

MANNÁSZ VIKTOR

GYÍKBŐRBEN

ÚJ MAGYAR JÁTÉKKÖNYVEK
SZLOBODNIK GÁBOR KIADÁSÁBAN

VINDGARDIA HŐSEI SOROZAT

01. TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR: A VÉGZET PRÓFÉTÁI

02. MANNINGER BARNABÁS: KARAVÁNKÍSÉRŐK
(MELLÉKLET: SZLOBODNIK GÁBOR:
A HÁROMSZEMŰ VISSZATÉRÉSE)

ELŐKÉSZÜLETBEN:

MANNINGER BARNABÁS: PÁLINKÁK ÉS KÍSÉRŐK (MUNKACÍM)

SOLTÉSZ ADRIÁN: A KRISTÁLYTORONY ÁRNYÉKA

VINDGARDIA ÁRNYAI SOROZAT

01. MANNÁSZ VIKTOR: GYÍKBŐRBEN

EGYÉB JÁTÉKKÖNYVEK

VALLÓ GÁBOR: VISZÁLYOK IDEJE

ELŐKÉSZÜLETBEN:

SZLOBODNIK GÁBOR: A BIZONYTALANSÁG BÖRTÖNÉBEN
(JAVÍTOTT, ÁTSZERKESZTETT, KIBŐVÍTETT VÁLTOZAT)

BŐVEBB INFORMÁCIÓ A KÖNYVEKRŐL:

WWW.VINDGARDIA.HU

WWW.VISZALYOKIDEJE.BLOG.HU

MANNÁSZ VIKTOR

GYÍKBŐRBEN

VINDGARDIA EGYIK LEGHÍRHEDTEBB
MÁGUSÁNAK TÖRTÉNETE

– FANTASY JÁTÉKKÖNYV –

ÍRTA:
MANNÁSZ VIKTOR
(2008; 2022-2023)

SZERKESZTETTE:
SZLOBODNIK GÁBOR

BORÍTÓKÉP, „NAPLÓ” ÉS “ELLENFELEK”,
VALAMINT BELSŐ BORÍTÓKÉP A KÖNYV VÉGÉN:
JUHÁSZ ERNŐ

BELSŐ ILLUSZTRÁCIÓK:
SZENDREI TIBOR

BORÍTÓSZERKESZTÉS:
RUNNER

FELELŐS KIADÓ:
SZLOBODNIK GÁBOR
SZLOBODNIK85@GMAIL.COM

TÖRDELÉS ÉS NYOMDAI MUNKÁLATOK:
KÖNYVMŰHELY.HU
TEL: (46) 790-014

ISBN 978-615-01-8004-5

KÉSZÜLT MISKOLCON, 2023-BAN
500 PÉLDÁNYBAN

Miért tartott egy gyíknak tizenöt évig, hogyan kibújjon a tojásból? (Előszó)

A *Gyíkbőrben* története 2006-ig nyúlik vissza; ekkor találtam rá a Cherubion kiadó internetes fórumára, ahol beszélgetni kezdtem írókkal és olvasókkal a játékkönyvekről. A jó hangulatú közeg úgy fellelkesített, hogy néhány hónap múlva megírtam az első lapozgatósom (*A hit nevében*), amit elküldtem Bihon Tibornak, a Harcos Képzelet játékkönyvek sorozatszerkesztőjének. Szerencsére Tibornak tetszett a művem, ami a következő évben meg is jelent Cherubion sorozatában. Természetesen hihetetlen élmény volt látni tizenkilenc évesen a könyvesboltok polcain a saját kötetem, és ettől még inkább megjött a kedvem az íráshoz. Hamarosan nekiláttam a következő játékkönyvemnek, a *Gyíkbőrben* eredeti verziójának. Ez is zöld utat kapott, Szendrei Tibor nagyszerű belső illusztrációkat készített hozzá, gyakorlatilag nyomdakész állapotban volt a könyv. Azonban az olvasókhoz már nem jutott el, mivel sajnos megszűnt a Harcos Képzelet sorozat, így hajszál híján, de elmaradt a megjelenés.

