

MANNÁSZ VIKTOR

VIHAR ÉS VÁGY

VINDGARDIA JÁTEKKÖNYVEK

VINDGARDIA HŐSEI SOROZAT

01. TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR: A VÉGZET PRÓFÉTÁI
02. MANNINGER BARNABÁS: KARAVÁNKÍSÉRŐK
(MELLÉKLET: SZLOBODNIK GÁBOR:
A HÁROMSZEMŰ VISSZATÉRÉSE)

ELŐKÉSZÜLETBEN:

03. MANNINGER BARNABÁS: PÁLINKÁK ÉS KÍSÉRŐK,
AVAGY DORMINDAR ÉS AZ ELÁTKOZOTT MALOM

VINDGARDIA ÁRNYAI SOROZAT

01. MANNÁSZ VIKTOR: GYÍKBŐRBE
02. MANNÁSZ VIKTOR: VIHAR ÉS VÁGY

TÁVOLI VILÁGOK KRÓNIKÁI SOROZAT

01. VALLÓ GÁBOR: VISZÁLYOK IDEJE
02. CZICZA ÁDÁM: A BÍBOR ÚRNŐ ÁRULÁSA

ELŐKÉSZÜLETBEN:

03. SZLOBODNIK GÁBOR: A BIZONYTALANSÁG BÖRTÖNÉBEN

BŐVEBB INFORMÁCIÓ A KÖNYVEKRŐL:
WWW.VINDGARDIA.HU

MANNÁSZ VIKTOR

VIHAR ÉS VÁGY

(A GYÍKBŐRBEN ELŐZMÉNYE)

- DARK FANTASY JÁTÉKKÖNYV -

ÍRTA:
MANNÁSZ VIKTOR
(2024-2025)

SZERKESZTETTE:
SZLOBODNIK GÁBOR

BORÍTÓKÉP:
VERES MÁTÉ

BELSŐ ILLUSZTRÁCIÓK:
JUHÁSZ ERNŐ

BORÍTÓSZERKESZTÉS:
RUNNER

TESZTELÉS:
HORVÁTH GÁBOR, MANNINGER BARNABÁS, SZABÓ ANDRÁS,
SOLTÉSZ ADRIÁN, BOGÁCSI ATTILA, VALLÓ GÁBOR

KÜLÖN KÖSZÖNJÜK SZALÓK DÁNIELNEK, GÁL ZOLTÁNNAK,
POROK ÁDÁMNAK (MR. SCI-FI & FANTASY-NAK),
VALAMINT ERŐS TIVADARNAK A TÁMOGATÁST!

FELELŐS KIADÓ:
SZLOBODNIK GÁBOR
SZLOBODNIK85@GMAIL.COM

TÖRDELÉS ÉS NYOMDAI MUNKÁLATOK:
KÖNYVMŰHELY.HU
TEL: (46) 532-085

ISBN 978-615-02-5367-1

KÉSZÜLT MISKOLCON, 2025-BEN
300 PÉLDÁNYBAN

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 Próféta – színrelépése előtt. Az események helyszíne az örökkön hófedte Lomor Birodalom, mely hatalmának csúcán 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 a Derethel főnemesi család feje 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 esélylatolgatást követően összefogott egymással, és elüldözték az áruló Derethel bárót, de az új király megválasztása kapcsán viszálykodni kezdtek, így a hódítás megtorpant, s a korábban leigázott területek megtartása is egyre kétségesebbé vált. A Lomor Birodalom azóta sem tudta megközelíteni régi nagyságát, s bár a lakói tagadják, közelebb állnak az enyészethez, mint valaha. A lázadás óta – a korábban sem túlzottan szívlelt – nem emberi fajokat vakon gyűlölik, a déli tartományok lakóit lenézik, egymást pedig hűvös gyanakvással méregetik.

Akárcsak a *Gyíkbőrben* című könyvben, az előzményeként szolgáló *Vihar és vágyban* is a Morsgard-ház büszke varázslóját, Varefardot alakítod, akit egy egészen új oldaláról ismerhetsz meg. A történet a Prológussal veszi kezdetét, ám mielőtt visszautaznál Varefard múltjába, olvass el néhány alapvető szabályt!

TULAJDONSÁGOK

A karaktered életképességét a következő tulajdonságok határozzák meg:

Életerő: a vitalitásod és az állóképéséged jelképezi, megmutatja, mennyi sérülést tudsz elviselni, mielőtt meghalsz. A kezdeti *életerőd* meghatározásához dobj egy kockával, és a kapott értékhez adj 26-ot! Az *életerőd* így 27-32 közé fog esni.

Támadás: az offenzív képéséged fokmérője, minél magasabb, annál könnyebben találsz el az ellenfeleid. Kezdeti értékének meghatározásához dobj egy kockával, az eredményt felezd meg, és adj hozzá 12-t! A *támadásod* így 13-15 közé fog esni.

