FAN-ADVENTSKALENDER

10

Inhalt

Impressum

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

Autor

Beat (Jäger des Finsteren)

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.

Jäger des Finsteren

An vielen Orten in Lorakis kann man finstere Wesen treffen, die die Bevölkerung töten, in den Ruin und Wahnsinn treiben, ihnen die Lebenskraft aussaugen. Und einige Männer und Frauen haben es sich zur Aufgabe gemacht, diese aufzuspüren, sie zu jagen und zu töten. Egal, ob ihre Wut den farukanischen Dämonen gilt oder den Feenwesen im Allgemeinen, ob sie Werwolfhetzer oder Vampirjäger sind, oder ob sie ihr Augenmerk viel eher auf die Untoten oder die von der Finsternis pervertierten Wesen, wie sie in den Verheerten Landen auftreten, gerichtet haben, sie alle lassen sich als Jäger des Finsteren zusammenfassen, auch wenn sich viele von ihnen nicht so bezeichnen würden.
Nur wenige Gemeinschaften gibt es, die diese Profession ausüben, die meisten Jäger sind Einzelgänger und lehrten sich selber oder wurden von einzelnen Mentoren in ihre Kunst eingeführt. Die meisten werden nicht aufgrund rationaler Überlegungen zu einer dieser oft einsamen Gestalten, sondern aus persönlicheren und emotionaleren Gründen. Sei es, dass gute Freunde oder Familienmitglieder finsteren Wesen anheimgefallen sind, dass man selbst ihnen nur knapp entkam, oder aus irrationaler Angst oder Hass. Selten sind es rein moralische oder logische Gründe, die den Ausschlag geben, auch wenn die spätere Überzeugung noch so gut begründet ist. Dadurch entsteht eine eiserne Überzeugung und ein Kampfesmut, der bei beinahe allen Jägern des Finsteren vertreten ist.
Während die Jäger der farukanischen Ifrite, Daevas und Blutrichter in der Bevölkerung recht angesehen sind und auch kleinere Gemeinschaften formen, und die Werwolf- und Vampirjäger zumindest gebilligt werden, wird den Feenjägern in Ländern ohne große Feenpräsenz mit Kopfschütteln, und in Ländern mit mächtigen Feenwesen wie Tir Durghachan mit Feindseligkeit begegnet. Denn die dortige Bevölkerung weiß, wie launisch die Feenwesen sind, und dass es niemals gelingen wird, die wirklich mächtigen zu besiegen. Außerdem haben die Feenjäger oft eine extrem geringe Lebenserwartung, wagen sie sich doch oft in die Feenwelten, oder erregen irgendwann den Zorn eines wirklich mächtigen Feenherrschers. Den Jägern der verheerten Wesen ergeht es da schon besser, und einige haben gute Beziehungen zum Wächterbund, andere allerdings stehen mit diesem durchgehend auf dem Kriegsfuß.
Neben den Feen-, Dämonen-, Werwolf-, Vampir-, Finsternis- und Untoten- bzw. Totenbeschwörerjägern lassen sich auch Orkhasser zu den Jägern des Finsteren zählen.

Varianten

Viele der Jäger, die auf der Spur von durch die Finsternis pervertierten Wesen sind, verbrachten ihre Kindheit im Wächterbund, gehören aber (noch) nicht zu ihm, oft, weil sie ihre Freiheit nicht einschränken wollen. Oft wollen auch im Wächterbund aufgewachsene Personen erst noch etwas von der Welt sehen, bevor sie sich dem Wächterbund verpflichten, da die Wächter vor allem um die Verheerten Lande herum stationiert sind. Sie übernehmen deshalb die

Aufgabe, entwischte oder auf andere Weise ins Leben getretene Kreaturen zu verfolgen und zu töten. Doch manchmal finden sie die Finsternis auch versteckt in korrumpierten Personen, die sie dann durchaus ebenfalls angreifen. So ziehen sie sich allerdings, egal ob sie Recht hatten oder nicht, nicht nur den Unmut der Bevölkerung zu, sondern geraten durchaus in weit größere Schwierigkeiten, da sie manchmal die Finsternis auch in Adligen oder gar Königen vertreten sehen.
In ganz Farukan gibt es Frauen und Männer, die die Ifrite, Daeva und Blutrichter verfolgen und schließlich vernichten oder in verschiedenen Gefäßen einsperren. Sie sind bei den Farukanis angesehen und erhalten außerdem speziell gegen die Blutrichter oft Hilfe von den Elementar- und Naturfeen Farukans, allen voran von den Djinnen, Baumwandlern und Dryaden.

Werte eines Jägers des Finsteren

Stärken: Zielstrebig, Ausdauernd *oder* Erwählter der Wesen (Schattenwesen *oder* Untoter) *oder* Feensinn *oder* Krankheitsresistenz, evtl. Priester
Ressourcen: Ansehen +1 bis -1, restliche Punkte auf Relikt, Mentor und Rang verteilen (mit Ansehen muss es insgesamt 2 ergeben)
Fertigkeiten: eine Nahkampffertigkeit *oder* eine Fernkampffertigkeit 3, das andere 2, Akrobatik 1 und Athletik 1 *oder* Athletik 2, Arkane Kunde *oder* Geschichte und Mythen 3, das andere 2, Entschlossenheit 2, Zähigkeit 2, