

Khálok könyve

(<http://magus.rpg.hu>)



1., A faj eredete

A khál faj eredetéről nem sokat lehet tudni - tevékenységük leírására egynémely népek esetenként több ezredéves legendáira, és démonokra támaszkodva próbálkozhat a történész. Annyi mindenesetre biztosra vehető, hogy - sok más fajjal együtt - a Démonikus Ó-birodalom uralkodó (mágus-nemesi) osztályát alkothatták egykor (erről leghűbben az általuk rabigába kényszerített démonok tanúskodhatnak). A Doranban végzett kutatások tanúsága szerint viszonylag korán, az első Birodalom széthullásakor távoztak Ynevről - azaz...

Nos, igen, a khálok újra megjelentek Ynev földjén.

Az Ó-birodalom széthullását az arisztokrácia lassú degenerációs folyamatnak látta (tehették; a fokozatos visszaszorulás több száz évet ölelt fel az Első Birodalom történelmében); ez ellen úgy próbáltak védekezni, hogy igen komoly mágikus erőfeszítéseket tettek a hibák meg nem törtéنتé tételére - igen, képesek voltak ekkor paradoxonok (más néven: idődémonok) uralására. A módszer ideig-óráig működött: mindaddig, amíg az egyre durvább időtöréseket kezelni (elfedni) tudták. Aztán... Aztán megrázta magát a Kígyó (köznapibb nevén: az Idő). Nem ébredt fel álmából; de közel járt hozzá, veszélyesen közel. Ám ennyi épp elég volt ahhoz, hogy a Birodalom, hatékony és kártékony szövetségesek híján, összeomoljon. A katasztrófát túlélő mágus-nemesek a legnagyobb veszteségeket szenvedő khálokat okolták a történtekért - a Birodalmon belüli faji ellentétek pedig elegendőnek bizonyultak egy ritka összefogáshoz. A mézszárlások elől az egyébként is szűk elit tagjai visszamenekültek oda, ahol - legendáik szerint - fajuk hatalma a legfényesebben tündökölt: Ynevre. Varázshatalmuk segítségével megalkották Khagot, az Új Hazát - hogy aztán annak rendje és módja szerint visszavonuljanak, és tudásukat fiaiknak (no és persze fiaik fiainak) adják tovább. Ekkor alakultak ki a törzsek; és innen számítható varázstudományuk fokozatos hanyatlása is.

A Második Démonikus Ó-birodalom hatalma a khálokat is megkísértette. A hímek némelyikét - nyilvánvalóan az erre fogékonyakat - különös álmok kísértették; később ezek az álmok egyre valóságosabbá torzultak; és újra felütötték fejüket a démonikus szekták. A megkísértett

hímek majd' mindegyike megpróbálkozott a feledésbe merült rituálék felidézésével; de csupán ketten letek rá az ősi útra. Belső harcok ideje következett - a végső leszámolás idején már a Második Birodalom is hanyatlani kezdett. Ezután próbálta meg csak ennek a Birodalomnak a figyelmét maga felé fordítani az ekkor már 384 éves Idéző H'Raahgr (a belső hatalmi harc győztese), de megelőzte a nőstények felkelése; innen számítva tulajdonképpen máig él a matriarchátus rendszere, de ez már csak pusztá formalitás: a nőstények tisztelete tartja életben, nem a hatalmuk.

2., A faj jelene

Otthonuk Khag, a Haza, a Déli Hegység egy voltaképp nem is létező hatalmas völgyében terül el. Magát a völgyet kiszakították Ynev valóságából - az egyetlen összekötő kapocs az Uohro-Athrar, a mitikus földalatti folyó; a khál mitológiában a Túlvilág evilági kapuja. Előtte mindig őr áll; őrzi a völgyet a holtaktól (ez persze merőben szimbolikus, de a khál kultúrában nagy megbecsülésnek örvendő tiszt). Vulkanikus eredetű, melegvizű tavak biztositják a meleget, a környező hegyek csúcsairól leolvadó vizet pedig a sok hegyi patak szállítja a Völgyön keresztül egyenesen az Uohro-Athrarba. A Völgy élővilága megfelel egy mérsékelt övi erdőnek, holott a Déli Jégmező sarkán található; ezt a vulkanikus eredetű tavak melege biztositja, mely nem tud elszökni a környező hegyek - és részben a mágia - miatt. Az érceket felszíni (!) fejtéssel nyerik a hegyek lábánál - főleg vasat, és egy-két színesfémet; ezüstöt használnak, az aranyat ismerik. Házaikat kőből és fából egyaránt szívesen építik.