Védettség: megmutatja, hogy milyen ügyesen tudod elkerülni a téged célzó csapásokat. A kezdeti *védettség* meghatározásához dobj egy kockával, a kapott számot felezd meg, és adj hozzá 14-et! A *védettség* így 15-17 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.

Zörej: az átkod, amelyet a hatalmadért cserébe kell elszenvedned. Gyermekkorod óta önkéntelenül érzékeled mások gondolatfoszlányait, érzelmeit, hangulatát, s ha elveszíted az önuralmad, féltő, hogy ez a szüntelen, idegőrlő zörej az örületbe taszít. Kerülnöd kell a mágiád túlzott használatát és a súlyos érzelmi megrázkódtatásokat, mert ezek mind a zörejt táplálják. A tulajdonság kezdőértéke 5.

A könyvben minden törtszámot felfelé kell kerekíteni.

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

CSATA

A könyvben levő harcokat 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 kockával (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, 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*!

Lehetőséged van arra is, hogy harc közben használd egy tárgyat; ezt külön engedély nélkül is megteheted, ha éppen te következsz, viszont abban a körben már nem támadhatsz! Ha tehát például felhajtasz egy gyógyitalt, akkor már nem sújthatsz le az ellenfeledre a kardoddal!

Ha a könyv felajánlja, hogy használhatsz mágiát, akkor általában nincs szükség külön dobásra, mivel a varázslatok automatikusan kifejtik hatásukat az ellenfélre. Minden esetben meghatározásra fog kerülni, hogy a varázslás a teljes körödet igénybe veszi vagy cselekedhetsz-e még mellette.

* 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 *életerődből*!

* 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 sorrenden legfeljebb egyes varázslatok vagy különleges események változtathatnak.

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

HARC TÖBB ELLENFÉLLEL

Ha egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, a csata a fentiékhöz 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 nem tartasz magadnál érdemi felszerelést, ám ha a történet során találsz egy új tárgyat vagy elhasználsz egy nálad lévő, akkor ne felejtse el feljegyezni a változást a *Naplódba*!

NAPLÓ

Életerő

Kezdeti:
Aktuális:

Támadás

Védettség

Szerencse

Zörej

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: Koncentráció: Akaraterő: Önuralom: Tartalékolt dominancia:	Név: Koncentráció: Akaraterő: Önuralom: Tartalékolt dominancia:

PROLÓGUS

Ezüstfakó lovad komótosan lépdel a Jégzilánk-hegység mellett elterülő dombvidék lankáin. A vidéket sok helyütt térdig érő hó borítja, ami nem kedvez az utazóknak, de hála a lomor seregeknek, úgy fél napja már egy gondosan megtisztított úton haladhattok, így a tanítványaid morgolódája is alábbhagyott. A három fiú, Tihlok, Jarek és Urden tíz-tizenöt méterrel előtted lovagol; hol egymással, hol a kíséretetekben szolgáló katonákkal beszélgetve mulatják a lassan vánszorgó időt. Szeretett mágusnövendékeidet igencsak megviselte a hosszú út, ami nem csoda, hiszen mindössze tizenöt-tizenhat telt látott kölykök, akik eddig a Csillámtorony biztonságában éltek, és az erőnlétüket legfeljebb a vaskos kódexek cipelése tette próbára. Jómagad hálát adsz a sorsnak, amiért egy héten keresztül a kietlen pusztákon barangoltatok – minél kevesebb ember van a közeledben, annál könnyebb kizárni a kavargó gondolataikat.

Egészen fiatal korodban nyilvánvalóvá vált, hogy ritka és különleges tehetséggel bírsz az elmemágiához, ám ezért komoly árat kellett fizetned. Gyerekként jó móka volt egyetlen szóval megparancsolni valakinek, hogy letolt gatyával sétáljon végig a város főterén, de aztán fordult a kocka, és elmúlt a nevetethéked. Rá kellett jönnöd, hogy a fegyelmetlen elme nehezen képes irányítani a telepátiát, így többször is előfordult, hogy napokig, hetekig nem tudtál aludni, mert a környékbeliek kavargó gondolatai szünni nem akaró, tébolyító hangzavarként visszhangoztak a fejedben. De abban sem volt köszönet, ha a végsőig elcsigázottan mégis álomba szenvedted magad: ilyenkor mások rémálmaival kellett szembenézned, melyek olyan igaznak tűntek, hogy néha még felébredve is látni vélted őket. Kezdett összefolyni számodra a valóság és a képzelet, még abban sem lehettél biztos, hogy a gondolataid a sajátjaid vagy csak mások érzéseit éled meg. Bizonyára hamarosan megőrültél volna, ha a tehetős családod nem jár közben a királyi Morsgard mágusrendnél. A Csillámtorony ősi falai közt ismerted meg Fagyhozó Karnast, aki a szárnyai alá vett és tanítványául fogadott. Karnas útmutatásának köszönhetően kemény munkával sikerült többé-kevésbé megzabo-

