

# SPLITTERMOND

## FAN-ADVENTSKALENDER



OLVAR.

# Inhalt

## Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.  
**Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

### Autor

Ravenking

### Illustrationen

Ulvar

Das Coverbild stellt Wyndlyn der stoische Priester der Göttin der gnadenvollen Tränen

### Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

# Bote der Versuchung

## Götterdiener der Iosaris

Die Boten der Versuchung sind Diener der Göttin Iosaris. Sie sind in ihrem Auftrag in der Welt unterwegs, um Menschen, Alben, Zwerge, Gnome und Varge zu finden, die zwar noch keine Anhänger der Gefallenen sind, aber möglicherweise für die Sache der Göttin gewonnen werden können. Dabei bemühen die Boten sich gerne um mächtige und starke Personen bzw. um solche, die Entscheidungen treffen müssen oder besondere Schicksale haben – so geraten gerade auch Splitterträger oft in ihre Aufmerksamkeit.

Wenn ein Bote der Versuchung ein vielversprechendes Opfer gefunden hat, begleitet er dieses unbemerkt für Wochen oder Monate und versucht dessen Entscheidungen anfangs subtil, später ggf. offener so zu beeinflussen, dass sein Opfer zunehmend den Weg der Iosaris wählt: d.h. der Zweck heiligt die Mittel, Rache ist ein angemessenes Verhalten, die eigenen Ziele stehen im Mittelpunkt, die aktuelle Weltordnung behindert nur auf dem gerechtfertigten Weg usw.

Boten der Versuchung agieren meistens nur im Hintergrund. Sie beobachten ihre Opfer und bemühen sich, vorhandene Tendenzen zu verstärken, indem sie ihren Opfern Gedanken einflüstern, Gegenstände zuspieren und den iosaris-gefälligen Weg als einfache und erfolgversprechende Alternative erscheinen lassen. Falls ihre Opfer ernsthaft auf die Versuchung eingestiegen und korrumpiert sind, bringen die Boten sie irgendwann in Kontrakt mit Iosarisgläubigen, damit diese das Opfer als Anwärter für den geheimen Kult bekehren können.

In den seltenen Fällen, in denen die Boten in physischer Gestalt auftreten, nehmen sie oft Rasse, Alter und Geschlecht ihres Opfers an – z.B. um als verständnisvoller Fremder einem Betrogenen beim Bier am Tresen zu versichern, dass sein Rachewunsch angemessen sei. Normalerweise agieren sie jedoch quasi körperlos und versuchen durch kleine Veränderungen den Weg für die iosaris-gefällige Entscheidung zu ebnet:

Ein Bote, der einen erfolglosen aber zur Skrupellosigkeit bereiten Kaufmann als Opfer gewählt hat, kann unsichtbar und körperlos an einem Treffen zwischen diesem und seinem erfolgreicherem Konkurrenten teilnehmen. Durch kleine Zauber schafft der Bote dann Momente der Versuchung: dem Konkurrenten fallen versehentlich seine Papiere herunter (Zauber *Stoß*), wobei ein Blatt mit Beweisen zu dessen illegalen Machenschaften beim Einsammeln unbemerkt auf dem Boden liegen bleibt (Zauber *Unsichtbares Objekt*) und dem Kaufmann später in die Hände fällt. Während er es liest, kommt ihm der Gedanke (Zauber *Magische Botschaft*), seinen Konkurrenten zu erpressen, um seine eigenen Schulden zu begleichen...

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STA	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	3	4	1	7	1	5	3	0	3	1	30	16	0	16	20

**Typus:** Götterdiener

**Merkmale:** Körperlos, Mythisches Wesen, Taktiker, Unsichtbar

**Fertigkeiten:** Diplomatie: 20, Empathie: 22, Entschlossenheit: 19, Wahrnehmung: 17, Bewegungsmagie: 16, Erkenntnismagie: 24, Illusionsmagie: 24, Schattenmagie: 18, Schicksalsmagie: 18

**Meisterschaften:** Stimmungsgespür (I: Erkenntnismagie), Hand des Zauberers (I: Erkenntnismagie, Schattenmagie)

**Zauber:** Bewegung o: Stoß, I: Gegenstand bewegen; Erkenntnis I: Magische Botschaft, II: Einstellung erspüren, Schriftverständnis, Sprachverständnis III: Magisches Schlüsselloch, Magisches Zwiegespräch, Sinne verstärken IV: Gedanken lesen; Illusion o: Geräuschhexerei I: Geruch, Stille II: Trugbild, IV: Unsichtbares Objekt Schatten o: Schattenspiel, I: Dunkelheit, Schattenmantel, Schattenwaffe, Schicksal I: Segnung, Weihe

**Kampfweise:** Ein Bote der Versuchung lässt sich auf keinen offenen Kampf ein. Seine körperlose Anwesenheit kann normalerweise nicht bemerkt werden. Wenn er Zauber einsetzt, sind diese jedoch oft von kleinen Effekten wie huschenden Schatten oder Lichtschimmern begleitet. Diese können mit einer Probe auf Wahrnehmung gegen 15 bis 25 (je nach Situation) möglicherweise entdeckt werden.