Hitviláguk furcsa. Nem hisznek semmilyen felsőbbrendű lényben, csak a démonokban - ám ez közel sem azt jelenti, hogy démonimádók lennének. Sőt! A khál vének (Raaiarh-ghrohre - Bölcs, Aki Ismeri A Veszélyt; ezt a tisztet csak hímek töltik be) népük megvédelmezését, a démonikus erővel való harcot tekintik utolsó - s talán legnagyobb - harcuknak. Ők látják el az oktatói feladatokat is. Az ehhez szükséges ismeretanyag elsajátítását már akkor megkezdik, mikor fakulni kezd sörényük; így mire kifordul kezükből a *ghon*, már maradéktalanul képesek feladatuk ellátására.



Kultúrájuk nehezen rokonítható bármelyik ynevi kultúrával. A matriarchátus alatt felgyorsult az egykor mágiája által nagy faj hanyatlása; bűverejük híján pedig - bármily furcsának is tűnik - a khálok asszimilálódnak környezetükhöz: egyre közelebb kerülnek egyfajta hiper intelligens csúcsragadóhoz, mind testi, mind szellemi értelemben. Nem is hanyatlás ez, mint inkább alkalmazkodás egy megváltozott természeti környezethez. Talán mindezek fényében érthetőbb, hogy az írásbeliség teljesen kiveszett kultúrájukból; noha viszonylag könnyen és gyorsan meg tudnának tanulni írni és olvasni, erre Khagban nincs lehetőségük. A legendáik, ismereteik, rítusaik és meséik mind szájról-szájra terjednek; ami elfogadható kompromisszumnak tűnik annak tükrében, hogy az idéző mágiához elengedhetetlen csak az írásbeliség. Másik meglepő vonása a kultúrájuknak a nőstények rendkívüli szerepe. Az első Matriarchák megkezdte irányvonalon halad most is a khál társadalom (a Matriarchát, mint tisztet persze később eltörölték): voltaképpen kettős társadalomról kell szót ejtenünk. A nőstények töltik be az irányító

szerepet, pusztán azért, mert ők az anyák, az utódok felnevelői; a hímek gyermekeiket csak 5 éves koruk után, az anyjuk jelenlétében kezdenek okítani. A hímek tisztelete a nőstények felé teljes: tisztelik őket egyrészt női, másrészt szülői voltuk miatt. Egy khál hím számára nagyobb szégyen nincs egy nőstény megbántásánál - és ilyen helyzetet a nőstények nem provokálnak ki, mert - mert minek? A hímek feladata a vadászat, a család ellátása és védelme.

Khálok – Karakter

A khálok külsejükben két lábon járó nagymacskára emlékeztetnek. A hímek jóval magasabbak és erőteljesebb testfelépítésűek, mint az emberek. Átlagos testmagasságuk két méter feletti, de nem ritkák a két és fél méteres példányok sem; testsúlyuk 140-200 kg között mozog. Barna bőrüket testük túlnyomó részén világos- vagy sötétbarna, ritkábban fekete, vagy egészen fehér, csillogó szőrzet fedi, sörényük (ápoltsága alapján hajnak is vélhetnénk) hollófekete. Arcuk az emberi arc s a nagymacska pofájának harmonikus keveréke. Szájukban túhegyes tépőfogak sorakoznak, borostyánszín szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Irdatlan, szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek; farkuk egy oroszlánéra emlékeztet. Fürgén és ügyesen mozognak, játszi könnyedséggel ugranak helyből négy-öt métert, vagy zuhannak tizedet. Csontozatuk sokkal többet elvisel az emberénél, erejük minden képzeletet felülmúló. A khál nőstények valamivel alacsonyabbak és könnyedebbek a hímeknél, de még így is felülmúlják az embert. Magasságuk ritkán éri el, de általában megközelíti a két métert, testsúlyuk 100-140 kg, szőrzetük általában világosabb a hímekénél.