láznod a tehetségedet, és idővel a büszke Morsgard varázslók közé emelkedtél, mint az elmemágia avatott művelője. Bár képtelen voltál elérni a tökéletes önuralmat, és a mai napig érzed a közeledben levők gondolatait, azok bántó kakofóniája alig észlelhető zörejjé szelődött az elméd egy eldugott sarkában. Biztos vagy benne, hogy amíg uralkodsz az érzéseiden és folytatod a rendszeres meditációt, a gyötrő hangok nem fognak visszatérni. A zörejjel pedig együtt lehet élni; ilyen jelentéktelen kényelmetlenséget bőven megér a hatalom, amivel a Morsgard-ház dicsőségét segítheted.

Örömteli kiáltozás szakítja meg a merengésed, ugyanis Jarek észrevette úti célotokat, Carfaxion erődjét. A szeplős fiú ügetni kezd a lovával, vörös haja úgy lobog a szélben, mint megannyi lángnyelv. Csak remélni tudod, hogy nem esik ki a nyeregből, hiszen egyáltalán nem gyakorlott lovas... Tihlok lenyűgözve figyel a monumentális építményt, kék szeme elkerekedik az ámulattól, még sápadt arca is kipirul, ami előnyére válik, mert így kevésbé üt el a sötét hajától. A lova megérzi Tihlok izgatottságát, és kicsit megbokrosodva majdnem nekimegy az egyik katonának, akitől utána a fiú alig győz elnézést kérni. A tanonctársaitól eltérően Urden biztosan ül a lovon, de ő csak közömbösen baktat tovább, nem igazán érdekl az erőd. Mint már oly sokszor, most is elgondolkodsz, hogy vajon mi lehet az, amitől felcsillanna Urden komor, barna szeme? Mitől telne meg étellel a fiú arca, mely oly tökéletes arányú, mintha egy szobrászmester faragta volna, ám kifürkészhetetlen, akár egy maszk? Nem ma fogsz rájönni.

Carfaxion erődje egy fehérre csiszolt kövekből emelt vár, mely a Jégstilánk egyetlen hágóját őrzi egészen a nagy hódítások ideje óta, s a szerepe kulcsfontosságú: akié a vár, az uralja az átkelést a hegyen. Nem csoda hát, hogy a környékbeli elf törzsek mindenáron próbálják bevenni Carfaxiont, hiszen ezután utat nyithatnának a nyugati szövetségeseknek Obronerből, akikkel egyesítve erőiket végzetes fenyegetést jelentenének a Morsgardokra. Kezdetben könnyű feladatnak ígérkezett az elfek elintézése, de az erdők mélyén rejtőzködő korcsok kiirthatatlannak bizonyultak, és egyre nagyobb heveséggel támadtak, amire válaszul újabb és újabb lomor légiókat kellett Carfaxionba irányítani. A konfliktus mára véres háborúvá fajult, melynek kordában tartásához a házad szinte minden erejét mozgósította, de még így is

vesztésre áll. A környező vidék – saját elmondásuk szerint – az elfek szent földje volt, míg a Lomor Birodalom meg nem hódította, így a hegyesfűlűek Vindgardia-szerte számolatlanul csatlakoznak a visszafoglalásáért küzdőkhöz. Ezzel szemben a Morsgardok csupán a Lomor Birodalom egyetlen tartománya felett rendelkeznek, és végesek a tartalékaik. Természetesen egészen más lenne a helyzet, ha még mindig a házad lenne a királyadó dinasztia, de a gyalázatos trónfosztás óta képtelen visszanyerni hajdani hatalmát. A nemzetséged vezetője, Roekar nagyúr jelenleg olyan szégyenteljes lépésekre is rákényszerül, mint hogy harminc ezüstpénzt kínáljon minden pár levágott elf fülért, amivel a katonák apadó lelkesedését kívánja megerősíteni, illetve külhoni zsoldosokat harcra csábítani. Innen ered a háború közkeletű gúnyneve: Ezüsfül-hadjárat. Úgy látszik azonban, hogy még ez sem elég, mert nem egészen két hete üzenetet kaptál a mesteredtől, Karnastól, hogy válaszd ki három rátermett tanítványod, és a lehető leg hamarabb utazzatok Carfaxion erődjéhez.

Gyerekeket vinni háborúba – megborzongsz a pusztá gondolattól is, és ezzel nem vagy egyedül. A vakmerőbb mesterek egészen odáig merészkednek, hogy az inkvizíció hibát vétett, amikor két évtizede eretneknek nyilvánította és elpusztította a démonfaló mágusok egész rendházát: a máglyahalál helyett hasznosabb lett volna, ha csupán száműzik őket háborúzni a birodalom déli határára, mint az átkos Rondellius családot...

