

Idegen fajok Vaslapát világban

Nagy Donát

2026. január

A Vaslapát szerepjáték alapszabálya, az „Idegen fajok” modul friss változata és további információk elérhetőek az <http://vaslapat.hu> oldalon.

Ez a kiegészítő modul szabályokat ad a nem-ember (tünde, törp, félszerzet vagy ork) karakterek használatára a Vaslapát kalandokban.

Ezek a fajok sok fantasy történetben megjelennek, de nélkülük is lehet jó balhét csinálni, így az alapszabály kihagyja őket: olyan világot épít fel, ahol az emberek mellett legfeljebb nagyon elvarázsolt értelmes lények élnek. Ha igény van más fajokra, ezzel a modullal behozhatóak a világba – akár úgy is, hogy „mindig is ott voltak” távoli földjeiken.

1. Különbségek és együttélés

Az idegen fajoknak nem csak hegyes füle, nagy szakálla vagy +1 tulajdonság-módosítója van, hanem szokásaikban, gondolkodásmódjukban és társadalmi berendezkedésükben is eltérnek az emberektől. Természetesen nem kell minden faji sztereotípiát gépiesen követni; de csak az válasszon nem-ember karaktert, aki valóban olyat szeretne.

A modern világban élő játékosok számára már az XV. századi emberek élete is épp elég idegen, így még ez a modul is azt feltételezi, hogy a kalandok emberlakta vidéken játszódnak. (Más fajok különös kultúrája kezdetnek túlságosan „mély víz” lenne, de hosszabb játéksorozat elmélyülhet benne.)

Az emberi kultúrák két fő erőssége a hatékony földművelés és a lovagi harcmódor; ezeknek köszönhetően nagy a népességük, általában ők uralják a termékeny földeket és behódolásra kényszerítik vagy zordabb vidékekre (erdők, hegységek, mocsár, hideg vidékek stb.) szorítják vissza a többi fajt.

Az emberek országaiban a többi fajt csak kis telepes-közösségek és magányos vándorok képviselik (száz emberre csak egy-kettő jut). Ezek azonban többnyire kalandvágyó alakok (aki a békére vágyott, otthon maradt), így még az se hihetetlen, ha a játékos karakterek között többségbe kerülnek.

Az idegen fajokat az ember-társadalom nagyjából úgy kezeli, mint az idegen kultúrához tartozó embereket: nem tudnak elvegyülni a tömegben, a gyerekek megbámulják őket, akadnak félreértések és előítéletek, lehetnek jogi különbségek (más adózás, saját vezetőik bíraskodnak felettük stb.) – de alapvetően tisztességesen kezelik és emberszámba veszik őket.

A fajok között a munka-kapcsolat mindennapos (emberek között élő idegenek jórészt az embereknek dolgoznak, legtöbb ember ismer néhány idegent) és a barátság is bevett dolog; vegyes párkapcsolatokra viszont igény sincs és a társadalom se fogadja el őket. (Az emberek gyakran vonzódnak találják a tündéket, amit néhány tünde viszonz; minden más irányban nagy ritkaság a fajok közötti vonzalom.)

1.1. Faji jellegzetességek

Ez a modul összegyűjti az emberek és a többi faj közötti eltérések közül azokat, amik relevánsak a játékban. Ahol az alapszabály „ember”-t ír (például sötétben akadályozott), az a többi fajra is vonatkozik (ha ez a modul nem ír mást).

- Minden fajra jellemző a **faji tehetség**, ami hozzáadódik tulajdonságok értékeihez és kijelöli, hogy miben jobbak vagy rosszabbak az emberi átlagnál.
 - *A karakterlapon nincs „faji tehetség” mező, de célszerű a tehetséget felírni a tulajdonság értéke felett (közvetlen jobbra a KAP-nyíltól).*
 - Játék közben mindig a tehetséggel módosított tulajdonság-érték érvényesül: az számít a hivatás minimum-feltételeihez, a próbadobásokon és egyéb műveletnél is, így célszerű azt beleírni a karakterlap kiemelt tulajdonság-mezőibe.
 - A tehetség alkalmazása után sem lehet 1 alatti tulajdonság-érték.
- Minden fajnak van néhány kiemelt **jellegzetessége**, amelyek származhatnak tehetségből, testalkatból, kultúrából vagy misztikus forrásból.
- Minden fajhoz tartozik **faji felszerelés**, ami sajátosságaikhoz kötődik és gyakran jobb a megszokott emberi felszerelésnél.
 - Faji felszerelést csak hasonló szerepű munkaeszközök helyett (páncél $\rightsquigarrow$ faji páncél, alabárd $\rightsquigarrow$ Zweihänder, lámpás $\rightsquigarrow$ kristálylámpás stb.) vagy az egyetlen tetszőleges „személyes tárgy”-ként lehet kiválasztani.
 - Aki nyíltan dacol a faj szokásaival vagy elszakadt fajtársaitól, az csak a kalandmester engedélyével birtokolhat faji felszerelést.
 - Aki **faji barátságot** (például „tündék barátja”) választ hírnév adottságnál (azaz erre költ 1 KAP-ot), az egy tárgyat (munkaeszközt vagy személyes tárgyat) választhat az adott fajhoz tartozó faji tárgyak közül.
- A lovak az emberi kultúrához kötődnek; más fajú karakter csak a kalandmester kivételes engedélyével és +1 KAP költséggel birtokolhat lovat.