Játéktechnikailag:

- a legnagyobb távolság, amelyre ugrani képesek teher nélkül, hímeknél vízszintesen 7 méter (ez vetődést jelent), függőlegesen 3.5 méter (talajszinttől számítva; tehát effektíven 1 méterrel feljebb kapaszkodhat meg a mancsával); a nőstényeknél 8, és 3.5 méter. Az MGT minden pontja 0.5 méterrel csökkenteni mindkét értéket; a csökkenést a Nehézvértviselet képzettség nem befolyásolja. Az MGT-

be a viselt fegyver és az egyéb terhek is beleszámítanak (telepakolt hátizsák, stb.) [A viselt fegyver MGT-jét a Codex alapkönyvben keresd, vagy a Szerintünk... rovatnál]

- a zuhanás okozta sérüléseket 4 helyett 12 méter után szenvedik el (nőstény: 11 méter); a viselt MGT duplájával csökkenti ezt (pl. lánclingben már csak 10 méter, teljes vértben, pallossal 4 méter; 4 méter alá nem csökken, csak extrém körülmények között - pl. harcművész kezei alatt... J)

Választható jellem:

Csak **Élet**, **Élet - Rend**, ritkábban **Rend**, vagy **Rend - Élet**. A **Halál** és a **Káosz** jellemvonás soha nem szerepelhet egy khál jellemében; pont ettől fordultak el. Ez alól sem JK, sem NJK *nem lehet* kivétel!

Választható kasztok:

1., Khál harcos

Teljesen egyértelmű, miért; a khál karakter alapvetően a harcos alkasztra sorolható be a legkönnyebben. Ráadásul e kaszt elég sokoldalú ahhoz, hogy valódi khál egyéniséget alakíthass ki belőle.



2., Lovag

Minden khál álma. Az **Élet** és/vagy a **Rend** szférát képviselő lovagrendek becsületkódexe

(a klasszikus lovagi erkölcsködex) szinte hibátlan megfeleloje a khál becsületkódexének. A lovagi eszmény testesíti meg egy khál számára mindazt, amivé válni szeretne; ha ez megadatik neki, becsületben és lovagi erényekben megszegyeníti a legkülönbek tartott lovagokat is. Ezért a kiváltságért még saját harcmodoráról és fegyvereiről is hajlandó lemondani; de a vértet rosszul túri (általában egy mellvérten kívül semmit nem visel, bár akadnak kivételek.)

Képességek:

A khál faj módosítói: Erő +3, Állóképesség +2, Gyorsaság +2, Ügyesség +1, Egészség +3, Intelligencia -1, Asztrál -5 (!)

Életkor:

A khál átlagos életkora mintegy fele-kétharmada az emberinek, azaz legfeljebb negyven, ötven esztendő.

Különleges képességek, és megkötések:

- Kifinomult ösztöneiknek köszönhetően megérzik a rájuk leselkedő veszedelmet, bármilyen formában nyilvánuljon is meg az; a veszély forrását, mibenlétét, és irányát persze nem tudják meghatározni, csak azt érzik, hogy baj van. Az esély 25, életveszélyben 50 százalék.
- Hallásuk és látásuk kétszerese az emberének, szaglásuk olyan éles, mint az udvari orké, de egy khál soha nem szimatol nyomok felett; nyomkövetésre nem használhatja.
- Pusztá mancsuk értékei (nem kell felvenniük az ökölharc képzettséget): TÉ: 20, VÉ: 20, Sebzés: K6
- Minden khál képes két kézzel harcolni, két egykezes fegyverrel (legkevesebb 2 támadás körönként). Ennél nagyobb (kétkézes) fegyverek forgatásához a kétkézes harc képzettséget fel *kell* vennie.
- Ordításával képes megvadítani az állatokat - ez alól csak a legjobban idomított csatalovak és egyéb harcra idomított állatok képeznek kivételt.
- Vadászösztöneik, gyakorlataik és képességeik révén Ugrásra, Lopakodásra, Mászásra és Esésre +30%-ot, Rejtőzködésre -10 százalékot,

Zárnyításra és Zsebmetszésre -90 százalékot kapnak - ha tanulják.

- Asztrálisan erősen sebezhetőek: minden asztrális varázslat, diszciplína, és egyéb mágikus/félmágikus hatás +20-al nagyobb erősséggel hat rájuk
- Minden khál számára **tiltottak** az alábbi képzettségek: Alkímia, Élettan, Mágiahasználat, Demonológia, Rúnamágia, Drágakőmágia, Hátbaszúrás, Kínokozás, Kínzás, Méregkeverés, Antiss-járás, Hamisítás, Lovas íjászat, Harci Láz
- Minden khál számára **kétszeres nehézségű** képzettség (kétszeres KP-igényű): Fegyverforgatás (csak íjak), Nehézvértviselet, Hadvezetés, Térképészet, Vallásismeret, Pszí, Hangutánzás, Csomózás, Zsonglőrködés, Hamiskártya, Kötéltánc, Lélektan, Mechanika, Rajzolás, Festészet, Birtokigazgatás, Színészet, Ékszerészet, Célzás

Pszí - használat:

A Pyarroni-módszer alapfokán; azt is csak akkor, ha az asztrálja is legalább 12. A mesterfokot csak a megfelelő lovagrendektől sajátíthatja el; de csak ha már Tapasztalati Szintje elérte, vagy meg is haladta azt a szintet, ahol automatikusan megkapná ('automatikusan' csak az alapfokig juthat el, a mesterfokot meg kell vennie, nem kapja meg!)