Ezt követően hosszú időre fiókba került a *Gyíkbőrben*, és valószínűleg ott is maradt volna, ha nincs Szlobodnik Gábor. Őt még a Cherubion fórumán ismertem meg, és a beszélgetéseinkből hamar kiderült, hogy valószínűleg a játékkönyvek egyik legnagyobb hazai rajongója. Sokat segített *A hit nevében* és a *Gyíkbőrben* tesztelésében, átnézésében, illetve maga is írt egy játékkönyvet, melyet 2009-ben adott ki *A bizonytalanság börtönében* címmel. Bár az elmúlt évtizedben nem tartottuk folyamatosan a kapcsolatot, de azért időről-időre beszélgettünk a játékkönyves fejleményekről. Az évek során Gábor többször noszogatót, hogy kezdjek valamit a *Gyíkbőrben*nel, mert van potenciál a történetben. Amikor pedig 2020-ban elkezdett játékkönyveket megjelentetni, felajánlotta, hogy némi csiszolgatás után kiadja a *Gyíkbőrbent* is...

Túl csábító volt a gondolat, hogy nyomtatott formában is a kezemben tarthatom a könyvem, így nem mondhattam nemet: 2022 augusztusában nekiálltam leporolni a művem. Viszont nem csupán csiszolgatni szándékoztam, hanem olyan formába hozni, ami a jelenlegi képességeim legjavát tükrözi. Az új verzió végül hetven százalékkal hosszabb lett a 2008-asnál, de nem csupán bővítés történt. Sok régi fejezet törlésre vagy átírásra került, gyakorlatilag minden fejezetponthoz hozzányúltam valamilyen formában. Bevezettem több új játékmechanikát, de ennél talán fontosabbak a történet és a stílust ért változások. A Harcos Képzlet sorozatban bizonyos mértékig igazodni kellett ahhoz, hogy a célközönségben fiatalabb olvasók is találhatóak, viszont Gábor teljesen szabad kezet adott. Ennek hála felnőtté vált a könyv, a főhős világnézete részletesebben kidolgozott, jobban kidomborodnak az agg korának és az országa értékrendjének rá gyakorolt hatásai. Nem patyolattiszta a jelleme, sőt akár egyenesen megkérdőjelezhetőnek is nevezhető, de szerintem éppen a hibái, az esendősége miatt válik érdekes karakterré.

Remélem, hogy az olvasók is élvezni fogják Varefard főmágus történetét, mely végül mégis megjelent másfél évtizeddel a megírása után. Utólag visszatekintve megérte a várakozás, mert egy hosszabb, kiforrottabb és vágatlan *Gyíkbőrben* lett a gyümölcse.

Köszönetnyilvánítás

Szeretnék köszönetet mondani...

Szlobodnik Gábornak, amiért ilyen hosszú idő alatt sem felejtette el a könyvem, illetve a számtalan tanácsért, a szerkesztésért és természetesen a kiadásért.

Szendrei Tibornak, amiért elképesztő gáláns módon nekünk ajándékozta a 2008-as verzióhoz készített tíz belső illusztrációját.

Manninger Barnabásnak, Valló Gábornak, Horváth Gábornak és Dr. Szabó Andrásnak a tesztelés során tett észrevételeikért, tanácsaikért.

Szalók Dánielnek, Erős Tivadarnak és Nemcsók Leventének az anyagi támogatásukért, mely nélkül nem jelenhetett volna meg a könyv.

Bihon Tibornak, amiért annak idején esélyt adott két játékkönyvem megjelenésére is, illetve a szabályrendszer inspirációjáért.

Mannász Viktor

Bevezető

A könyv, melyet a kezekben tartasz, ablak egy másik világra, a fantázia, a képzelet világára – ahol Te lehetsz a főhős! Csupán két hatoldalú dobókockára van szükséged, valamint egy ceruzára meg egy papírra, és már el is kezdheted a kalandot.