2. Tündék

Örökifjú, karcsú, sudár alakok, akik fiatal embernek tűnhetnének, de kihegyesedő füleikről felismerhetőek. Mindkét nemnél elterjedt a hosszú haj; többnyire a férfiaknak sincsen arcszőrzete.

Emberek közé akkor jönnek, ha olyasmire vágnak, amihez a saját áldott országaikban nem jutnak hozzá: emberlakta tájon található természeti értékekre, a halandó nép csodálatára és irigykedésére, változékony divatra, kalandos balhékra, ... Leggyakrabban művészként vagy erdőjáróként élnek, de bármilyen más hivatást is vállalhatnak.

Az emberek között híres a tündék és alkotásaik szépsége: sokan csodálják, tisztelik, utánozzák és/vagy irigylik őket. Harci feladatokban kevésbé becsülik őket: a hosszú élethez illő óvatosságot sok ember gyávaagnak nevezi.

Jellegzetességek:

- **faji tehetség:** +2 Mozgás, +1 Precizitás
- **szépérzék:** szüksége van a természet, műalkotások és/vagy harmonikus kapcsolatok szépségére, enélkül legyengül és durván megnő az alvásigénye
 - személyes sajátosság, hogy melyik tünde milyen szépségre fogékonyabb
 - egy tünde csak akkor válik termékeny, ha hosszú éveken át át háborítatlanul gyönyörködhet a harmonikus szépségben
- **vas-fagyas:** vassal való érintkezés vagy vas páncél viselése zsibbasztja-dermeszti a lelkét; ha vas fegyver megsebz, +1 felszínes sérülést kap
- **megújulás:** amíg él, folyamatosan megújul a teste és lelke, ami lassan, de maradéktalanul helyrehoz minden testi vagy lelki sérülést
 - akármeddig élhet, húsz éves kor elérése után nem öregszik
 - nem gyógyul gyorsabban, mint az emberek; durva sérülések, betegségek, mérgezések, lesújtó tragédiák stb. végzetesnek bizonyulhatnak
 - folyamatos megújulás miatt nem tudnak több életbölcsséget és szaktudást felhalmozni, mint az emberek (de a jellemük és tudásuk formálódik, évszázadok alatt teljesen kicserélődhet)

Faji tárgyak:

- **tünde páncélok:** vas-fagyás miatt bronzból készítenek páncélt, de az drágább és kevésbé erős anyag, mint az acél:
 - a vértviseletre 2 KAP-ot kell költeniük
 - páncéljuk legfeljebb 3 védelmet adhat (bronz teljesvért $\approx$ acél brigandin)
- egyéb bronz fegyverek és szerszámok: tünde földeken elterjedtek, de drágábbak és silányabbak az acélnál, így emberek között élő tündék inkább az emberi eszközöket használják (és nem tapogatják a vasat)
- **tünde íj:** gondosan megmunkált íj, amivel lőtáv háromszorosaig (≈ 180 m) lehet támadásokat indítani, de lőtávon kívülről indított támadás ellen a célpont +1 dobást kap a tevékenységéhez illő kockával
 - a fegyver kocka $d(\text{Edzettség} + 4)$ a szokásos $d(\text{Edzettség} + 3)$ helyett
 - az íjat bármelyik tünde karakter munkaeszköznek tekintheti
- **varázssvesszők:** bronzhegyű nyilak, darabjuk garasnyit ér; aki ilyen nyíllal távolsági találatot ér el, az a lövés közben megformált varázslatot az eltalált helyre fókuszálhatja (úgy, mintha megérintette volna)
 - ilyen varázslás kitapasztalása pár hét gyakorlást igényel
 - varázslók (vagy néha papok) munkaeszközként kaphatnak 12 darabot
- **lombköpeny:** bő köpeny csuklyával, amelynek szabálytalan homályos-foltos mintázata magába szívja és felveszi a környezet színeit
 - ha viselője mozdulatlan természetes környezetben, vívó/dobó/lő-távról 6/9/12 nehézségű apróságok észlelése próbával lehet csak kiszúrni
 - lassú mozgás hárommal csökkenti a nehézséget, gyors mozgás közben a köpenyen szürkés-tarka foltok táncolnak, nem segíti a rejtőzést
 - félhomály/sötétség +3/+6 nehézséget jelent, homogén környezet (sík fal, kopár mező stb.) viszont –3 nehézséget ad
 - vadászok munkaeszköze lehet, faji barátság tipikus jelképe