A khálok tradicionális fegyverei és küzdőstílusuk

A khál fegyverek és harcmódor még a Démonikus Ó-birodalom idejéből származnak. Akkor még a harcművészetekkel volt

rokonítható; ilyen formai letisztultság ma már nem fedezhető föl a tradíciók között - stílusuk a hatékonyságot, és nem a forma tökéletességét keresi.

Ghon, a Szarvkard: TÉ: 15, VÉ: 25, KÉ: 10, Sp: K6+3

Kétkezes fegyver; forgatható egy kézzel s, de ekkor mind a TÉ-re, mind a VÉ-re -20 jár. Egyesíti a kard és a pajzs előnyeit; ha két kézzel forgatják, Belharcban minden más fegyverrel szemben biztosítja a kezdeményezés jogát.

Rakhar, a Tőrkarom: TÉ: 12, VÉ: 6, KÉ: 8, Sp: K6

Egymás mellé erősített egyenes és görbe pengékből áll. Szúrásra és tépésre egyaránt alkalmas, pengéi mindkét oldalon élezettek. Párosan használják.

Khriga, Egykezes Szarvkard: TÉ: 15, VÉ: 14, KÉ: 7, Sp: K6+1

Két egykezes fegyverből álló készlet. Míg a Ghont egy ellenfél esetén használják, ehhez több ellenfél esetén nyúlnak.

Harak, Acélbőr: SFÉ: 4, MGT: 1

Egy övszerű hasvértből, egy szegycsontig érő mell- és lapocka vértből, egy-egy vállvértből és alkarvédőből álló fém vértzet. Ezenkívül a khálok nemigen hordanak más páncélt, ezt is ritkán; kizárólag csata előtt öltik magukra, tradicionális

mozdulatok kíséretében. (Ez alól a lovagi képzésben részesült khálok természetesen kivételt képeznek.)

A khál, mint harcos:

Szinte mindenben megegyezik az alapkönyvben, a harcos alkasztnál leírtakkal; a különbségek a képzettséglistán található. Képzettségei első szinten:

- 3 fegyver használata: Af
- Erdőjárás: Af
- Vadászat: Af
- Időjósítás: Af



- Úszás: Af
- Futás: Mf
- Ugrás: 30%
- Lopakodás: 30%
- Mászás: 30%
- Esés: 30%

A khál, mint lovag:

A khál karakter többféleképpen válhat lovaggá. Vagy kicsiny gyermekkorától fogva **lovagi neveltetésben** részesült, vagy valamely lovagrend befogadta, és attól a ponttól kezdve **lovagi képzést** kapott, de elképzelhető az is, hogy lovagi erényei és viselkedésmódja miatt ütötték lovaggá, ám **külön képzésben nem részesült** (vagy nem akarta ennek alávetni magát).

a., Csak lovagi rangja van, mert nem képezték

Ez úgy lehetséges, hogy harcosként is a lovagi harcmodort és fegyvereket részesíti előnyben - például, ha nem rendelkezik a tradicionális fegyverekkel, vagy nem khál tanította -, és emiatt, ha akként is viselkedik, egy lovagrend vezetői elfogadják lovagnak (lovagukká ütik). Játéktechnikailag ekkor továbbra is harcos alkasztúnak számít, viszont a játék során - címe miatt - lovagként kell kezelni. Természetesen bármikor részt vehet lovagi képzésben; ekkor lovagi képzést kapott karakternek számít, annak minden vonzatával egyetemben (ezeket lásd lejjebb).

b., Lovagi képzést kapott karakter

Az ilyen karakter lemond ősi fegyvereiről, és saját harcmodoráról a lovagi fegyverek és harcmodor javára. Ekkor voltaképp kasztváltás történik, az alábbiak szerint:

- vissza kell számolni a harcértékeit 2 szinttel (az utolsó két szinten szétszított HM törlésre kerül); ezt az új harcmodor megtanulása követeli meg
- a tradicionális fegyverekre vonatkozó képzettségei megmaradnak, ám sem a fegyvereket, sem az Acélbőr nem használja ezentúl; ugyanez történik a lovagi étellel és küzdőstílussal össze nem egyeztethető képzettségekkel (pl. Fegyverdobás, Belharc, Hamiskártya, stb.)
- a Tapasztalati Szintje egy szintet visszaesik (csak a szintet veszti el, Kp-

i, stb. megmaradnak; szüksége is lesz rá); ettől kezdve lovagnak számít.

