

Urza the Dwarven Necromancer

Historie

Narodil se a vyrostl ve vsi Dolní Bělá poblíž města Stříbrná Ruda na ostrově Cel-Bor-Daim. Jeho matkou byla trpasličí hraničářka Norael, otcem pak trpasličí kouzelník Urza the Dwarven Mage.

Malý Urza nejevil absolutně žádný zájem o přírodu, kterou tolik milovala jeho matka; zajímala ho technika, vynálezy, případně i některé stránky praktické kouzelnické magie (zejména jej fascinovali nemrtví, které už jako malý vnímal jako skvělé, bezchybné, inteligentní a celkem odolné součásti strojů), takže jej už ve velmi útlém věku otec naučil několika kouzlům a vycvičil z něj mladého kouzelníka.

Když bylo Urzovi dvanáct let, podnikl se svými rodiči výpravu do nedalekého podzemí, kde však byli nemile zaskočeni klanem CBD skřetů, kteří je odřízli od východu a donutili postupovat hlouběji do podzemních chodeb. Během jejich ústupu se povedlo jednomu ze skřetích lučištníků zasáhnout malého Urzu šípem do břicha; Norael ránu v rychlosti ošetřila, avšak neměla dostatek času na její plné uzdravení. Po dlouhém bloudění se dostali do slepé chodby, na jejímž konci bylo něco jako otevřený magický portál. Obrovská přesila skřetů jim byla v patách, takže rodiče udělali to jediné, co v tu chvíli pro záchranu svého raněného syna udělat mohli; poslali jej portálem do neznáma, zatímco sami se rozhodli čelit klanu CBD skřetů, aby pro něj získali alespoň trochu času.

Dvanáctiletý Urza se objevuje na ostrově Fernao; prošel léta nepoužívaným portálem, aby celkem záhy zjistil, že je jednosměrný, a chvíli poté omdlel, protože ztratil mnoho krve.

Probudil se ve voze obchodníka s kořením a vínem, jehož manželka našla bezvládného chlapce ležet na zemi, ošetřila jej a vzala s sebou. Tito dobří lidé se o Urzu postarali, dokud nebyl plně zotaven. Rozloučili se v městečku Pohořelec v severní části Vidlonie; obchodník s manželkou pokračovali svou cestou, Urza zůstal.

Nějakou dobu v Pohořelci přežíval, jak se dalo; chodil žebrotou, případně vypomáhal, kde bylo potřeba. Nejvíc ho to ale táhlo k dolu na železnou rudu, který byl pár mil za městem; trpaslíci tam používali k těžbě poměrně sofistikované stroje, které se dlouhé hodiny učil chápat, kreslil si jejich plány. Po několika měsících jim porozuměl natolik, že dokonce navrhl předákovi jedno malé zlepšení, které se ukázalo jako smysluplné, čímž si získal jeho pozornost a do jisté míry i přízeň, takže mu byla nabídnuta práce pomocného dělníka, kterou nadšeně přijal. Za ubytování a stravu nakládal a vykládal Urza těžební vozíky, ale hlavně pomáhal zdejším technikům opravovat stroje v případě poruch.

Ve čtrnácti letech povýšil na technika, v patnácti začal místo nakládání a vykládání vozíků těžit železnou rudu; jeho technické nadání bylo tak silné, že se již v šestnácti letech stal hlavním technikem po smrti jeho předchůdce. Časem si přímo v dole vytesal do kamene svůj příbytek, ve kterém žil. Ve dvaceti letech tento příbytek rozšířil, aby mohl ve vzniklém prostoru postavit zařízení pro zpracování železné rudy, které skutečně ve

čtyřadvaceti letech dokončil. Od té doby začal vydělávat více peněz, takže nemusel už dále těžit. Svůj čas a úsilí věnoval do dalšího rozšíření jeho domova, aby si zde mohl zařídit kovářskou dílnu a zpracovanou rudu přetvářet do výrobků, které může jednak prodávat a jednak z nich stavět další stroje a vynálezy. Tady trochu přecenil své síly; po pár týdnech zjistil, že se kovářské řemeslo jen tak sám nenaučí. Svých cílů se ale nevzdal, předal dočasně správu stroje pro zpracování železné rudy jednomu z velmi schopných techniků, aby se mohl stát učedníkem kováře v Pohořelci, kde strávil dva roky, po kterých se vrátil zpět do svého původního domova v železnorudném dole; tam se začal živit jako kovář a všechn svůj volný čas věnoval strojům a vynálezům.

Jak čas plynul, Urza se v drsném prostředí železnorudných dolů stával lepším a lepším kovářem i vynálezcem, dokonce se od jednoho z trpaslíků naučil vládnout i válečnou sekyrou, kterou si sám ukoval, avšak jeho magické dovednosti byly oslabeny, protože magii téměř nepoužíval, takže mnohé pozapomněl.

Když bylo Urzovi dvaatřicet, napadli Čížkovi nemrtví Pohořelec. Pochopitelně se nespokojili jen s městem samotným – důl na železnou rudu byl velmi výnosným cílem. Když dovnitř vtrhli nemrtví, stačil na sebe jen seslat Neviditelnost, pobrat pár nejnutejších věcí a zmizet. Vzal s sebou i svou vlastnoručně ukovanou sekyru, bohužel však ve spěchu zapomněl na mnoho svých dalších výtvorů, včetně kroužkové zbroje, kterou si koval dlouhé měsíce. Uprchl do lesů na severu Pohořelce, kde potkal několik dětí, jež zjevně unikly z Pohořelce před armádou Čížkových nemrtvých....

