürke és a halál-szládok beszélnek a közöset is. A halál szládok emellett képesek a telepátikus kommunikációra. A szládok ritkán alkalmasak arra, hogy elkötelezzék magukat valamely kaszt mellett, ám néha mégis megtörténik e – Ynev-lakók számára – baleset.

A szládok életük során különleges fejlődésen mennek keresztül. E fejlődés első állomása a

### Vörös Szlád

A szládok között a leggyengébb alfaj. A vörös magányosan jár és néha beköltözik egy-egy rejtekbe más síkokon hogy elbújhassanak a náluk sokkal erősebb és kegyetlenebb fajtársak elől. A vörös szlád csak akkor jár csapatban, amikor egy nagyobb hatalom ereje alatt szolgál, amely valahogyan összegyűjtötte a csapatot. Ám még ekkor sem képes tökéletesen együttműködni társaival. Ha a játékos karakter szlád karaktert szeretne kezdeni, 1. Tsz-en mindig ebbe az

alfajba tartozik. A vörös szlád csak akkor támad, ha éhes vagy ha különösen nagy veszélyben érzi magát. Azonban, ha egyszer nekikezdett, akkor a végsőkig harcol.

### Különleges képességek:

Ha a harc első körében a vörös szlád az ellenfelére ugrik, sikeres támadást hajt végre majd sikeres erőpróbát tesz, akkor abban a körben kap 2 extra támadást, holott már elhasználta támadását (támadásai 1 részét).

Ha sikeresen ráugrott ellenfelére, akkor megpróbálhatja egy tojását az ellenfelébe rakni, melyhez sikeres ügyességpróbára van szükség. Az ellenfelének sikertelennek kell lennie az állóképesség- próbájának (-5-tel nehezítve), különben a tojást nem képes kilökni a szervezete. A vörös szlád gyakran magatehetetlen, alvó vagy eszméletlen lénybe rakja a tojását, mivel ekkor az nem tehet állóképesség- próbát. A petét akár egy kisebb emlősbe, mondjuk egy macskába is rakhatja. A pete lerakása után a szlád megtudja, hogy az áldozata befogadja a tojást. Ekkor egy cselekedetként egy szegmens alatt a lelkét a tojásba teszi át, az eredeti teste elpusztul. A pete egy hét alatt kifejlődik, ami után gyakorlatilag kirágja magát a gazdatestből, így megöli azt. 24 órával a pete teljes kifejlődése előtt a gazdatest különösen betegnek érzi magát.



A petét el lehet pusztítani egy 100 manapontos gyógyítással, ami később ürülékként távozik a testből. A vörös szlád így meghal végleg, lelke örökre kísérteni fog. Ha a pete egy varázshasználóba, de nem bárdba kerül, annak testéből zöld szlád fejlődik ki.

Naponta egyszer a vörös szlád brekegő hangja bénító hatással lehet azokra, akik hallják. Ekkor 50 méteren belül mindenkinek sikeres akaraterő-próbát kell tenniük -5-tel nehezítve, különben 1k6 körre elvesztik eszméletüket. Az elmésebb szládok ilyenkor szoktak lepetézni.

Naponta egyszer 40 % eséllyel próbálkozhat egy másik vörös szlád megidézésével.

### ***Kék Szlád***

A kék szlád a vörös szlád kikelt petéje. A kis kék szládnak 5 hónapra van szüksége, hogy kifejlődjön s elérje a közel két és fél méteres testmagasságát. Ez alatt csupán kétszer kell táplálkoznia, melynek mérete egy közepes méretű kutyával kell megegyeznie. Ha nem táplálkozik, megáll a fejlődésben két és fél hónapra, amikor ismét táplálkoznia kell. Ez a folyamat mindig így ismétlődik. A kifejletlen kék szlád maximum tíz ilyen alkalmat bír ki, különben kiszenved. A táplálkozások közti időt átalussza, mely álomból nem ébreszthető fel, így ekkor teljesen védtelen. A legtöbben ilyenkor pusztulnak meg a városiakó kíméletlensége miatt. Kifejletlen minden szlád karakter 2. Tsz-ű kalandozó. A kék szlád karakter hamar bedühödik és szinte bármilyen lényt megtámad, csak hogy hatalmát bizonygassa csapattársai előtt. A karmain kívül a kézfején lévő két kampóval is igen hatásosan támad: végighúzza azokat ellenfele testén. A kampó értékei: Ké: 10; Té: 20; Vé: 5; Sebzés: 2k6+2+ Erő 12 feletti része; Tám/kör:2+2. Ezen kampók használatában minden kifejlett kék szlád mesterfokon képzett, melyre nem kell a játékosnak Kp-t égetni, az ösztöneikben van.

### **Különleges képességek:**

A kék szlád harapása iszonytató betegséget hordoz magában. Akit megharap, annak sikeres egészség és állóképesség-próbát kell tennie, -2-vel nehezítve, különben megkapja a betegséget. A betegség 1 hét alatt vörös szláddá változtatja az áldozatot. Ha a megharapott karakter

varázshasználó, kivétel bárd, a kifejlődött szlád zöld lesz nem pedig vörös.

Naponta 40 % eséllyel képes egy másik kék szlád megidézni a káosz egyik síkjáról.

### ***Zöld szlád***

Ha a vörös szlád petéje vagy a kék szlád okozta betegség egy varázshasználóba, de nem bárdba kerül, akkor zöld szlád születik. A zöld kifejezetten énközpontú, arrogáns, és minden helyzetben csak magára képes gondolni. A lehető legnagyobb mágikus hatalomra vágyik, és azután, hogy mikor megszerzi, szürke szláddá változzék. A zöld szlád csak a legvégső esetben dolgozik fajtársaival, mégis ilyenkor csapatuk halálosan ütőképes.