- megkapja mindazt a képzettséget, amit a lovag azon az adott szinten megkapna. Azokat a képzettségeket viszont, amiket az ezt megelőző szinteken kellett volna elsajátítani, most képzettség-pontjaiból kell kigazdálkodnia.
- a Lovaglás képzettséget csak akkor veheti fel, ha sikerül felnevelni számára egy olyan lovat, ami megtűri a hátán (a ragadozó auráját nem szokja meg az állat, csak ha kezdettől szokatták hozzá; az üvöltésekkel így is gondok lehetnek), akkor is csak alapfokon; a mesterfokot ki kell fizetnie képzettség-pontjaiból.

Ettől kezdve a karakter játéktechnikailag s lovag kasztúnak számít, tehát lovagként lép szintet, kap harcérték-módosítót és képzettség-pontot, stb. A fentiekből kitűnik, hogy utólagos képzéssel elsajátítani mindazt, amit egy lovagnak tudni kell, meglehetősen nehéz és időigényes folyamat; talán épp ezért, ha egy khálnak, aki lovaggá akar válni, fia születik, szinte biztos, hogy fiát kisgyermekkorától kezdve lovagi nevelésben részesítteti.

c., Lovagi nevelésben részesült khálok

Kiszakadt khálok gyermeke részesülhet ebben a megtiszteltetésben. Őt a lovagrend neveli fel, nemritkán szülői segítség nélkül (hisz egy khálnak harminc-valahány évesen hiába lesz gyermeke, felnevelni ritkán jut ideje - egyszerűen nem él addig). Egész valója a lovagságról szól; ha rendelkezik is apjának tradicionális fegyvereivel, nem használja azokat, csak mint családi ereklyét (és esetenként egyetlen apai örökséget) őrzi. Minden értelemben lovagnak számítanak; kasztjukat és rendjüket el nem hagynák soha. Csak ilyen karakter indítható már első szinten is lovagként!!!

Megjegyzés: ha a Rend nevelt számára háta, akkor az ilyen karakter megkapja első szinten a lovaglás képzettség mesterfokát.

Khál alfajok

„Kevesen tudják, hogy a khál társadalom nem egy fajból áll. Eddig három fő típust sikerült eddig megkülönböztetnem. Fő különbséget az alfajok színében, testfelépítésében találtam

Sajnos behatóbban nem volt alkalmam tanulmányozni a khálokat, hiszen nem mehettem el az őshazájukba. Mindenesetre külsőre nagyon hasonlítanak az általunk ismert vadállatokhoz, de két lábon járnak". (Részlet Zarba Koreen antropológus naplójából)

Alfajok leírása

a., Thom (oroszlán) alfaj

A Thomok a khál faj legnagyobb termetű ragadozói. Magasságuk elérheti a 2,5 métert is, súlyuk 140-200 kg között mozog. Jellemző a sörény és az oroszlánra emlékeztető fej. Testüket barna vagy fekete árnyalatú szőrzet fedi. Ők alkotják a faj gerincét.

b., Reep (tigris) alfaj



A Reepok erős felépítésűek, mozgékonyabbak a Thomoknál. Magasságuk elérheti a 220cm-t is, testsúlyuk 150-180 kg körül mozog. Fejük a tigrisére jellemző, szőrzetük általában fekete csíkos, alapszíne narancssárga vagy fehér. Intelligensebbek a Thomoknál, vérmérsékletük sem olyan heves. Ruganyosabbak, gyorsabbak, de testi erejük nem közelíti meg a Thomokét. 10-15 évvel tovább élnek fajtársaiknál.

Reepok módosítói: Erő +2, Állóképesség +2, Gyorsaság +3, Ügyesség +1, Egészség +2, Asztrál -3

c., Scorg (párdac) alfaj

A Scorgok a legkisebb, de leggyorsabb khálok. Testmagasságuk 180-200cm , súlyuk 120-140 kg között mozog. Villámgyors reflexek, hatalmas ugrások jellemzik őket. Szinte sohasem növesztenek sörényt, testüket egyszínű, sötét árnyalatú szőr borítja. Párduc pofájukban 3 cm hosszúságú szemfogak ülnek.