Történetünk Vindgardia világán játszódik, mintegy ötszáz évvel Werdias király – és a Végzet Prófétái – színrelépése előtt. Az események az örökkön hófedte Lomor Birodalomban veszik kezdetüket, mely hatalmának csúcsán egész északot igája alá hajtotta. A Morsgard-ház vezetése alatt a fagyos veszedelem ráébredt saját erejére, és feltartóztathatatlan gleccserként haladva, lassan, de biztosan letarolt minden országot. Úgy tűnt, hogy senki sem állíthatja meg, ám aztán váratlan fordulat történt: a vasszigorral és vallási dogmákkal betartott, addig megtörhetetlennek hitt egység ellenére az egyik főnemesi család összeesküvést szervezett, mégpedig a lenézett orkokkal és elfekkel szövetkezve...

A Morsgard király a seregének és varázslóinak nagy részével együtt az ármány áldozatául esett, s ezzel az egész birodalom gerince megtört. A többi nemesi ház ugyan hosszas esélytalogtatást követően összefogott egymással és elüldözték az árulót, de az új király megválasztása kapcsán viszálykodni kezdtek, így a hódítás megtorpant, és lassacskán elvesztették minden megszerzett területüket. A Lomor Birodalom soha többé nem tudta megközelíteni régi nagyságát, s bár lakói tagadják, de fagyos északi földjeikre visszahúzódva kevés választja el őket az enyészettől. A lázadás óta – a korábban sem túlzottan szívelt – nem emberi fajokat vakon gyűlölik, a déli tartományok lakóit lenézik, egymást pedig hűvös gyanakvással méregetik.

Ebben a könyvben Vindgardia egyik leghírhedtebb mágusát, a Morsgard-házból származó Varefardot alakítod. Karakteredről majd az Előzményekből tudhatsz meg többet; addig azonban olvass el néhány alapvető szabályt!

Tulajdonságok

Karaktered életképességét e játékban a következő tulajdonságok határozzák meg:

Életerő: a vitalitásod és az állóképességed jelképezi, megmutatja, mennyi sérülést tudsz elviselni, mielőtt meghalsz. A kezdeti *életerőd* meghatározásához dobj két kockával, és a kapott értékhez adj 18-at! Így az *életerőd* 20-30 közé fog esni.

Támadás: az offenzív képességed fokmérője, minél magasabb, annál könnyebben találsz el az ellenfeleid. Kezdeti értékének meghatározásához dobj egy kockával, az eredményt felezd meg, és adj hozzá 10-et! Így a *támadásod* 11-13 közé fog esni.

Védettség: megmutatja, hogy milyen ügyesen tudod elkerülni a téged célzó csapásokat. A kezdeti *védettséged* meghatározásához dobj egy kockával, a kapott számot felezd meg, és adj hozzá 12-öt! Így a *védettséged* 13-15 közé fog esni.

Szerencse: a kalandod során több esetben előfordul majd, hogy a sors istennőjének kegyére leszel utalva. Ilyenkor a *szerencse* értéked kerül próbára, melynek kezdeti értéke 9.

Minden törtszámot felfelé kell kerekíteni a könyvben.

Az *életerőd* alapvetően nem haladhatja meg a kezdeti értéket, kivéve, ha külön ki van emelve, hogy az *életerőd* maximális értéke növekszik. A *támadás*, a *védettség* és a *szerencse* esetében nincs ilyen megkötés, ezek külön utasítás nélkül is nőhetnek a kezdeti értékük fölé.

Csata

Ebben a játékban is gyakran kerül majd sor csatára. Ezt a következőképpen bonyolíthatod le:

* Először is jegyezd fel a veled szembenálló(k) értékeit az *Ellenfelek* nevű oldal első üres rovatába!

* A csata elején el kell döntened, hogy melyik fél a gyorsabb, azaz kié a kezdeményezés. Dobj magadnak, majd ellenfelednek egy koc-

kával (egyenlő eredmény esetén dobj újra)! Akinek nagyobbat gurítottál, az cselekedhet először az első harci körben, az ellenfele pedig csak utána.

* Amikor rajtad van a sor, eldöntheted, hogy fegyverrel vagy mágiával támadsz ellenfeledre.

