AZ EMBERVADÁSZOK

A legősibb mindazon fejvadászrendek közül, akik valaha Észak-Yneven tevékenykedtek és a mai napig őrzik és alkalmazzák tudásukat. Talán csak Niare néhány klánja bír az övékénél nagyobb hatalommal, de lévén, hogy a császárságot minden másnál nagyobb titokzatosság lengi körül, ebben a kérdésben nem dönthetünk egyértelműen.
Tény, hogy a szervezet ősei, egyes erv nemzetségek testőrdinasztiái valamikor a Káoszkor végén érkeztek északra, s nagy segítségére voltak uraiknak abban, hogy a Dawa Birodalom romlott maradványai között éldegélő népek szilárdan megvethessék lábukat a rontással terhes földeken és sikerrel álljanak ellen a múlt visszatérő árnyaival és a délről érkező szörnyűségekkel szemben.
Ma sokan Erigowot neveznék meg, ha az Embervadászok eredetéről kérdeznék őket, holott ez koránt sem így történt. Számos ereni és haonwelli irat tanúsága szerint ezekben a hercegségekben voltak megtalálhatók azok, az Embervadászok között csak Menedékhek nevezett épületek, ahol bizonyíthatóan fejvadászok, családi orgyilkosok, testőrök képzésével foglalkoztak. Mai szemmel nézve ugyan még távol voltak azoktól, akiket Embervadásznak lehet nevezni, sokkal inkább emlékeztettek sokoldalúan képzett gyilkosokra, de tény, hogy a három részre szakadt királyság határain belül ringott a szervezet bölcsője. Általános elterjedésükhöz viszont elengedhetetlen volt, hogy Erigow fegyverforgatói és politikai tanácsadói felfigyeljenek a rendkívül hatékonyan működő kis szervezetekre, akik ezidőtájt még nem alkottak közös testet, de hasonló elveik és harci stílusuk lehetővé tette, hogy közeledhessenek egymáshoz. Ezidőtájt pedig minden kézre szükség volt, akár a lesből támadók kezeire is, mert a frissen megalakult északi Szövetség még nem állt olyan erős lábakon, hogy megengedhette volna, hogy lemondjon a jó fegyverforgatókról.
A hírneves Haonwelli Tanácskozás volt a döntő a dologban. Minden akkortájt a Szövetség területén dolgozó szervezet képviselője jelen volt és kevés kivétellel egyetértettek abban, hogy sokkal hatékonyabban működhetnek, há a szövetség égisze alatt, egymással egyetértésben intézik dolgaikat. Igazukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy akik akkor nemet mondtak a szerződésre mára mind beolvadtak, vagy eltűntek. Ez nem azt jelenti, hogy nincsenek más klánok északon, de ezek mind később születtek és közel sincs akkora hatalmuk, mint az erigowi székhelyű szervezetnek.
Voltak persze torzsalkodások akkor és később is, míg sikerült kialakítani azt a belső rangsort, amit végül mindenki elfogadott, de a legnagyobb szakadás a szervezeten belül a p.sz. XXII. századra tehető. Ekkor vált ki a három legtehetségesebb vezető a szektából, hogy sértődésükért bosszút remélve szolgálataikat Toronnak ajánlják föl. Az Ikrek fejvadászai azóta is leggyűlöltebb ellenségei az Embervadászoknak, s nem mulasztanak el alkalmat, ha árthatnak egymásnak.
A Haonwelli Tanácskozás után a szervezet székhelye – hogy sértődés ne essék – Erigowba került, ahol a legősibb kyr hagyományoknak megfelelően láttak neki a szekta felépítésének.

Erre utal a belső rend, amit kisebb változtatásokkal minden északi szervezet a mai napig használ - ideértve még az Ikreket is - és az a könyv, mely a szervezet szent szövegeit és irányadó útmutatásait tartalamazza. A csak Kódex néven ismert szent könyv nyilvánvalóan kyr eredetű, és a harcosok magatartását a velük szemben támasztott elvárásokat és irányelveket tartalmazza. Ez az ami egyetlen Menedékből sem hiányozhat, s amely felfogásával, tiszta erkölcsiségével egészen új irányt szabott a szekta működésének. Bizonyosan tudjuk, hogy voltak olyanok, akik nem rokonszenveztek az új elvekkel, de ők lassan megbékéltek, elhallgattak vagy elhallgattattak.

Minden Menedéken belül helye van a <MI«MDAI»>«MDNM»r«MDAI»el«MDNM»itor<D>-nek nevezett öreg fejvadásznak, az Olvasónak, aki a Kódexet őrzi, s időnként felolvasást tart a nehéz, kapcsos könyvből, vagy a kiképzendő fiatalokkal foglalkozik.

Néhány gondolat a Kódexből, amely meghatározza az Embervadászok viselkedését, gondolkodását, s amely segítségével mi is átláthatjuk mely eszmék mozgatják ezt a szervezetet.

- A Kard «MDAI»(ahogy magukat nevezik)«MDNM» mindig <MI>hűséges<D> a Szövetséghez, az Országhoz, a Klánhoz, a Megbízóhoz. Ez az a fontossági sorrend, amely fel nem cserélhető, s mely érdekek meghatározzák«MDAI» cselekedeteit. Tehát sem a megbízó, de még a klán sem tehet olyasmit ami akár az ország akár a Szövetség ellenére lenne.
- Soha nem ölhet asszonyokat avagy gyermekeket. Ha mindenképpen ellenük kell fordulnia, ártalmatlanná tételüknél többre nem vetemedhet.
- A gyilkolás soha nem lehet maga a cél, csupán a megfelelő szerszám, mely a cél eléréséhez felhasználható, de nem szükségtelen.
- Tisztelet illeti a mestereket, tanítókat, s mindazokat akik a családját jelentik, mióta vérszerinti szülei megszűntek számára.
- A Kard mindig megadja a tiszteletet ellenfelének, hiszen a küzdelem, a halál nem csupán a sors játékszere, s megfontoltsággal és alázattal kell annak bírnia, ki mások életét kioltani készül, vagy más kezében sejti saját halálát.
- Ha mégis ölni kényszerül, tegye ezt oly módon, mely nem nem von fejére rossz szót, sőt elismerésre sarkall, s áldozata se legyen halálában megvetendő, szánandó.
- Bízzon mindig a csillagokban, mert azok tartják élete fonalát, s el nem eresztik, míg élnie engedett.

Ezek a főbb vezérelvek, melyek az Embervadászokat mozgatják, s melyek csak kivonatok a Kódex példabeszédekkel és intelmekkel teli szövevényéből. Vannak természetesen más passzusok is a könyvben, melyek kihatással vannak a fejvadász életére, meghatározzák viselkedését a Menedéken belül és kívül, irányelveket adnak a helyes gondolkodáshoz, s nem utolsó sorban leírják a szervezet belső felépítését.

Mindezekből nagyjából fogalmat alkothatunk miként is élnek, mely elveket vallanak az északi fejvadászok. A személyes találkozás talán kissé fatalistának, könnyelműnek mutathatja őket, de ez csak abból fakad, hogy könnyű szívvel várják a rájuk leselkedő veszélyt, s csillagaik oltalma alatt, bármilyen hajmeresztően veszélyes feladatra vállalkoznak. Ugyanakkor önérzetesek, kitartóak, s ha kell az őrületig makacsak

Vannak persze klánok, amelyek másként értelmezik a Kódex

szavait, s bár nagy vonalakban hasonlóan gondolkodnak, a szent könyv bizonyos példabeszédeinek ellentmondásait, saját igazuk alátámasztására használják. Ők az Eretnek Klánok, akik ha nem is kerültek nyílt összetűzésbe a többiekkel, módszereikben bizony komoly különbségek vannak. Nem riadnak vissza a mérgek használatától, s előfordul, hogy hátulról támadnak. Mindezzel együtt nem hitvány és gonosz népség, csupán szabadabban értelmezik a Kódex lefektette szabályokat. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a szervezet ezidáig nem tagadta meg őket, s nem indult vádemelés ellenük. Az Eretnek Klánok jobbára Erigowban és Haonwellben tevékenykednek, de biztos tudomásunk van egy Tarinban működő szervezetről.
Az Embervadászok rendkívül fontos szerepet játszanak észak életében. Nem csak kiterjedt hálózatuk és hatékonyságuk miatt nagy a súlyuk a politika mérlegén, de megbízhatóságuk, becsületük is nagyban hozzájárul ahhoz, hogy ha kell fegyvereik súlyával segítsék a Szövetséget. Végtére is ezért hozták létre őket. Majd minden városban van legalább egy Menedékük, általában jól védhető erősség, ahol megtalálhatók, felbérelhetők. Szerepük igen változatos.
Testőrként szolgálnak nem csak a kiváltságosok mellett, hisz az országoktól kapott óriási összegek lehetővé teszik, hogy a kevésbé tehetősek is megfizethessék szolgálataikat. Ők azok akik egész északon a legkevesebbet kérnek. Egyhavi testőrszolgálatuk mindössze egy aranyba kerül. Ez persze csak a Független Klánok szolgáltatásaira igaz. Azok a szervezetek, amelyek közvetlenül egy állam, vagy maga a Szövetség irányítása alatt állnak, nem aprózzák el az idejüket ilyesfajta szolgálatokkal. Ők magas rangú urak, hölgyek, egyházi személyek biztonságára ügyelnek, mindenhová elkísérve őket. Nem titkolják kilétüket, de ha kell pillanatok alatt egyszerű szolgálóvá vagy cseléddé változnak.«MDNM» észak minden jelentősebb államférfiának testőrségében ott vannak, s ők biztosítják a különböző tárgyalások, bálok, ünnepek lebonyolításának biztonságát is. Gyakorta használja őket a Szövetség saját titkos praktikáinak a lebonyolítására is. Ha nem is menetelnek katonacsizmák ütközetekbe az északi földeken mégis folyamatos háborúság dúl a Fekete Hadurak államaival, igaz, hogy ezek a csaták jobbára a színfalak mögött zajlanak, s a köznép nem sokat vész észre belőle. A Szövetség ügynökeit kísérik titkos útjaikra, s gyakran maguk is kémszerepre vállalkoznak. Nem egy Embervadász él évek óta ellenséges területen, folyamatos életveszélyben, hamis személyiség mögé rejtve valódi kilétét. Ezek az ügynökök laza mentális hálóval vannak összekötve, mely gyorsan megoldható és újraszőhető, ha esetleg Toron vagy a szövetségesei valamit megneszelnének. Már pedig résen vannak, ezt bizonyítja az időről időre elhallgató kémek magas száma, akik helyettesítésére mindig újakra van szükség. A legtöbb ilyen Embervadász Abasziszban, illetve a Városállamok területén tevékenykedik, itt tehetik ezt a legnagyobb biztonságban. A legnehezebb dolguk Toronban van, hiszen a merev szokások rendszere, a folyamatos gyanakvás légköre szinte lehetetlenné teszi a rejtőzködést. Ennek ellenére bizonyos körökben sejtetni engedték, hogy így is szép számmal működnek ügynökeik a sötét Birodalomban, s talán - ami ugyan nehezen hihető, s koránt sem biztos, hogy igaz - az egyik Boszorkányhadúr maga is a Szövetség embere.
Fontos feladatuk még éppen az efajta tevékenység megakadályozása. Az Embervadászok dolgoznak azon is, hogy az

ellenséges kémszervezetek lehetőleg minél kevesebbet tudhassanak meg a Szövetség titkaiból. Átkozottul nehéz feladat ez, hiszen az északi államokban gyakorlatilag szinte mindenki szabadon járhat-kelhet, és arról se feledkezzünk meg, hogy Toron hasonló szervezetei legalább olyan ügyesek, ha nem jobbak, mint az északi államok hasonló klánjai, emberei.
Nem elhanyagolható ugyanakkor az a szerep sem - lévén mégiscsak fejvadászokról van szó - amit a különböző kétes egyének kézrekerítésében, félreállításában játszanak. Időről-időre akadnak olyanok, akik veszélyeztetik a Szövetség érdekeit, ezek eltakarításában tagadhatatlanul nagy feladat hárul az Embervadászokra.
A Kódex meghatározta szervezeti felépítés egyszerű és könnyen átlátható. Maguk a klánok három csoportra oszthatók. A Szövetségi Klánok, közvetlenül az északi Szövetég érdekeit szolgálják, vezetőjük a Legfőbb Úrúr, aki az egész szervezet feje, kilétéről semmi bizonyosat nem tudni. Ő irányítja a háttérből a klánokat, mindenben az ő szava dönt, ő hangolja össze tevékenységüket a Szövetség magasabb érdekeivel. Sokan próbálták már kideríteni ki is lehet valójában. Talán maga az egyik Vörös Hadúr, bár ez elég bizonytalan feltevésnek tűnik, az már sokkal hihetőbb, hogy vész esetén az egyik elesett Hadúr helyére léphet, ha úgy hozza a szükség. A Hadurak mindenesetre tisztában lehetnek kilétével, s nem kizárt, hogy néhány herceg, tanácsadó, titoknok is a jólértesültek között van.
A Törurak irányítják magukat a Szövetségi Klánokat, megelőzve a szekta belső hierarchiájában a Törmestereknek nevezett fejvadászokat, akik a tagállamok szolgálatában álló szervezeteket a Mesterklánokat irányítják. Ezek látják el az egyes országok titkos belső ügyeinek intézését, mindazt, amivel a hercegségek, királyságok megbízzák őket, s ők utasítják a kisebb feladatok elvégzésére a Független vagy Szabad klánokat. Ezek vezetői a Klánurak.
A klánok belső hierarchiája is egyszerű. A vezetőkön kívül Mesterekre és Ifjakra oszlik, attól függően, ki mennyire volt képes elsajátítani a "szakma" mesterfogásait. Maga a szervezet ennek megfelelően alulról felfelé építkezik, ami annyit tesz, hogy a különböző Szabad Klánok Menedékein végzik el az első simításokat a frissen odakerült Ifjakon. (Kiválogatásukat nagy gonddal végzik, csak a legkiválóbbak kerülhetnek ide, s igazi megtiszteltetés, ha valakit magukhoz fogadnak. Ettől kezdve a Menedék lesz a családja, azoknak csakúgy, akit a szülői háztól hoztak el, mint azoknak, kikre a lelencházakban bukkantak.) Azok az Ifjak, akik eléggé felkészültek, végrehajthatják első küldetéseiket, s ha sikeresen bizonyítottak, előbb-utóbb a Mesterek közé fogadják őket. Mindenben engedelmeskednek a Klánuraknak, s nagy tisztelettel fogadják más Mesterek, a már említett relítorok valamint a szellemi és lelki élet gondjaival foglalkozó, a Menedékben élő papok tanácsait, intelmeit. Ha elég kitartóak és ügyesek, megakadhat rajtuk a Mesterklánok valamelyikének a szeme, esetleg hírnevük alapján keresik meg őket. Olyan megtiszteltetés ez, mely csak igen keveseknek adatik meg. Itt ismét csak Ifjaknak nevezik őket mindaddig, míg ki nem érdemlik a Mester elnevezést. Általában már javakorabeli emberek azok, akik megérik ezt a megtiszteltetést, de mindig akadnak olyan ügyes, hihetetlen képességekkel megáldott fiatal fejvadászok, akikre már korán odafigyelnek mesterei. Ők kerülhetnek a Szövetségi Klánokhoz, hogy a legveszélyesebb

küldetésekben vehessenek részt, s életük kockáztatásával segítség az északi szövetség ügyeinek mind jobb futását.
A játék nyelvére lefordítva mindez a következőképpen fest:

ÉSZAKI SZÖVETSÉG
  Legfőbb Tőrúr 19. szintű fejvadász - 1
  SZÖVETSÉGI KLANOK - TORURAK TANACSA
  Tőrurak 16-18. szintű fejvadászok - 4
  Mesterek 13-15. szintű fejvadászok - 15
  Ifjak 9-12. szintű fejvadászok - 45
AZ ÉSZAKI SZÖVETSÉG TAGÁLLAMAI
  MESTERKLANOK - TORMESTEREK TANACSA
  Tőrmesterek 9. szintű fejvadászok
  Mesterek 7-8. szintű fejvadászok
  Ifjak 5-6. szintű fejvadászok
  SZABAD v. FÜGGETLEN KLANOK - KLANURAK TANACSA
  Klánurak 5. szintű fejvadászok
  Mesterek 4. szintű fejvadászok
  Ifjak 0-3. szintű fejvadászok