3. Törpök

Zömök, 120-150 cm-es, szakállas, emberekhez képest rendkívül robusztus alakok. A törp férfiak és nők kinézete nem különül el; hagyományosan csak a szűk családban tudják, hogy melyik törp milyen nemű. Nagyjából kétszáz évig élnek, de elnyújtott a gyermekkoruk (30 éves törp $\approx$ 15 éves ember) és kevésbé termékenyek, így békére és erődítmények védelmére rendezkednek be.

Emberek közé akkor jönnek, ha kiváló munkával sok pénzt kereshetnek. Kovács-mesterségben és mérnöki feladatokban felülmúlják a többi fajt; kereskedelemben és harci szolgálatban pedig nagy előnyt jelent a híres esküjük.

Emberek között a törpök a megbízhatóságukról és alapos munkájukról híresek („úgy szolgál, mint egy törp” nagy dicséret); de kapzsiságuk és makacs természetük is közmondásos.

Jellegzetességek:

- **faji tehetség:** -1 Mozgás
- **stabil – testileg és lelkileg:** $+2$ módosítót kap önuralomra, kitartásra, egyensúly megőrzésére, valamint az ellene indított harci manőverek nehézségére („érintés” manőver kivételével)
- **erős:** harcban a kis termetből adódó hátrányokat semlegesíti a nagyobb testi erő; cipekedésre és hasonlókra pedig $+2$ módosítót kap
- **eskü:** ha a szakállára mondott esküt megszegi, egy óra alatt teljesen kihullik a szakáll (első apró jelek 10 perc után észlelhetőek)
 - az számít, hogy ő úgy érzi-e, hogy megszegte az esküjét
 - a szakáll kihullásakor minden korábbi eskü érvényét veszti, a törp leg hamarabb egy hét múlva (amikor 1 cm-es a szakállja) mondhat új esküt
 - szinte minden törp éveken át növesztett, gondosan ápolat szakállat visel
- **álomtalan:** nincs szüksége alvásra és nem tud aludni
 - fárasztó tevékenység után szüksége lehet pihenésre
 - csak akkor kell ágyban feküdni, ha sérülés vagy kórság legyengíti
- **vas-szülött:** élő törp teste úgy hat a tündérfajzatokra és úgy viselkedik a tündérvilágban, mintha vasból lenne (okozhat vas-fagyást, kítaszítódik)

Faji tárgyak:

- **bányászskabát:** fegyverkabát (+1 védelem), de nincs Edzettség-követelménye és bármelyik törp ruházatként (alapfelszerelés részeként) viselheti
- **vastagított mellvért:** a páncélon átütő hatások ellen is ad +1/2 védelmet, de követelménye $Edzettség \geq 6/7$ (a szokásos $Edzettség \geq 5$ helyett)
- **csatamaszk:** $Edzettség \geq 5$ követelménnyel viselhető zárt sisak, ami +1 helyett +2 védelmet ad, továbbá lezárható légmentesen és ravasz betétjeivel fél órán át biztosít légzést füstben, levegőtlen bányában stb.
 - tűzben egyszerre elszenvedett (felszínes) sebek számát kettővel csökkenti (arc szokványos eltakarásából származó –1 módosító helyett)
 - formája gyakran koponyát, medve-pofát vagy bestia-fejet utánoz
- **harci fejsze:** 1,5 m, kétkezes, d10 fegyver kockával és +d4 súlyosbítóval
- **lőfegyverek:** az alapszabályban bemutatott kanócos puska (másfél méteres, kétkezes, d10 fegyver kocka, átüti a páncélt, 4 akció végeredménye előkészíteni) helyett elérhetőek jobb lőfegyverek:
 - **medveölő puska:** d10 helyett d12 a fegyver kockája
 - **kovás puska:** 3 akció előkészíteni (4 helyett), nem kell égő kanóc
 - **pisztoly:** mint a kovás puska +d10 helyett csak d8 a fegyver kockája, fél méteres, elsüthető egy kézzel és elrejthető nagy köpeny alá
- **ismétlő számszeríj:** fél méteres, kétkezes fegyver, aminek csak d4 a fegyver kockája, de akcióként egymás után hármat lőhet
 - a három lövésből az első azonnali hatás, a két további végeredmény
 - 12 lövés után akció végeredménye kicserélni a tárat
- **kristálylámpás:** lámpás erősségű, hófehér fénnel ragyogó hegyikristály
 - ujjnyi méretű, kovácsolt szelencében vagy bőr erszényben hordják
 - közvetlen napsütés perceként belül végleg „elszívja” a fényét

