



SILBERZUNGE

TASCHE DRACHE

MECKERDRACHE

SOZIALSTATUS: FREI



MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	LEP	ASP	AW	MI
12	17	13	15	12	15	10	10	20	40	7	13+1W6

SCHIPS: 3



AKTIONEN: 3

SK	ZK	GS
3	1	3/13

Biss und Klauen: AT 14 VW 7 TP 1W6+2 RW kurz
Flammenstrahl: FK 14 LZ 1 TP 1W6 SP RW 3/5/7

RS/BE 4/0

Anführer
 Aura verbergen
 Gedankenschutz
 Erweiterter Gedankenschutz

Kampfverhalten: Meckerdrachen versuchen in der Regel, Kämpfen aus dem Weg zu gehen und behelfen sich in Notsituationen mit ihrer Magie. Gerne provozieren sie jedoch Streit jeder Art.

Flucht: Individuell; meist jedoch beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Sprüche: Adlauge 13, Attributo (Charisma) 12, Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 12, Erinnerung verlasse dich 14, Halluzination 12, Imperavi 12, Oculus Illusionis 14, Seidenzunge 12, Silentium 10

Rituale: Memorabia Falsifir 16



Gesellschaftstalente: Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 15 Willenskraft 10

Handwerkstalente: Handel 11

Körpertalente: Fliegen 13, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 11, Sinneschärfe 12, Verbergen 9, Willenskraft 9

Naturtalente: Tierkunde 10

Wissenstalente: Magiekunde 15,

Sprachen/Schriften: Drachisch (Drakned-Glyphen), Garethi, Tulamidya

Hohe Astralkraft III
 Vertrauens-erweckend

Persönlichkeitschwäche
 Arroganz
 Schlechte Eigenschaft Goldgier

Sonderfertigkeiten

Vorteile / Nachteile



Silberzunge verfügt über keine Ausrüstung



Silberzunge ist etwa 40 Götterläufe alt und mit 2 ½ Spann von durchschnittlicher Größe. Seine Schuppen schimmern in einer dunkelgrün-türkisen Farbe und ein feuerroter Kamm zieht sich von seinem Kopf bis zur Schwanzspitze. Er schmückt sich gerne mit kleineren Schmuckstücken, wie etwa Ringen oder Armbändern, vor allem seine Hörner sind oft mit verzierten Ketten und Absätzen geschmückt. Alles in allem versucht er sich eher den Anschein einer Schmusekatze zu geben, wenn er auf dem Schoß seines derzeitigen Opfers hockt, aber er in Wahrheit die Fäden zieht. Dafür spielt er die Rolle des Haustieres mit fast perfekter Vollendung, nur die scharfsinnigsten Zeitgenossen erahnen vielleicht, dass mehr hinter dem Meckerdrachen steckt als er zugibt und er nur selten weit von seiner menschlichen Mirhamionette entfernt ist.

Ern Salwin Blugjeff



MU 12 KL 09 IN 12 CH 11
FF 12 GE 12 KO 14 KK 14
LeP 25 AsP - KaP -
SK 3 ZK 1 AW 6

GS 8 INI 13+1W6

Sozialstatus: frei

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Talente: Einschüchtern 5, Handel 7,
Menschenkenntnis 4, Sinnesschärfe 5

Sonderfertigkeiten: Drohgebärden, Hehlerei

Vorteile/Nachteile: Kontakt (Hehler), Kontakt (Schmuggler)/ Körperliche Auffälligkeit, Zauberanfällig II

Kampfverhalten: Unter dem direkten Einfluss Silberzungenes kämpft er bis zum Tod, ansonsten Flucht nach Verlust von 50% der Lebenspunkte

Flucht: Individuell; siehe Kampfverhalten

Schmerz +1: 28 LeP, 19 LeP, 5LeP oder weniger

Ern Salwin Blugjeff ist der derzeitige Strohmann von Silberzunge. Ein kahlköpfiger, bulliger Bornländer Mitte 40, der als Anführer einer kleineren Verbrecherorganisation in Erscheinung tritt. Sein liebstes Schoßtier, den Meckerdrachen Silberzunge, hat er dabei fast immer auf dem Arm, wenn er seinen Untergeben Befehle erteilt. Dass diese allerdings nicht von ihm stammen, ahnt keiner und auch die wirklichen Pläne des Taschen- drachen sind nur schwer zu durch- schauen.

HINTERGRUND

Silberzunge ist ein Taschendrache mit großen Ambitionen. Geschlüpft irgendwo in Aventurien, war er bereits seit jungen Jahren von anderen kulturschaffenden Rassen fasziniert und entwickelte über die Jahre ein wachsendes Interesse an den verschiedensten Spezies und ihren Errungenschaften. Jedoch entstand aus dieser anfänglichen Faszination schon alsbald Verachtung und er wählte die Drachen, als einzige würdige Spezies die Macht über Dere zu erlangen. Im Gegensatz zu den größeren und mächtigeren Vertretern seiner Art musste er sich jedoch anderer Methoden bedienen, um seine Ziele zu erreichen. Da ihm die furchterregende Statur fehlte, ersann er andere Mittel und Wege, um seine Pläne umzusetzen und seine Ziele zu erreichen. Er entwickelte ein beachtliches Können, was die Beherrschungsmagie anbelangte und war so alsbald äußerst geübt darin, weniger willensstarke Menschen, Zwerge oder auch Elfen zu beherrschen und ihnen seinen Willen aufzuzwingen. Als einfaches Schoßtier getarnt ist er so in der Lage, sein verbrecherisches Imperium zu vergrößern, ohne selber in Verdacht zu geraten.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Der Drachenhort:

Silberzunge kann über seine Mirhamionette die Helden angeheuert haben, um ihm bei etwaigen Abenteuern oder Aufgaben behilflich zu sein, die zur Vergrößerung seines Hortes führen. Dabei schreckt er auch nicht davor zurück, einen möglichen, vor allem größeren und gefährlicheren Konkurrenten ausschalten zu wollen, um sich anschließend dessen Hort einzuverleiben. Trotz all seiner Pläne und Winkelzüge ist er im Herzen immer noch ein Drache und der Drang, einen eigenen Hort zu besitzen, ist tief in ihm verwurzelt. Vielleicht werden die Helden auch zunächst gar nicht seine wahren Absichten erkennen und sich eventuell wundern, warum jemand einen Drachenhort erbeuten möchte, um ihn dann nicht wirklich auszugeben.

Sehen alle gleich aus:

Wenn die Helden bereits mehrmals mit Silberzunge (bzw. seinen Strohmännern) zu tun hatten, werden sie sich vielleicht unweigerlich fragen, wieso alle immer den gleichen Meckerdrachen als Haustier besitzen. Sobald Silberzunge Gefahr läuft, dass seine Tarnung aufzufliegen droht, wird er natürlich alles daran setzen, sich der unliebsamen Mitwisser zu entledigen. Seine Pläne fußen dabei darauf, dass niemand seine wahre Natur erahnt und so wird er seine ganzen Ressourcen darauf verwenden, um die Helden auszuschalten. Möglicherweise versucht er auch, die Helden mittels Zauberei vergessen zu lassen, was sie wissen oder ihre Erinnerungen zu verfälschen.