A Kódex ugyanakkor meghatározza a küldetésekben résztvevők közötti rangsort is. Ha az Embervadász nem egyedül vesz részt egy feladat végrehajtásában, általában legalább hárman próbálnak meg egy egy megbízást tejesíteni. Ilyenkor egyvalaki a felelős a sikerért vagy a kudarcért, a <MI>rakkoris<D>. Őt vagy a klán vezetője jelöli ki, vagy ha a klán parancsnoklója másoktól kapta az utasításokat, akkor azok választják ki a lehetséges jelöltek közül. A többiek lényegében véve egyenrangúak, ám esetleg kialakulhat közöttük bizonyos belső rangsor a fejvadászok eddigi cselekedetei alapján.
A Kódex ugyan nem említi, de a különböző Menedékeknek általában vannak más lakói is, nem csak maguk a fejvadászok. Említettük már a relitorokat és a papokat. Az Embervadászok a pyarroni isteneknek áldoznak és elsősorban Arel és Uwel pártfogását élvezik. Természetesen vannak olyan Menedékek is, ahol más istenek evilági szolgái gyakorolják hivatásukat, de e két istenség a legelterjedtebb mind közül.
Említettük már mekkora szerepe van az Embervadászok életében a csillagoknak. A <MI>Steliriorok<D> Csillagnézők szintén fontos szerephez jutnak a Menedékekben. óriási könyvekben őrzik a tudásukat, s minden fejvadász számára külön végzett számítások alapján próbálnak meg következtetéseket levonni a jövőjüket illetően. Számos égitest van, amely szerintük különleges befolyással bír az Embervadászok számára. Ezek egyike a vörös hold. Toronban nem véletlenül nevezik őket a Vörös Hold Gyilkosainak, ha csak tehetik az Embervadászok ezen égi kísérő fényében hajtják végre támadásaikat, kísérlik meg feladataik elvégzését. Ha véletlenül úgy alakul, hogy máskor kell munkához látniuk, azt mindenképpen rossz előjelként veszik. Fontos csillagok is segítik őket ezen feladataik végrehajtásában. A legismertebbek: Arel Szeme, a téli égbolt egyik meghatározó csillaga, a Gyöngy, a Sas csillagkép vezércsillaga, a Vándor, mely télen és nyáron egyaránt látható és a Nyílfény mely - a sors iróniája - Toronban Fáklyaként ismert, és több Iker szekta kedvelt szerencsecsillaga. A sötét birodalom gyilkosait viszont nem segítik oly módon az égi vándorok, mikként az északiakat. Minden klánnak van saját csillaga, - a Csillagnézők ez alapján számítják ki a klán hozzávetőleges jövendőjét - és ha ez a

csillag az Embervadász számára látható egy feladat végrehajtása közben, (nem takarja felhő, szabad téren jár stb...) akkor ez kézzelfoghatóan segíti őt. Ez annyit tesz, hogy amíg a csillag szem előtt van, az a Szerencse Amulett tulajdonságait sugározza a fejvadászra. Egy klánnak csupán egy csillaga lehet, s az sem biztos, hogy ez az év minden szakaszában látható lesz. Ennek eldöntése kizárólag a KM feladata.
Ugyancsak fontos feladatuk van az Embervadászklánok Menedékeiben a Mentiszeknek. Ők a Pszi tudományának avatott ismerői és számos olyan ismerettel bírnak, melyek nagyban elősegítik a fejvadászok sikeres boldogulását. Nem egy olyan diszciplína van, mely teljességgel ismeretlen mások előtt, ugyanakkor az Embervadászok gyakorta alkalmazzák. Ezen titkokat nem osztják meg senkivel, klánbeli fogadalmaik ezt komolyan tiltják, s állítólag ebben komoly szerepe van egyfajta mágikus kötésnek, mely lehetetlenné teszi, hogy ezeket a diszciplínákat másokkal megismertessék. Jobbára olyan elmebeli fogások ezek, melyeket a pszi alkalmazó csak mesterfokú képzettség esetén képes használni, s eredetüket tekintve állítólag azokra az időkre nyúlnak vissza, amikor Niare és félelmetes mentális harcosaik még nem zárkóztak el mindenfajta közeledés elől, s szívesen osztották meg titkaikat az arra érdemesekkel.
Ezen gyakorlatok egyike az a mentális háló is, amely a beavatottak elméjét védi a messzi vidékeken, azokét, akik a Szövetség boldogulásáért viszik vásárra a bőrüket ellenséges területeken. Laza mentális lánc ez, gyakorlatilag bármikor lebontható és felépíthető feltéve, hogy alkalmazóinak van rá elegendő energiája, ami lehetővé tesz egyfajta folyamatos kommunikációt amíg a fenntartása nem emészti fel az összes rááldozott erőt. Hátránya, hogy nehezen álcázható és az ellenséges mentalisták viszonylag hamar a nyomára bukkanhatnak alkalmazóiknak.
Az egyik leggyakrabban alkalmazott diszciplína - akár az előzővel kombinálva is - az Összetartozás Pszivel. Csak 3 kör meditálást, és résztvevőnként 3 Yp felhasználását igényli. Tizenöt körig tart, s ez alatt az időtartam alatt a diszciplínában résztvevők - feltéve, hogy nem tartózkodnak egymástól 100 méternél távolabb, aktuális pszi pontjaikat szabadon áramoltathatják egymás között. Így elérhetik azt, hogy bármelyikük olyan diszciplínát alkalmazzon, amire egyébként nem lenne meg az ereje. Az ily módon felépített pajzsok az időtartam lejártával lebomlanak, s minden ezúton létrehozott mentális hatás érvényét veszti. A felhasznált pszi-pontok elvésznek, s csak újabb meditálással szerezhetők vissza. Legkevesebb három Embervadász szükséges a végrehajtásához, s természetesen a Pszi magas fokú ismerete.
Az Embervadászoknak nincsenek klánjukra jellemző fegyvereik. Szívesen alkalmaznak hosszú és rövid kardokat, de ez alapján felismerni őket lehetetlen. Saját, csak rájuk jellemző fegyvereket nem használnak, viszont Tarinnal való jó kapcsolataiknak köszönhetően remek sodronyingeket öltenek magukra, melyek 3-as SFÉ-vel rendelkeznek és nem gátolnak a mozgásban.
Saját harci stílusuk nincsen, viszont alkalmaznak néhány olyan fogást, mely nem jellemző más szervezetekre. A legtipikusabb ezek közül az éjlépés, amely egy sajátos, bonyolult tánc. Lehetővé teszi, hogy miután 3 körön keresztül tradicionális harci táncban küzdött, mely során nem támadott, csupán