4. Félszerzetek

Szívós, 90-120 cm közötti magasságú kis emberkék; többségük fürgé és talpraesett, de gyakran pocakot eresztenek. Kultúrájukban nagy szerepe van a közösségeknek; tekervényes üreg-lakásaikban gyakran soktucat rokon él együtt.

Emberük közé akkor jönnek, ha nem találják helyüket az eseményekkel teli, de egyszerű üregi életben: üzleti ambícióik vannak, tudásszomj hajtja őket, misztikus hatalomra vágnak – vagy egyszerűen csak semmirekellő bajkeverők. Termetükhöz illően azokat a szakmákat választják, ahol nyers izomerő helyett aprólékos munka, szakértelem és talpraesettség kell.

Az emberek becsülik a félszerzetek szorgalmát és barátságos modorát, de sokszor komolytalan, jelentéktelen figurának érzik őket. Városokban ezen túl hírhedtek a tolvaj-bandák is, akik sok bosszúságot okoznak a „nagyoknak”.

Jellegzetességek:

- **faji tehetség:** +1 Mozgás, +1 Karizma
- **kicsi és gyenge:** fürgén vív, de sokkal gyengébb az embereknél és rövidebb fegyvereket használ, így –3 módosítót kap közelharcban, távolsági fegyverek használatához, cipekedéshez és hasonló feladatokhoz
 - emberlakta földön csak kalandmester kivételes engedélyével választható „harcos” hivatású félszerzet (nem versenyképes az emberekkel)
 - új fegyver kockájának mérete *Edzettség* (szokásos *Edzettség* + 3 helyett)
 - könnyű számszeríj vagy puska használatához 3 *Edzettség* kell (embernek nincs feltétel), csörlős számszeríjhoz pedig 6 *Edzettség* (embernek 3 kell)
- **mélynövésű:** beférhet és felmászhathat olyan helyekre, ahol nagyobb alak akadályozott lenne, beszorulna vagy leszakadna – de a másfél méternél magasabban lévő dolgokat nem tudja elérni
- **célzóérzék:** improvizált dobófegyverekkel is a Precizitás teljes értékét használja (más fajok csak a felét használják, lefelé kerekítve), „parittyázás” készséget megkapják ingyen (KAP-költség nélkül)
- **mezítlábas:** talpa szívós, lába szőrös, így ritkán visel lábbelit; mezítláb halkan osonva +2 módosítót kap

Faji tárgyak:

- **kisebb páncélok:** ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint az emberi páncélra; anyagköltsége kisebb, de aprólékosabban kell megmunkálni
- **kisebb fegyverek:** félszerzet ugyanolyan a szabályok szerint használja őket, mint a többi faj a saját nagyobb fegyvereit
 - hosszuk kétharmada a szokásosnak, például
 - * hosszúkard 60-90 cm-es (de markolata nem olyan, mint egy emberi egykezes kardnak)
 - * félszerzetnek vadász-lándzsa (d12), ami embernek könnyű egykezes lándzsa lenne
 - ebből adódó hátrány bele van számolva a „kicsi és gyenge” adottságba
- **ólomlövedékek parittyához:** d8-ra növeli a fegyver kockát (d6 helyett)
- **dobókés:** 10-15 centis kés, dobófegyverként d4 fegyver kocka
 - egy akcióval indítható két dobás, amelyek közül az első azonnali hatás, a második pedig végeredményként valósul meg
 - emberek között élő késdobáló zsványok tíz kést is tartanak maguknál, olyan szíjjal, övvel vagy zsebekkel, ahonnan gyorsan előránthatóak
 - hagyománytisztelő félszerzetek barbár dolognak tartják vagy egyáltalán nem ismerik
 - más fajok célzóérzék híján csak felezett Precizitással használhatják (lefelé kerekítve)
- **kiváló kötél:** 10 m helyett 20 m (vékonyabb, hasonlóan erős) kötelet kapnak