Scorgok módosítói: Erő +1, Állóképesség +2, Gyorsaság +3, Ügyesség +3, Egészség +2, Asztrál -4

A khál karakter személyisége

A khálok sokkal inkább megmaradtak természeti lényeknek, mint az ember. Állati ösztöneik sokszorta kifinomultabbak, testük fizikai képességei messze meghaladják az emberét. Viselkedésükben gyakran állatinak tetsző indokok vezérik őket, holott intelligenciájuk nem marad el az emberétől. A természetben ragadozónak s nem zsákmánynak számítanak, ezért nem ismerik a félelmet. Természetesen bennük is lakozik életösztön - kifinomultabb, mint az emberben - , de soha nem zavarja meg gondolataikat a félelem. Egy khál is elfut, ha veszélyben érzi magát, és civilizáltságából fakadó becsülete - vagy indulatai - engedik, de nem lehet félelmet kelteni benne. Ez lényegesebb jellemvonás, mint gondolnánk, s alapvetően ellentétes az emberi viselkedéssel.

Más tekintetben fordított a helyzet: a khálok sokkal inkább rabjai az érzelmeknek és indulatoknak, mint az emberek. Gyakran képtelenek uralkodni magukon, s mivel a félelmet nem ismerik, indulataik sokszor bajba sodorják őket. Jellemük egyik kulcsszava a *virtus*; nincs embernép, mely ilyen heves vérmérséklettel büszkélkedhetne. A khált megszemélyesítő Játékosról ez fokozott szerepjátékot kíván, hiszen gyakorta a józan ész ellenére kell cselekedtetnie kedves karakterét. Nem szabad azonban sarkítani a kérdést, s túljátszva a jellemet, minduntalan öngyilkos helyzetekbe kergetnie a karaktert. A helyes egyensúly megtalálása gyakorlatot és fokozott beleélést követel a Játékosról.

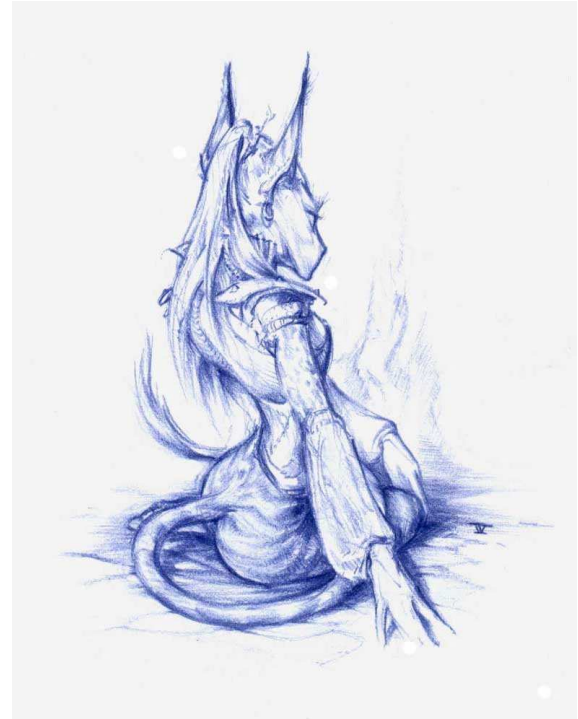
A másik kulcsfontosságú fogalom az egész khál civilizációt megalapozó **becsület**. A becsület megőrzése, a családi hírnév megtartása szigorúbb biztosítéka a rendnek és fegyelemnek bármilyen törvénynél, mert a khálok a tisztességüket elveszített családokat számúzik maguk közül. Az egyén becsülete egyben a család becsülete is, a kettő csak együtt létezhet vagy veszt el. Aki elvesztette becsületét, többé nem tagja népének, ezért családjával együtt számúzik. A számúzetés túlnyomórészt egyet jelent a halállal, mert a Khagból kivezető utazást csak a legerősebbek és legszerencsésebbek élhetik túl.

A khál szava szent, hiszen becsületének megnyilvánulása. Kétszer is meggondolja, mire adja szavát, de ha megtette, azt többé semmilyen körülmények között sem szegheti meg. Az eskü alóli feloldozás vagy a hamis eskü fogalmát nem ismerik. Adott szavuk, becsületük megtartása az egyetlen ok, mely indulataikon is felülkerekedik. A becsület megőrzése, az adott szó megtartása a khál karaktert választó Játékos másik fontos feladata.

