

A.1 Raxentir

Raxentir patří mezi nájemné kouzelníky, kteří nemívají příliš skrupulí ohledně přidělené práce. Jeho chladně a naprosto racionálně uvažující mozek se vždy snaží najít co nejúčinnější variantu řešení zadaného problému. Říká se o něm, že je krutý, a to je přesně to, čeho chtěl Raxentir dosáhnout. Zabíjet či působit bolest mu na rozdíl od jiných nepůsobí žádné potěšení, ale takto vzbuzené obavy mu pomáhají při jednání s klienty i případnými objekty jeho činnosti. Nejčastěji bývá najímán k ochraně důležitých osobností či bohatých kupců nebo na ostrahu významných nákladů (přeprava artefaktů na Lendor). To jsou ovšem jen zástěrky, pověst si získal jako vyděrač a strašák na neposlušné zákazníky či partnery.

Raxentir není jeho pravé jméno, narodil se jako Rantir en Sinwar. Je tedy vznešeného původu, pochází ze arvedanského rodu Sinwarů. Jedna větev této šlechty se přestěhovala na Taru a drží pozemky na západní straně Zelanských vrchů. Rantir ale neměl nárok na dědění a podřizovat se vůli svých šťastněji narozených bratřanců mu připadalo příliš ponižující. Vrátil se tedy na Lendor a zde studoval magickou teorii a především pak praxi. Zkouška živlu ho ale stále čeká.

Po návratu na Taru se přidal ke družině, která v arvedanských troskách pátrala po pokladech. Působil tehdy jako agent Supů, díky čemuž ho po nedlouhé době ostatní členové odvrhli a nyní již Raxentir začal podnikat na vlastní účet. Z té doby má každopádně svůj kouzelný meč, který našel zapomenutý v kobkách rozpadlého hradu v Zelanských vrších.

Znám je jediný pravidelný Raxentirův zaměstnavatel, a to Zlatý kruh. Už jen mágova proslulost snížila počet zrádců a nepřátel této kupecké skupiny. Největší respekt si Raxentir vydobyl, když si dokázal poradit s vůdcem tlupy krollů zabijáků, se kterým se dostal do sporu při jedné společné práci v Západní Dálavě.

Raxentir je na kouzelníka nebývale statný, neváhá jít i do souboje na meče. Snaží se vypadat velmi drsně, krutě a neurvale, což se mu vcelku daří. Dlouho například nacvičoval ten správný chladný, posměšný výraz, ale dosáhl v něm skutečné dokonalosti. Velmi snadno se dá rozpoznat podle oblečení. Na šedé vestě má našitý límec z kožešiny intawa, což velmi dráždí lesní elfy a dva na svůj zájem už doplatili, když je Raxentir v "sebeobraně" spálil na uhel. Ačkoliv by se zdálo, že se kožešina do subtropického podnebí Tary příliš nehodí, pravdou je úplný opak. Raxentir si ji nechal od alchymisty v Rilundu upravit tak, že jej naopak před účinky horka chrání a příjemně ochlazuje celé tělo.

Těžko říci, jaké má Raxentir plány do budoucna. Zatím je spokojen se stavem, kdy ho tolik lidí zná a navíc z něj má nemalý strach. Nejspíš bude dále pracovat na své pověsti a brát každou patřičnou práci, za kterou mu zákazník dobře zaplatí. Důležité ale je upozornit na to, že se Raxentir ještě nedostal do křížku se zákonem (nebo přinejmenším mu nikdy nikdo neprokázal zlý úmysl) a bude se takovýmto nepříjemnostem vyhýbat i do budoucna.

Vzhledem k jeho povahovým vlastnostem a tendencím si ho již všiml jednak Riam a Orli poutníci, kteří ho berou v potaz jako možné nebezpečí. Dále pak o něm ví také Kharovy noční stíny a není vyloučeno, že další zakázky mohou pocházet právě od nich.

Dobrodruzi se s ním mohou setkat především jako s protivníkem. Mohou například získat artefakt, o který má eminentní zájem někdo jiný a Raxentir bude figurovat jako důrazné vyjádření tohoto zájmu. Rozhodně by ho Pán jeskyně neměl posílat na vlastní družinu bez předchozího varování. Krom toho může být Raxentir přidělen i jako dohled nad nepříteli zkušenými dobrodruhy třeba při doprovodu lodě nebo při výpravě do podzemí.

Popis pro DrD 1.5: Raxentir, člověk, mág, 8. úroveň, Síl: +2, Obr: -1, Odl: 0, Int: +4, Cha: +2; kouzelné předměty – límec s démonem odolnosti proti horku a mrazu, krátký meč 6 / 0.