Kněží a Mágové

V každém světě existuje život a existuje smrt. Všude existuje dobro a zlo, světlo a temnota. A v některých světech existují i ti, kteří jimi vládnou.

*Kněží*

**Řád Paladinů Stříbrné Ruky**

*Paladinové, rytíři Svatého Světla z řádu Stříbrné Ruky jsou novou posilou armád Aliance. Jejich vůdce, Brigitte Abbendis, byla v mládí učněm arcibiskupa Alonsa Faola, přičemž se naučila velmi mnoho o tom, jak ovládat sílu Světla. Když však padl Stormwind a opatství v Northshire bylo vypáleno, Faol se začal rozmýšlet, kde vzít sílu, která by dokázala porazit démonické Orky, když řadoví klérici nebyli stavěni na boj. A tak vznik řád, jehož členové jsou verbováni jak z prořídlých řad bojem ostřílených klériků z první války, tak z řad zbožných rytířů a válečníků sedmi království, a jsou posvátným slibem zavázání chránit slabší a bojovat proti zlu.*

**Role:** kněz národa, duchovní podpora, vojenská a magická podpora

**Charakteristika:** svatí muži bojující proti zlu, rozvážné, avšak nekompromisní jednání

**Místo ve hře:** nejlépe druhá linie, podpora vojáků – kouzly (spousta podpůrných kouzel) morálně a taky vlastní zbraní, pomoc při organizaci útoků

**Kostým:** rytířský (jste bojoví kněží), převaha bílé barvy

**Zbraň:** obouruční, ideálně kladivo, popřípadě meč

**Řád Nekrolytů**

*Nekrolyté jsou temní kněží, obřadníci a obětníci Rady stínů, vládci smrti a hlasatelé vůle jejich démonických pánů. Zasvěcenci temnoty přicházející od kněžišť a oltářů potřísněných krví jsou vítanými spojenci válečníků. Na rozdíl od černokněžníků se nebojí vrhnout se do nejprudšího boje a rozdávat rány svými obávanými sekerami stejně horlivě, jako by v chrámu popravovali zajatce ve jménu zvrácených bohů. Navíc s sebou přinášejí temná požehnání, která jejich spolubojovníky posilují. I pro tuto jejich oblíbenost je černokněžníci, jinak nižšími kastami orků opovrhující, posílají do bitev s běžnými válečníky, aby je skrze ně mohli ovládat a manipulovat jimi, jak je už jejich zvykem.*

*Vůdcem řádu Nekrolytů je Teron Gorefiend, jeden z prvních, kteří budou později známí jako Rytíři smrti.*

**Role:** kněz klanu, duchovní podpora, vojenská a magická podpora

**Charakteristika:** temní kněží, odpadlíci černokněžnické magie, které ovládla fascinace smrtí – považují se za strážce bran do podsvětí a skrze oběti se dovolávají přízně pánů smrti

**Místo ve hře:** nejlépe druhá linie, podpora vojáků – kouzly (spousta podpůrných kouzel) morálně a taky vlastní zbraní, pomoc při organizaci útoků.

**Kostým:** převážně černá barva, výzdoba z kostí a lebek, kůže zelená, ruce potřísněné krví

**Zbraň:** nejlépe obouruční sekera

*Mágové*

**O magii všeobecně**

*Ve světě Soumraku je magie běžnou věcí a proto zde naleznete i nemálo mocných kouzelníků. Na straně Hordy jsou to například černokněžníci a na straně Aliance pak různí mágové. Všichni tito se zabývají magií, kterou jsme pro potřeby naší hry rozdělili do pěti škol. Bílá (škola světel a iluzí), Modrá (škola magie blesku, ledu a arkány), Černá (škola magie smrti a strachu), Rudá (škola magie ohně a magie démonické) a Šedá (škola čiré magie).*

*Tento Almanach Vám umožňuje nastudovat pravidla pro hraní Černokněžníků a Mágů (souhrnně kouzelníků) a prohlédnout si předem kouzla, která budete moci sesílat. Krom kouzel pěti kouzelnických škol pak ještě existuje magie kněžská, ale s tou nejsou kouzelníci schopni pracovat a je pojednána v Knihách světla a temnoty, čili pravidlech pro Paladiny a Nekrolyty.*

**Mágové**

Většina Aliančních mágů, kteří jsou v současnosti soustředění v armádě Anduina Lothara, studovali v Dalaranu, městském státu zcela oddanému magii. V jejich čele stojí velice mocný arcimág Khadgar, který předčasně zestárl kvůli kletbě jeho bývalého mistra Medivha. Dalaranští mágové jsou pragmatičtější a v boji nebezpečnější, než čarodějové ze Stormwindu a jejich touha po pomstě za zničení jedné z největších kouzelnických škol Azerothu z nich činí nebezpečné protivníky.

Jejich úkolem je podporovat jednotlivé království ve společném boji proti Hordě, ale právě proto, že dlouhé roky strávili za hradbami tajemného města, jejich loajalitou si nejsou jisti ani jejich vlastní králové. Kdo ví, jaké jsou skryté cíle Kirin-Tor, vládců Dalaranu, a jaké další prokletí ještě leží na Khadgarovi?

**Černokněžníci**

Černokněžníci Hordy jsou na vrcholu svojí moci a vítězství jejich loutky, náčelníka Blackhanda, to jen potvrdilo. Skrze Radu stínů, tahající za nitky, jsou vlastně vládci orků a v každém klanu našeptávají náčelníkům a směřují zbraně válečníků. Ani zdaleka už nejsou jen vítanou pomocí v boji, nyní vzbuzují hrůzu a úctu i u svého lidu a jejich černá srdce touží jít ještě dál. Černokněžníci chtějí vládnout, neskrytě a bez intrik chtějí stát nad válečníky a vůdci, kteří se před nimi budou plazit v prachu. A ten čas se blíží.

Guldan, Vtělení temnoty a nejmocnější ze smrtelných černokněžníků přivedl Hordu do Azerothu za jediným a zcela sobeckým účelem – získat pro sebe božství a neomezenou moc, po které tolik hladový. A každý jeden z jeho učedníků je připraven si z této moci urvat co nejvíce i pro sebe (a když na to přijde, nebudou se štítit vrazit do zad dýku svým kolegům, aby získali sousto co největší). Moc jejich démonických spojenců je pokřivila možná víc, než válečníky posedlé krvelačností.