védekezett (VÉ:+20) egyetlen támadás erejéig a Védőértékéből maximum 25-öt a Támadóértékéhez rendelhet. Ez bonyolult védés-visszaszúrás kombináció, amely során elveszíti az első támadás lehetőségét, akármekkora is a Kezdeményező értéke. Azonban egy előre meghatározott összeggel csökkentheti a VÉ-jét, s ezt a mennyiséget a TÉ-hez rendelheti. Sikeres támadás esetén a sebzéséhez k6/2 járul. A harci értékek megváltoztatása csakis erre az egy körre lesz érvényes.
Sokan az Embervadászok nagy erényeként tüntetik fel, hogy a szervezet nem kötődik szorosan egyetlen fajhoz sem. Gyakoriak az olyan klánok, melyek egy nem emberi fajhoz kötődnek. Ezek általában Szabad Klánok, de nem ritka, hogy valamely másvérű faj képviselője a Mesterklánok vagy a Szövetségi Klánok között is megállja a helyét. Ezek jobbára félelfek, de akadnak Tarinban is Embervadászok. (Kizárólag NJK-k)
Külön említést érdemelnek Doran Embervadászai. Igen hatékony fejvadászok, akik erős mágikus tárgyakkal vannak felszerelve, és létezik egy olyan Eretnek Klánjuk is, melyet a nekromanták hoztak létre, halott Mesterek lelkét zárva homonkuluszaikba. Mindez természetesen - legjobb tudomásunk szerint - az érintettek beleegyezésével történt.
A képzettségek terén nincs sok különbség a többi szektához képest. A leglényegesebb jellegzetesség ami megkülönbözteti őket, hogy az Eretnek Klánok kivételével nem kapják meg első szinten a Hátbaszúrás képzettséget, helyette viszont alapfokú ismeretekre tesznek szert Belharcban és Földharcban. Ebből a Mesterfokot ugyanúgy 5. szinten sajátítják el, miként az Eretnekek a Hátbaszúrását.
Ellenségeik és szövetségeseik egyaránt vannak. Az előbbiek között tartják számon az Ikreket, a Láncbarátokat és Tharr egyházát, míg szövetségeseiknek tudhatják Arel és Uwel rendházait, az Inkvizítorok Szövetségét és a Láncbarátok esküdt ellenségeit, a gianagi alapítású Ezüst Ököl Testvériséget.