Ha a fegyveres harc mellett döntesz, dobj két kockával, és a kapott értékhez add hozzá a *támadásod*! Ez lesz a *támadóerőd*. Abban az esetben érsz el találatot, ha a *támadóerőd* nagyobb, mint az ellenfél *védettsége*; ha pont ugyanannyi vagy alacsonyabb, úgy sikertelen a támadásod. Ha esetleg dupla hatost dobsz, akkor automatikusan találsz, dupla egyes esetén viszont a célpontod védettségétől függetlenül elvéted a támadást! Amennyiben találtál, dobj sebzést, és az eredményt vond le az ellenfél *életerejéből*!

Ha mágiát használsz, akkor általában nincs szükség külön dobásra, mivel a varázslatok automatikusan kifejtik hatásukat az ellenfélre (kivéve az *Árnykorbács*).

Lehetőséged van arra is, hogy harc közben használd egy tárgyat; ezt külön engedély nélkül is megteheted, ha éppen te következel, viszont abban a körben már semmi mást nem csinálhatsz. Ha tehát például felhajtasz egy gyógyitalt, akkor nem támadhatsz és nem varázsolhatsz!

* Ha az ellenfeleden van a sor, akkor a fentiekhez hasonló módon állapítsd meg a *támadóerejét* (dobj két kockával és a kapott értékhez add hozzá a *támadását*), majd ezt vedd össze a *védettségeddel*! Amennyiben ellenfeled *támadóereje* nagyobb a *védettségednél*, akkor eltalált; ha pont ugyanannyi vagy alacsonyabb, úgy sikertelen a támadása. Természetesen dupla hatos esetén ő is automatikusan talál, míg ha dupla egyest dobsz neki, akkor mindenképp elvétí a támadást! Amennyiben talált, dobj sebzést, és az eredményt vond le az *életéréből*!

* Ha mindkét fél cselekedett, új harci kör kezdődik, de nem kell ismét dobnod, hogy megállapítsd, ki a gyorsabb: automatikusan az következik, aki a csata elején elnyerte a kezdeményezést, utána pedig a másik! Ezen a sorrendben legfeljebb egyes varázslatok vagy különleges események változtathatnak.

Addig folytasd így a harcot, amíg valakinek el nem fogy az *életerje*!

Harc több ellenféllel

Ha egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, a csata a fenti-ekhez hasonlóan zajlik, ám te minden körben csak egy ellenfelet támadhatsz, ők viszont mindannyian csapást mérhetnek rád. Az ellenfeleidnek külön-külön dobj kezdeményezést a harc elején – így előfordulhat, hogy egyikük gyorsabb lesz nálad, a másik pedig lassabb!

Szerencsepróba

Amikor *szerencsepróbát* kell tenned, dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a *szerencséd*, akkor sikerült a próba, ha nagyobb nála, akkor viszont nem. Sikeres próba esetén eggyel csökken a *szerencséd*, sikertelen próbánál pedig eggyel nő!

Felszerelés

Induláskor az alábbi tárgyak vannak nálad: egy üveg gyógyital (15 *életerőpontot* gyógyít), egy védelmező gyűrű (2 ponttal növeli a *védettségedet*), egy oltalmazó nyaklánc (1 ponttal csökkent minden téged ért sebződést) és a varázsbotod (1-6 veszteséget okoz, és lehetővé teszi, hogy kétszer elvarázsold a *Fagymarást* memorizálás nélkül; két használat után a bot mágiája kimerül).

Ha a történet során találsz egy új tárgyat vagy elhasználsz egy nálad lévőt, akkor ne felejtsd el feljegyezni a változást a *Naplódba*!

Varázslatok

Vindgardia-szerte hírhedt mágusként hatalmas erőknek parancsolsz, hosszú életed során számos vesztesnek tűnő csata vált győzelemmé a varázslataidnak hála. Bár idősödve egyre inkább megvisel a nyers mana megzabolázása, de a vasakarated és a tapasztalatod bőven ellensúlyozzák a hanyatló tested gyengeségeit.

A kaland elején válassz ki hat varázslatot az alábbi listából; ezek lesznek a memorizált varázslataid! Egy varázslatot többször is válasszthatsz.

Ha használsz egy varázslatot, akkor az eltűnik az elmédből, és csak abban az esetben vetheted be újra, ha megint memorizálsz (ezt csak akkor teheted meg, ha a könyv lehetőséget biztosít rá)! Ha egy varázslatot többször is kiválasztottál, akkor természetesen többször is használhatod.