Minden induló zöld szlád 1. Tsz-ű varázshasználóként kezdi a kalandozást, bármennyi is volt azelőtt az öt létrehozó kék vagy vörös. Harcban szívesebben használja a varázslatszerű képességeit, mint karmait, s ha varázshatalma megcsappan, akkor is inkább alakot vált, s csak végső esetben használja karmait. Ha elkerülhető, sosem harcol a végsőkig, inkább elmenekül.

A zöld szlád akaratától függően képes felvenni bármilyen másik alakot, mintha csak 9. Tsz-ű varázsló lenne. A szlád bármeddig maradhat a felvett alakjában. Ha a zöld szlád tulajdonában olyan hasznos tárgyak vannak, mint például varázstárgyak, akkor humanoid alakjában elsőként azokat fogja használni.

Naponta kétszer 40 % eséllyel képes megidézni egy másik zöld szlád.

### ***Szürke Szlád***

Az a zöld szlád, mely legalább 10. Tsz-ű, az legalább egy esztendőre visszavonulhat. Ezután úgy tér vissza, mint egy kisebb, vékonyabb szürke szlád, mely elkötelezi magát valamely varázslói formula típus mellett, leggyakrabban a boszorkánymesteri vagy a tűzvarázslói tradíciók mellett. Ekkor 1. Tsz-ű varázshasználóvá lesz. A szürke szlád előszeretettel alkot varázstárgyakat, hogy azokkal is növelje a hatalmát. A szürke szlád általában a háttérben szeret varázsolni ám

szükség esetén nem riad vissza a közelharctól sem.

### Különleges képességek:

A szürke szlád képes akaratlagosan bármely más alakot felvenni, akár egy 15. Szintű varázsló tette volna ugyanezt. A varázslatszerű képesség időtartama korlátlan. Ha a szürke szlád tulajdonában olyan hasznos tárgyak vannak, mint például varázstárgyak, akkor humanoid alakjában elsőként azokat fogja használni.

Naponta kétszer 40 % esélye van 1-2 vörös vagy 1 kék szlád megidézésére, vagy 20 % eséllyel próbálkozhat 1 zöld szlád megidézésével.

### Halál- szlád

A halál-szlád olyan szürke szládból lesz, amely aláveti magát egy rejtélyes rituálénak, akár már 2. Tsz-en. A szürke ekkor más szlád számára legyőzhetetlen gyilkológéppé válik. Habár megtartja az előzőleg szerzett varázslatait, a halál-szlád jóval inkább élvezi a gyilkolás gyönyöreit, mint a mágikus hatalmat. Félnek tőle, ezért minden szlád engedelmeskedik a halál-szlád parancsainak. A halál-szlád testesíti meg a tiszta káosz gonosz oldalát. Habár természetes fegyvereinek ereje félelmetes, ha teheti, inkább mágikus fegyverekkel harcol.

### Különleges képességek

A halál-szlád naponta háromszor alkalmazhatja a kínokozás (ököl) mesterfokát, vagy az ÚT rendszere szerint az ötödfokot.

A halál-szlád akaratlagos képességei közé tartozik az átalakulás. Képes bármely létező formát felvenni, akár egy 20. Tsz-ű varázsló lenne, melynek időtartama végtelen. Ha a halál-szlád tulajdonában olyan hasznos tárgyak vannak, mint például

varázstárgyak, akkor humanoid alakjában elsőként azokat fogja használni.

Naponta kétszer 40% esélye van 1-3 vörös, 1-2 kék szlád megidézéséhez, vagy 20 % eséllyel próbálkozhat 1-2 zöld megidézésével.

Képes a 100 lábán belüli lényekkel telepatikusan kommunikálni. Ha a válasz is ilyen formátumban érkezik, azt kihívásnak veszi és ráront a gyanútlanul válaszoló szerencsétlenre.

Mivel a szládok a káosz síkjainak harcosai, varázslói, kivételes eset az, ha két szlád ugyanabban az alfajban ugyanúgy néz ki. A kisebb fizikai különbségek mellett sok szlád rendelkezik a többiektől eltérő fizikai vagy mágikus tulajdonságokkal. Az alábbi táblázat minden olyan szládra alkalmazható, mely megjelenhet egy kalandban, ebbe értve a játékos karakterek által megszemélyesített torzokat is.

Dobás %	Elváltozás	Hatása
01-40	Nincs változás	-
40-42	Sárgább bőr	-
43-44	Kékebb bőr	-
45-46	Fehér bőr	-
47-48	Fekete bőr	-
49-50	Színes dudorok	-
51-52	Hosszú hajtincsek	-
53-54	Kisebb száj	Harapás-sebzésre: -2
55-56	Csőkevényes szárnyak	-
57-58	Plusz kar	-
59-60	Farok	-
75-76	Plusz kar	2 karomtámadás 1 körben
77-78	Kígyószerű haj	Kővé vált. (20E) napi 2x
79-80	Szarvak	Öklelés sebzés: 2k6
81-82	Vastag bőr	+2 SFÉ (term. vértezet)
83-84	Pikkelyek	+3 SFÉ (term. vértezet)
85-86	Hosszabb lábak	Ügyesség: +2
87-88	Izmosabb karok	Erő: +2
89-90	Zömökebb alkat	Állóképesség: +2
91	Szárnyak	Repül (seb: 2x szárazföldi)
92	Keskeny szemek	Kővé vált. (50E) napi 1x
93		

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal  
Szerkesztette: Magyar Gergely