Környezet-leírás Vaslapát játékokhoz

Nagy Donát

2026. március

A Vaslapát szerepjáték alapszabálya, a „Környezet” modul friss változata és további információk elérhetőek az `http://vaslapat.hu` *oldalon.*

Ez a kiegészítő modul bemutat egy környezetet és kultúrát, amely alapértelmezett háttérként szolgálhat a Vaslapát kalandokhoz.

A közös környezet sokat segíthet abban, hogy a karakterek ne izolált sakkfigurák legyenek egy idegen világban, hanem szervesen illeszkedjenek a vidékhez, a kultúrához és az ott aktív közösségekhez. Kezdő játékosnak elég annyi, hogy sorsol egy környezetébe illő nevet; rutinosabbaknak viszont ajánlott, hogy „helyezzék el karakterüket a térképen” és találják ki, hogy hogy viszonyulnak a környezetükhöz.

Az itt leírt dolgok azért nem kerültek bele az alapszabályba, mert a kalandmester részben vagy egészben lecserélheti őket: dönthet úgy, hogy az itt leírt elvarázsolt Erdőhát helyett egy zsúfolt kikötővárosban, egy átkos mocsárban, a végtelen pusztán vagy valamilyen történelmi kultúrához közel álló környezetben játszódik a balhé. Ebben az esetben a kalandmester által kiadott vagy elmesélt környezeti információkhoz lehet és ajánlott igazodni.

1. A Birodalom és az Erdő

A Vaslapát kalandok alapértelmezés szerint egy reneszánsz jellegű világban, a terebélyes emberlakta Birodalom félreeső szegletében, Erdőhát tartományban játszódnak. A császár, VII. Arbalon elérthetetlen messzeségben trónol (ezer kilométer – lovon is hetekig tart odajutni), ezen a környéken csak sárkányfejes címerei és kapzsi adószedői hirdetik hatalmát.

Az Erdőhát legfontosabb sajátossága a falvak között mindenfelé burjánzó Erdő, amely számtalan ösvényen, barlangon és tükör-tavon keresztül kapcsolódik a ködbe burkolódzó, elvarázsolt Tündérvilághoz.

A vidék emberei többnyire megférnek a tündérfajzatok és más furcsa lények mellett – de kisebb balhék rendszeresen akadnak, a vadon mélyén pedig elfeledett romok utalnak arra, hogy régen nagyobb dolgok is történtek.

A tartomány népe közmondásosan kormányozhatatlan („pofátlan, mint az erdőháti paraszt"), makacs és harcias; a hagyományokat mélyen tisztelik, de minden falunak megvannak a *saját* hagyományai és titkai.

Erdőhát jelenlegi ura, Hügdolen Uzrik őrgróf (háta mögött: Hájas Uzrik) ingerlékeny, de iszákos és lusta alak, így hűbéresei, a bárók és lovagok viszonylag szabadon dőzsölhetnek, civakodhatnak és harácsolhatnak.

A vidékre a Birodalom más földjeiről is érkeznek kalandorok, hiszen az Erdő a mesék szerint kincset rejt, az eldugott falvak pedig kiváló menedéket nyújthatnak a bujdosó zsiványoknak, eretnekeknek és más üldözötteknek is.

Újabban a szomszéd tartományokban dúló háborúk miatt is sok idegen menekül ide, akiknek a szükségletei szintén feszegetik a hagyományos rendet. (Jó lenne bővíteni a szántóföldeket, de az erdőket őrzik a vadon lakói…)

Az őrgróf székvárosa, Hügdál a tartomány nyugat szélén fekszik egy völgyben; falai közt ötezer lakos mellett jelenleg ezer menekült is él. A polgárok tucatnyi céhbe tömörülnek, de a prémkereskedők, szűcsök és páncélkovácsok kivételével csak a helyi szükségleteket szolgálják ki (úgy, ahogy). A város felett az északi dombon az őrgróf ódon vára áll, délre, egy másik dombon pedig a negyven éve befejezett fényűző katedrális, a püspök székhelye.

A tartomány másik városa Grazac, egy félreeső, öreg bányász-település 2000 lakossal. Egykor nagy bevételt hozott az őrgrófnak, de mostanában a tekervényes tárnákban egyre kevesebb az arany és egyre több a veszély.