Bármilyen meglepő is egy civilizált néptől, a viták eldöntésének elfogadott módja a khálok körében az egyenlő esélyekkel vívott párbaj. Ilyen esetekben persze azt nem életre-halálra vívják, hanem első vérig (a kevély khál kultúrában ez Ép-vesztést jelent). A küzdelem során bármi megengedett, egyebekben a szabályok a lovagi párbajokra hasonlítanak. A viadalt elvesztő fél köteles elfogadni a győztes igazát. Itt megint jelentős különbség mutatkozik a khál és az emberi mentalitás között: a khál ilyenkor nemcsak eljátssza, hogy enged, hanem valóban elfogadja a másik véleményét, akár a vitában meggyőzött ember. Ebből következően a khálok között a legjobb harcosok töltik be a vezető szerepeket - hiszen mindig igazuk van.

A népüktől elszakadt khálok a számúzott családok leszármazottai. Az, hogy valamelyik ősiük egykor elvesztette becsületét, nem változtatta meg khál erkölcsöküket, éppoly becsületesek és szavahihetőek, akár Khagban élő rokonaik. Mivel ott családi klánokban élnek, szigorú fegyelemben és hűbéri rendszerben, így idekint is szükségük van arra, hogy tartozzanak valakihez. Általában uralkodót keresnek fel, akinek hűséget fogadnak maguk és utódaik nevében. Feltétlen

megbízhatóságuk miatt mindenütt nagy becsben tartják őket. Némelyikük már áttért új hazája hitére, mások az új istenekhez is csak a démonoktól való védelem reményében fohászokodnak.



A civilizált világban csak a legtájékozottabbak ismerik a khálokat, az egyszerű nép sok helyütt még csak nem is hallott felőlük. Így azután nehéz feltűnés nélkül járniuk-kelniük a világban, s gyakorta félelmet keltenek megjelenésükkkel. Ez olykor előny, máskor ellenben leküzdhetetlen akadály. Akik ismerik fajukat, szerfelett elővigyázatosak velük: egy khál ellen mindig az elérhető maximumot vonultatják fel.

A khálok és Ynev

Két szempont alapján érdemes vizsgálni ezt a kérdéskört: a khálok viszonya Ynevhez - és Ynev viszonya a khálokhoz.

1., A khál Yneven

Itt ismét többféle felosztás is elképzelhető; a legpraktikusabb a generációk szerinti különbségek számbavevése.

a., Elsőgenerációs khál

JK számára tiltott; voltaképp az olyan kiszakadtakat értjük ez alatt, akik Khagban

nevelkedtek, tehát homályos kisgyermekkori emlékképeknél jóval élénkebb bennük a khál őshaza. Ők azok a családok, akik becsületük elvesztése miatt Khagot elhagyni voltak kénytelenek. Akik túléltek a több napos utazást az Uohro-Athrar földalatti poklán keresztül (iszonyatosan gyors sodrású, helyenként forráspont közeli hőmérsékleten gőzölgő, pengeéles zátonyokkal tűzdelt folyót képzeljük magunk elé), Anublientől északra, lakatlan senkiföldjén láthatnak először csillagokat. Tekintve, hogy a napokig tartó hánykódást valóban csak a legszívósabbak és szerencsésebbek élhetik túl, így a családból ekkorra már csak a legerősebb hím(ek), és esetleg egy végsőig legyengült nőstény marad életben - a halottakat pedig nem temethetik el, hisz magával sodorta az ár... Ha csak hím maradt életben, akkor általában magányos vándorként pusztul el, hisz társa nincs, lakott településeken pedig démonnak - vagy aquirnak - nézik, és előbb-utóbb elpusztítják - hisz még a nyelvet sem ismeri. Ha két hím marad életben, akkor kihúzzhatják jó darabig, jókora szerencsével akár tisztas öregkort is megélhetnek a világtól elzárt vadonban, vadászó-gyűjtögető életmódot folytatva. Hasonló a helyzet, ha a túlélők közt nőstény is akad: ekkor ő párt választ magának, valahol otthont létesít, és párjával családot alapít; a többiekre (ha vannak), a fenti sors vár. A nőstény szerepe azért lényeges, mert egyrészt értelemszerűen ő szülhet gyereket (aki már JK is lehet), illetve ő az, aki megpróbálja felvenni a kapcsolatot a külvilággal - ez persze akár évekre is telhet, és az eredmény - nos, legalábbis többesélyes.