5. Orkok

Szürke bőrű, fekete vérű, izmos alakok, akiknek a körmei kezükön és lábukon is pár centis zömök, robusztus karmokká hegyesednek. Legtöbb ork testét kiterjedt heges részek torzítják; gyakori a szándékos heg-képzés és a tetoválás is. Hagyományaik szerint a legnemesebb hivatás a harc és a legnagyobb dicsőség igazi harcosok (= más orkok) legyőzése, így törzseik szinte mindig háborúznak egymás között, ritkán egyesíti őket egy-egy kiemelkedő vezér.

Emberек közé két okból érkehetnek: egyesek zsákmányt és dicsőséget keresnek, mások pedig a nyomor és erőszak elől menekülnek. Többségük zsoldosként szolgál – de ha megbízás nélkül maradnak, rablóként harcolnak tovább.

Az emberek többnyire barbár és erőszakos népnek tartják az orkokat; de irigylik is gyors gyógyulásukat. Egyszerű nép körében hírhedtek, uraságok viszont bátor, szívós és hatékony zsoldosnak tartják őket. Előkelő hölgyek körében divatos az ork „társalkodónő”, aki leginkább testőrként szolgál és gyakran kiemelkedő hűséggel hálálja meg azt, hogy kényelmes környezetben élhet.

Jellegzetességek:

- **faji tehetség:** +1 Edzettség, –1 Precizitás, –1 Karizma
- **felépülés:** amíg életben van, sérülései *súlyosság* $\times$ 10 perc alatt gyógyulnak (egyesével, súlyosság szerint növekvő sorrendben)
 - égési sérülések utolsóként gyógyulnak, óránként egy-egy
 - a gyógyulás fájdalmas és éhséget ébreszt (óránként +1 étkezés)
 - minél súlyosabb a seb és öregebb az ork, annál csúnyább hegek maradnak
- **karmok:** minden ujja pár centis zömök, erős karmokban végződik, fegyvertelen közelharcra +1 módosítót, mászásra +3 módosítót kap

Faji tárgyak:

- **ork bajnokvért:** a teljesvért fölé épített, *Edzettség* ≥ 7 követelménnyel viselhető páncél-réteg, aminek össze-vissza elemei mind külön történetet hordoznak: családi örökség, vezér ajándéka, hadizsákmány, elesett bajtársakhoz kötődő emlék, ...
- **Zweihänder:** hatalmas kétkezes kard (földtől birtokosa válláig ér) d10 fegyver kockával és számos harci előnnyel:
 - ha aktívan forgatják, akkor hátulról érkező támadások ellen is érvényesül a fegyver kockája (de a -2 módosítót nem közömbösíti)
 - forgatója 5 méter frontvonalat tud tartani (szokásos 2 m helyett)
 - ha forgatója összecsapást indít és leteríti ellenségét (azaz legalább 4 súlyosságú sérülést okoz), akkor indíthat még egy összecsapást egy másik lény ellen, aki eredeti kiindulási helyétől vívótávon belül van
- **kutya-kence:** só, hamu és őrölt gyógyfüvek keveréke, ami friss fekete ork-vérrel masszává keverve és sebekre kenve felépülést ad más fajú lényeknek
 - maroknyi por, összesen 10 súlyosságnyi sebet kezelhet
 - a gyógyulás fájdalmas, rusnya hegeket hagy és éhséget ébreszt
 - harcosok, vadászok és varázslók munkaeszköze lehet
- **trollcsont talizmán:** adottságként (1 KAP költséggel) kiválasztható ujjnyi csontdarab, ami megőrzi az orkok életét: aki viseli, az d3 óra alatt halálos sebekből is felépülhet, amennyiben nagyjából egyben van a feje (és végig érintkezik a talizmánnal)
 - birtokosa gyakran sebet ejt saját testén és abban rejti el
 - kevesen hallottak létezéséről: orkok *Precizitás* + d10 ≥ 12 esetén, más fajú karakter csak *Karizma* + d10 ≥ 15 esetén