A vár mellé egy hatalmas tábornot húztak fel, ami a némi jóindulattal akár háznak is nevezhető faviskóival, az elkerített jószágokkal és a portékáikat kínáló árusokkal egy hagyományos falu benyomását kelti – nem számítva természetesen azt, hogy kétlépésenként katonákba botlani. Miután néhány szolgál az istállóba vezeti a lovaitokat, elküldöd a tanoncaidat, hogy pihenjenek és ismerkedjenek a hellyel, de legfőképpen azért, mert négy szemközt szeretnél beszélni a mestereddal. Egy katona készségesen elvezet a Fagyhozó mérsékelt díszes sátrához, ahol az őr mély meghajlással üdvözl, és a pányvát félrehúzza csak ennyit mond:

– A méltóságos Karnas főmágus már várja, Varefard mester.
Lapozz az 1-re!

1.

A sátorba lépve lehetetlenül nagy tér fogad, mivel Karnas mágiával kitágította a belsejét, hogy az egész varázsműhelye elférjen benne. A bőrkötéses kódexek, színes italokkal teli fiolák, szárított növények és rafinált zárral védett ládikók takarosán sorakoznak a masszív polcokon – mestered nem szenvedheti a káosz semmilyen formáját. Az idősödő varázsló tölgyfaasztala fölé görnyedve körmöl valamit egy pergamenre, hosszú, őszbe forduló haja függönyként fedi el az arcát, mégis felismer.

– Üdvözöllek, Varefard fiam – mondja, egy pillanatra sem hagyva abba az írást. Sokan lekezelőnek tartanak a viselkedését, de pusztán arról van szó, hogy Karnas a szokások rabja, és az egyik megrögzöttsége, hogy nem szereti félbehagyni a dolgokat.

Türelmesen vársz, hogy mestered befejezze a gondolatai papírra vetését, és addig a sátor berendezését vizsgálgatod. Könnyű megfélekedezni róla, hogy délen vagytok, Carfaxion erődje mellett, hiszen a sátor szinte teljesen úgy van berendezve, mint Karnas szobája a Csillámtoronyban. Még az ébenfa dobozkája is itt van, amit néha a tanítványok próbára tételére szokott használni: ha valamelyikük rájön, hogyan lehet kinyitni, akkor jutalmul megkapja a benne rejlő varázstekercseket. A rejtvény folyton változik, de ha jól emlékszel, mindig a Morsgard királyok és nagyurak jelentik a kulcsot a megoldáshoz. Karnas valódi célja persze valószínűleg nem a történelemoktatás vagy pár varázstekercs szétoztása, hanem annak elérése, hogy a tanoncok fejében szorosan összekapcsolódjon a parancsolóitok és a jutalom képze.

– Miért álldogálsz, Varefard? A legkedvesebb tanítványomnak nincs szüksége engedélyre, hogy otthon érezze magát szerény hajlékomban. – Karnas hangja visszaránt merengésedből a valóságba, s intésére egy szék lebeg mögéd. – Ülj csak le, fáradt lehetsz egy ilyen hosszú utazás után!

– Nem panaszkodhatok, Merkadornak hála bonyodalmak nélkül ideértünk – mondod, miközben kényelembe helyezed magad a székben. Valóban kimerült vagy, de közel sem annyira, mint amilyen el-

csigázottnak Karnas tűnik. Sokat öregedett a legutóbbi találkozások óta, komoly gondok nyomaszthatják.

– Azon tűnődsz, hogy milyen nehézségek viselték meg ennyire a mesteredet? – kérdi Karnas bágyadt mosollyal. Néha úgy érzed, mintha ő lenne a gondolatolvasó, nem pedig te. – Nos, bár északra a köznépek kedvezőbb híreket juttatunk, valójában alig bírjuk tartani hágót az elfekkel szemben. Lassan, de biztosan felőrlik az erőinket, hacsak nem történik valami változás.

– És ezért döntött úgy, hogy félig képzett tanoncokat hozunk a csatamezőre? Ők még egyszerűen nem állnak készen! – csattansz fel ingerülten. Egész úton tervezgetted, hogyan fogod majd higgadtan kezelni ezt a kérdést, de minden hiába, egyszerűen kitört belőled az aggodalom szülte felháborodás.

Karnas lassan, kimérten válaszol:

– Várefard, ha nyomaszt valami, akkor hallgatlak.

Ha mély levegőt veszel, és megpróbálsz illendően válaszolni, lapozz a **107**-re!

Ha a tanítványaid érdekében nem fogod vissza magad, lapozz a **65**-re!