Energialövedék: 2-12 (2d6) apró energiacsóvát bocsátasz ki a tenyeredből, melyek mindegyike 1 *életerőpont* veszteséget okoz. Ha 7 vagy kevesebb csóvát hoztál létre, akkor a varázslat nem tűnik el az elmédből.

Fagymarás: őselemi hideggel támadod az áldozatod, aki néhány pillanat alatt szörnyű fagyási sérüléseket szenved (12 *életerőpontot* sebződik, illetve ha nála van a kezdeményezés, akkor most elveszíti azt).

Árnykorbács: a környező árnyakból veszedelmes korbácsot szősz magadnak. Az ostor körbefonja az alkarod, és azonnal támadhatsz vele egyet (a fegyveres harc szabályai szerint, de +2 bónusszal a *támadóerődre*). Találat esetén a célpontod 10 *életerőpont* veszteséget szenved, és elveszíti a következő cselekvését.

Életkapocs: mágikus úton összekapcsolod az életerődöt az áldozatával: a következő három körben minden támadás csupán fele sebzést okoz neked, míg a másik fele a veled együtt szenvedő ellenfeled éri.

Viharkeltés: tomboló vihart idézel meg, amely minden ellenfélnek 8 *életerőpont* veszteséget okoz. Nem használható épületekben és a föld alatt!

Vakítás: a varázslat megfosztja az áldozatot látásának java részétől, csak homályos foltok alapján tud tájékozódni, ezért a harc végéig *védettsége* és *támadóereje* 2-2 ponttal csökken, valamint ha nála van a kezdeményezés, akkor most elveszíti azt).

Máguspajzs: egy vibráló erőteret hozol létre magad körül, ami a harc végéig 2 ponttal megnöveli a *védettséged* és felfog 6 *életerőpontot*.

nyi sérülést. (A pajzs több támadás sebzését is csökkentheti, amíg összesítve ki nem véd 6 *életerőpontnyi* veszteséget.)

Varázstörés: képes semlegesíteni szinte minden mágikus hatást. Ha ártó varázslatot vetnek be ellened, és van memorizálva *Varázstörésed*, akkor mentesülsz a hatása alól, ha úgy akarod (ekkor persze a *Varázstörés* eltűnik az elmédből).

Tisztánlátás: lehetővé teszi, hogy minden körülmény között tökéletesen láss a mágikus harmadik szemeddel. Harcban használva látod az ellenfelek gyenge pontjait, így 3-mal nő a *támadóerőd* a csata végéig, illetve az első sikeres támadásod maximális sebzést okoz.

Gyógyítás: mágikus ráolvasásod nyomán a legsúlyosabb sebek is összezárulnak (gyógyulsz 20 *életerőpontot*). Azonban csak végszükség esetén ajánlott ehhez a varázslathoz folyamodnod, ugyanis minden egyes használata maradandóan legyengít egy kicsit (1-gyel csökkenti a kezdeti *életerődöt*).

NAPLÓ

Életerő

Kezdeti:
Aktuális:

Támadás

Védettség

Szerencse

Memorizált varázslatok

Tárgyak

Jegyzetek

ELLENFELEK

Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:	Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:
Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:	Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:
Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:	Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:
Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:	Név: Életerő: Támadás: Védettség: Sebzés:

Előzmények

„A Morsgard nemzetség napjai meg vannak számlálva. Hiába adott hajdanán dicső királyokat a Lomor Birodalomnak, mára mind számban, mind hatalomban elmarad a többi főnemesi családtól.

Vészesen elmarad tőlük.

Ifjúkoromban, varázslótanoncként még azt hittem, képes leszek újra hatalomra juttatni a Morsgardokat. Mára beláttam, mily hiú álomba ringattam magam: túlélni is alig tudunk, nemhogy újból királyadó nemzetséggé válni.

Három és fél évtizede vagyok a Morsgard-ház főmágusa, mégsem voltam képes megállítani a hanyatlásukat – csúfos kudarcot vallottam.