Charakteristika postavy (přesvědčení: ZmD)

Urzova největší vášně jsou stroje a vynálezy; je velmi technicky nadaný, prakticky myslící, umí si poradit v každé situaci. Jeho uvažování je velmi otevřené novým a neobvyklým řešením, které se někdy mohou některým přehnaně morálním jedincům zdát, kulantně řečeno, za hranicí slušnosti.

Když však něco slíbí, vždy to dodrží, velmi si zakládá na tom, že jeho slovo platí. Téměř nikdy nelže, ale je mistrem v podávání pravdy takovým způsobem, že může leckdy vyznít výrazně jinak; jeho pravdomluvnost však nevychází ze zásadovosti (jak je tomu v případě držení slova), nýbrž z přesvědčení, že lhaní se z dlouhodobého hlediska nevyplácí.

Urza je většinou v podstatě čestný a vždy velmi zásadový, i když mu někdy udělá radost někoho přechytračit či napálit (zejména hlupáky), avšak tak, aby dotyčného nijak zásadně nepoškodil. Nebude nikomu vážně ubližovat ani v případě, že by z toho mohl mít prospěch; výjimku může tvořit situace, kdy vstoupí do hry jeho nadšení pro techniku, vynálezy, stroje a vědu, kterým je tak zaslepený, že může za jistých okolností ignorovat vše ostatní – včetně své morálky (dané slovo však neporuší ani v tomto případě).

Je v zásadě dobrosrdečný a neváhá příliš dlouho, požádá-li jej někdo o pomoc; zejména v případě, že tato pomoc může být realizována pomocí vymyšlení a/nebo sestrojení nějakého skvělého vynálezu, který vyřeší daný problém.

Velice zajímavý je jeho přístup k přehnanému sebevědomí a hrdosti pro trpaslíky tak typické („malí vzrůstem, velcí srdcem“). Na jednu stranu je mu to sympatické a má v sobě tyto sklony; na stranu druhou mu to nepřipadá moc chytré či praktické, navíc to někdy shledává až směšným. Tuto ambivalenci řeší typicky tím, že to občas velmi přehání, skoro až paroduje sám sebe; myslí to sice svým způsobem vážně, ale zároveň si z toho dělá legraci.

Na rozdíl od většiny trpaslíků má Urza určitý smysl pro humor, nicméně pravdou však je, že kdybychom chtěli být velmi slušní, označili bychom jej za svérázný.

Jablka sváru

Pokrok vs. Tradice: Urza je jednoznačným zastáncem Poroku; je to jeho nejsilnější charakteristika. Vědou a vynálezy je zcela fascinován až zaslepen.

Harlekýni vs. Nekromanti: Svou povahou patří Urza jednoznačně na stranu Harlekýnů; je velký gurmán, miluje ostré jídlo (zejména trpasličí guláš), rád vaří, vždy má po ruce soudek ostrého koření a jako správný trpaslík vypije hodně piva (mívá u sebe soudek a korbel). Rád si užívá s ženami, nicméně pro ostatní aktivity v jeho životě mu na tento druh radovánek nezbývalo moc času, takže většina (ne všechny) jeho zkušeností pochází z časů, kdy se horníci v dole ožrali více než obvykle a přitáhli tam trpasličí děvky. Na druhou stranu je právě Nekromancie jeho velkou vášní v magii (touží vyvolávat nemrtvé a využívat je jako součásti strojů).

Radon vs. Xenon: Náboženství je Urzovi docela ukradené. Věří tomu, že kdesi po ostrově skutečně pobíhá zlatý klokan, který si říká bohyně Radon, stejně jako stříbrný krokodýl, který si říká bůh Xenon, na druhou stranu nevidí sebemenší důvod, proč tyto podivné tvory jakkoliv uctívat, což mu ale nebrání předstírat bezmeznou oddanost k jakémukoliv božstvu, pokud mu to v daný okamžik přinese klid (pro tyto příležitosti zná některé z příkázání Xenona; uctívání Radon lze napodobit bez jakékoliv faktické znalosti). Jediné, co jej na celém náboženství trochu zajímá, je bůh Neon – je totiž zvědavý, jak vypadá takový krokan.

Tři království vs. Svobodná města: Jediné, co Urzu zajímá méně než náboženství, je politika, takže o ní nikdy nepřemýšlel, což z něj dělá poslušného občana Vidlonie; daně mu sice připadají nesmyslně vysoké, nicméně co bychom si bez ochrany státu počali – to by nám tu mohl drancovat města kdejaký Čížek s hrstkou nemrtvých.

Dovednosti a herní modifikace

Místo pečlivého studia magie se naučil ohánět válečnou sekyrou: šance na seslání kouzel -15%; může používat válečnou sekyru (tedy středně těžkou zbraň) bez omezení.

Dovednosti:

- technická zdatnost, manuální zručnost
- kovářství
- těžba, konstrukce těžebních strojů, zpracování rud
- znalosti (nikoliv dovednosti) praktické alchymie