2. Névadás

A Birodalomban – a történelmi hagyományokhoz hasonlóan – szentek után nevezik el a gyermekeket. A kalandok helyszínén a következő nevek elterjedtek:

Elterjedt férfinevek					%
Bát	Kógun	Méruk	Razám	Vilró	10
Arbalon	Gezim	Kebád	Szávin	Uzrik	5
Ellugán	Hakkó	Nitdúl	Prokhor	Tükkún	2
Agafir	Gihács	Lodbart	Otún	Vecemnor	1
Batagán	Dóvunn	Fjürgon	Nivrom	Ügvely	1
Elterjedt női nevek					**%**
Dímia	Jilla	Mirje	Pridma	Vélia	10
Brizka	Etke	Nírida	Tira	Zúa	5
Cinni	Gyidve	Kálna	Özka	Seffril	2
Erilün	Heska	Riomin	Teredgina	Uklony	1
Dzanije	Jascida	Szütva	Tohil	Zorvatúl	1

„%” oszlop: egy-egy névnek a nemen belüli átlagos gyakorisága

Karakterek neve sorsolható d10 dobások sorozatával: 1–5 = konkrét nevek (első dobással az első sorból), 6–10 = egy sorral továbblépve új dobás (kivétel: negyedik dobás esetén ezek az ötödik sor nevei). Ha ez nem tetszik a játékosnak, választhat másikat a listáról, vagy kitalálhat egyéb (ritkább) nevet is.

A neveknek – különösen a gyakori neveknek – sok becézett vagy módosult alakja is létezik, ilyeneket is szabadon lehet választani. (Néha akadnak kettős nevek is: Kógun-Hakkó stb.) Öröklődő családnév nincs, de elterjedtek a személyes adottságokra, jellemre, hivatásra, vagy származási helyre (illetve nemesnél a család földbirtokaira) utaló jelzők.

A jelző jó eszköz a karakter tudatos jellemzésére, de aki tanácstalan, az sorsolhat a következő „generikus” jelzők közül is egy d20 dobással: (1) bolond, (2) borzas, (3) bölcs, (4) csendes, (5) dalos, (6) fürge, (7) jámbor, (8) kapzsi, (9) kis, (10) lusta, (11) medve, (12) merész, (13) ravasz, (14) szép, (15) szőke, (16) tövis, (17) tüzes, (18) kóbor, (19) véres, (20) víg.

3. Szervezetek Erdőhát tartományban

A következő szervezetek bármikor felbukkanhatnak kalandokban; de játékosok is dönthetnek úgy, hogy a karakterük kapcsolatban áll velük:

Szent Arbalon Rend: A Birodalom békéjét őrző császári lovagrend, amely a kíméletlen adóbehajtás miatt közutálatnak örvend. A Rend helyi vezetői rendszeresen ármánykodnak az őrgróf ellen (aki országos politikában a császár ellenlábasa), de a nyílt összetűzést mindkét fél kerüli.

Játékos karakter a Rend megbízottja (köznapi nyelven „kutyája") lehet, aki önállóan vizsgál törvényszegéseket és részesedést kap a bírságból vagy elkobzott vagyonból. A megbízott kardos-koronás ezüstgyűrűjét felmutatva válaszokat követelhet bárkitől és ítélőszék elé hurcolhat gyanúsítottakat; de sehol se látják szívesen és ha túl sokat követel, hamar utoléri a balesetnek tűnő halál.

Erdőháti Őrség: Hivatásos íjászok nagy múltú serege az őrgróf szolgálatában. A jelenlegi őrgróftól kevés feladatot kapnak, így sokszor alkalmi munkákkal egészítik ki zsoldjukat (ami gyakran késve érkezik).

Játékos karakter íjászként (strázsa vagy vadász hivatásban) lehet az Őrség tagja. Jelvényük az övön viselt díszes tegez, amivel útbaigazítást és szabad átjárást várhatnak minden emberi birtokon és sok erdei lénytől is.

Mestervívók Szövetsége: Birodalom-szerte aktív laza, semleges közösség, amely fegyverforgatók oktatásában és minősítésében élvez előjogokat.