b., Második generáció

Akár JK is lehet, de ekkor csak harcokként kezdhet. Már teljesen Ynev szülötte, az őshazáról csak szüleitől hall. Szülei haláláig - amennyiben azoknak sikerült békés kapcsolatot kialakítania a helybéliekkel - elsajátítja a khál mellett a helyi dialektusokat is (ez romlott ervet takar), megtanulja használni apja fegyvereit (ezek szinte mindig megmaradnak: egy khál az Uohro-Athrar

poklában előbb válna meg az életétől, mint a talán túlélést jelentő fegyvereitől), ezenkívül a hagyományos khál nevelésben részesül. (Ha szülei idő előtt elpusztulnak, akkor ez általában valamilyen külső katasztrófa eredménye, amibe ő is belepusztul; előregedés nem képzelhető el, hisz akkor már a Folyót sem éltek volna túl. Ha valami csoda folytán mégis megtörténne valami hasonló kisgyermekkorában, akkor a vadonban pusztulna el.) Testvéreivel - ha vannak; ez nagyon ritka! - nem egyszerre hagyják el szüleiket, hanem amint befejeződött nevelkedésük (ebben kivételesen az apa szava a mérvadó); ekkor elindulnak a Nagyvilágba,



megkeresni saját társukat. A második generáció minden tagja kalandozó tehát, legalábbis kezdetben: keresik a nőstényt (hímet), akivel saját családot alapíthatnak. Célszerű ettől a pillanattól indítani a második generációs khál karakterét: "...a második éjszaka azóta a hajnal óta, hogy apád utadra engedett, és fegyvereit adta neked - azt mondta, elérkezett az ideje annak, hogy megleld saját otthonod; mert amit hátrahagysz, már nem az otthonod többé...". Innen kezdve a khál karakternél leírtak érvényesek rá; 1. Szintű harcokként.

c., További generációk

Ritkák, mint a fehér khál... Ha a másodgenerációs tényleg talált társat, akkor gyermekei már akár lovagként is indulhatnak (lásd a khál lovagnál leírtakat). Ők már jó ynevi nyelv- és kultúraismerettel, kapcsolatokkal, támogatókkal, ellenséggel és ismertséggel rendelkeznek, már születésük pillanatában is, amit apjuknak/anyjuknak köszönhetnek: hisz ő vívta ki nekik. Ynev világának szerves részei - s ők vannak a legkevesebben mind közül...

2., Ynev és a khálok

Szintén kézenfekvő a generációs különbségek kályhájától indulni.

a., Elsőgenerációsok

Rettegés, babona, tévhitek, félreismerés, és az ezek kiváltotta indokolatlan agresszió. Ha ezt valahogy sikerül legyőznie, akkor a khál nőstény valóban büszke lehet magára. Történhet ez sokféleképpen: egyfajta valláskezdemény kialakításával (jóságos erdei szellemek, akik megvédnek az orkoktól), de akár nyílt kapcsolatfelvétellel is (pl. cserekereskedelem kialakítása). Általában elmondható, hogy amennyiben a khál elfogadtatta magát egy közösséggel, akkor az a közösség kiáll érte - egyrészt, mert hasznos szövetséges (megemeli a mestergerendát, ha szépen kéri J), másrészt, ha megismerik, már a puszta jelleme miatt védelmükbe veszik (lovagi viselkedés, stb.).

b., Második generáció

Majdnem ugyanez, azzal a látszólag apró különbséggel, hogy állandó közösséget nem találhat, hisz - a kezdeti években - vándorol, keresi társát. Emiatt nehezebb a helyzete, abból a szempontból viszont könnyebb, hogy úgyahogy ismeri a világot, ami körülveszi, így meg tudja magát védeni (hisz még a nyelvet is beszéli), be tudja bizonyítani, hogy nem démon. Ez a szüntelen bizonyítás viszont kikezdi lényét, így előbb-utóbb önként csatlakozik valamely közösséghez (persze nem Tharr Rontásérsekeihez). Így kerülhet lovagrendekhez, testőrnek egy király udvarába (rendszerint azonnal felveszik - ránéz az ellen, és rohan el), vagy épp egy kalandozó csapathoz. Akárhogy is, tartozni fog valakihez, és ez elég erőt ad neki állandó küzdelméhez, melyet mássága miatt szüntelen vívni kényszerül.

c., Többi generáció

Gyakorlatilag változatlan, azzal az apró különbséggel, hogy családja helyett egy egész közösséget hagy hátra, mikor elindul társat keresni; de ennek a közösségnek attól még ugyanúgy része marad, tehát van hová visszatérjen; kevésbé valószínű, hogy kalandozókhöz csapódna.