*Vénségemre megfáradtam, nem látom értelmét a további küzde-
nek, ám mégsem vonulhatok vissza. Egyszerűen nincs olyan tudású
varázslója a nemzetségemnek, aki átvehetné a helyem. A legígérete-
sebb tanítványom, Tihlok, elég erős és tehetséges ugyan, de hiányzik
belőle a kellő fegyelem. Egyelőre nem merem megtenni fővarázslónak
magam helyett. És még évekig nem is fogom.*

*Muszáj kitartanom, hiszen eskü kötelez rá, hogy minden erőmmel
segítsem a Morsgard nemzetséget, egészen a halálomig – és ha lenne
még nekromantánk, akkor azon túl is.*

Csak hát nem tudom, meddig...”

– Varefard főmágus!

Abbahagyod a naplód írását, és tekinteted a varázsműhelyedbe berontó testőrré emeled. A fiatal férfi riadt szeméből semmi jót nem tudsz kiolvasni. Intesz neki, hogy beszélhet.

– Varefard nagyuram – zihálja. – Ostrom alatt állunk! Talán szá-
zan is vannak, egy kisebb hadsereg...

– Lehetetlen! – Nem tudod palástolni a megdöbbenésed. – Az ör-
szemeinknek észre kellett volna venniük egy ilyen méretű csapatot!

– Mágia segíti a támadókat, uram! Egyik pillanatról a másikra
jelentek meg a falaknál... Sokunkkal végeztek, még mielőtt bármit
tehattünk volna.

Teleportáltak. Keserűen gondolsz arra, hogy alig két hónapja kellett megszüntetni a várat körülvevő mágikus védőburkot, ami éppen az ilyen eseteket volt hivatott megakadályozni. Sajnos nem maradt annyi Morsgard varázsló, amennyi elég lenne a védőháló fenntartásához – a rivális házak pedig igen hamar kihasználják az adódó lehetőségeket.

Hirtelen szörnyű felismerés hasít beléd: ilyen sok ember teleportálásához igen erős mágia kell...

– Hány mágusa van a támadóinknak?

– Csak négy, de rettentő erőknél parancsolnak: az összes varázslónkat meggyilkolták. – A fiatal férfi keze ökölbe szorul. – Már csupán méltóságod tanítványa küzd ellenük, de vesztesre áll.

Nem törődsz tovább a testőrrel. Megragadod a varázshotod, és őrült tempóban rohanni kezdesz a csatamezőre. Tudod jól, hogy egy perc vesztegetni való időd sincs: ha megölik a tanítványodat, senki sem marad, ki majd halálod után átvehetné a helyed, s a Morsgardoknak nem lesz több varázslója!

Lapozz az **1**-re!



1.

Hármasával szeded a lépcsőfokokat, így hamar leérsz a varázstornyod alsó szintjére. Most veszed csak észre igazán, milyen vén is vagy: zihálva kapkodszt levegőért, úgy érzed, mintha töröket döftek volna a tüdődbe. Muszáj megállnod néhány pillanatra, és kifújnod magad, hogy el ne ájulj a légszomjtól. Ekkor váratlanul baljós zörejt hallasz a bejárat felől, majd az arasznyi vastag, vasalt faajtó hangos reccsenéssel pozdorjává zúzódik. A romjain egy nagydarab, izmoktól duzzadó férfi viharzik át...

Tegyel szerencsepróbát!

Ha sikerült, akkor még éppen félre tudsz vetődni a rohamozó óriás elől; sikertelen próba esetén viszont túl későn eszmélsz, így ellenfeled valósággal felöklel (sebződsz 1-3, azaz $d6/2$ életerőpontot, illetve a most következő harcban automatikusan elveszíted a kezdeményezést).

A harcos fülsértő vartyogásba kezd valami primitív nyelven, és fenyegetően meglóbálja kétkezes harci kalapácsát, melynek egyetlen jól sikerült csapása is végzetes lehet számodra...

Ostromló

Életerő: 21, támadás: 9, védettség: 15.

Kalapácsával 4-9 ($d6+3$) életerőpont veszteséget okoz. Ha a támadóerejére dupla hatost dobsz, akkor iszonyatos erejű ütés ér, és veszítesz 8-18 ($2d6+6$) életerőpontot.

Ha győzöl, lapozz a **211**-re!