Játékos karakter harcosként könnyen lehet, hogy tőlük is tanult. Ha legalább 6 Edzettsége van, „tisztelik, hogy" adottságként birtokolhat vívómesteri címet és ekkor manőver indításához csak -1 *módosítót kell vállalnia (*-2 *helyett).*

Ágyúöntők Céhe: Hügdálban székelő céh, amely Erdőháton belül monopóliumot élvez ágyúk és puskák készítésére és forgalmazására. Hatalomféhes társaság, lövészek közt szervezkedve próbálja növelni befolyását.

Játékos karakter lövész strázsaként vagy a partnerük, vagy bujkál előlük.

Tűztáncos Kompánia: Szabad zsoldoscsapat, amely hírhedt csatamágusaival sok győzelmet artott, míg végül négy éve ármánykodás keveredett, elbukott és széthullott; veterán harcosai közül sokan az Erdőhátra szöktek.

Játékos karakter főként harcosként vagy varázslóként viselheti a Tűztáncosok megkopott vörös gúnyáját. Ezeknek az ádáz katonáknak a bátorságát tisztelik, de brutalitásuktól ódzkodnak, fondorlataikat pedig gyanakodva várják.

Disznóvágók: betyárok, lótolvajok és útonállók bandái, akik sokfelé élvezik a falusi nép támogatását – és cserébe levágják azokat a fenevadakat, uraságokat vagy adószedőket, amelyek különösen gyötrik a szegényeket.

Közéjük tartozó játékos karakter ismer „diszkrét" alakokat és nem riad vissza törvénytelen húzásoktól se (már nincs veszítenivalója); de ha tömegben vagy gazdagok előtt álcázva/nyíltan mutatkozik, $\mathrm{d}10 \leq 1/3$ *esetén felfigyelnek rá és ezután d3 órával nyomába erednek az uraságok csatlósai.*

Aranyszem Testvériség: Büszke grazaci varázslócéh, amely sok titkot őriz, különösen a föld szférához és a vidék múltjához kötődően, de már évtizedek óta komoly belviszályoktól gyengül (rút gyilkosságok is voltak).

Játékos karakter varázslóként tartozhat ide; ha feljebbvalói elé tár egy talányos témát, a rend archívumaiból megosztanak vele $(d6-3)$ *darab hasznos titkot („*$-1/-2$ *titok" = ráparancsolnak, hogy járjon utána egy/két dolognak).*

Suttogók: Boszorkányok, bábák és falusi varázslók laza hálózata. Sok babona szól közös terveikről, de valójában többségük csak felszínes csere-kereskedelmet folytat hírekkel, titkokkal, pletykákal és varázslói módszerekkel.

Egyszerű családból származó játékos karakter tőlük tanulva lehet varázsló. Aki közéjük tartozik, folyton gyűjti a csereüzletben értékes híreket.

Szent Szávin apátság: Híres kolostor az erdők mélyén, ami leginkább papok nevelésében és gyógyításban jeleskedik. Az apát a központi kolostor mellett tucatnyi falut és sok kisebb rendházat is ural; az „elpuhult" püspökkel szembehelyezkedve keményvonalas, aszketikus irányzatot képvisel.

Játékos karakter papként könnyen lehet, hogy itt tanult; ha hű maradt a közösség elveihez, számíthat a segítségükre nehéz helyzetben.

Hírnökök: Eretnek közösségek, akik a „tündér-próféta" eljövetelét várják és templomok helyett a vadonban tartják a világosság ünnepét. A többség a tündérek által átvert hiszékeny alakoknak tartja őket.

Közéjük tartozó játékos karakter tálalás próbáira hírnök-társai, tündérfajzatok és más erdei lények felé $+1$ *módosítót, egyébként* -1 *módosítót kap.*

Vasfiak: Fanatikusok, akik szerint a tündérfajzatok az emberiség leigázásra készülnek. Eretneknek minősülnek, de Erdőháton sokfelé népszerűek.

Közéjük tartozó játékos karakter tündérfajzatok ellen kap közelharcban $+1$ *súlyosbítót (düh), papi varázslásra pedig d10-es kockát (meggyőződés).*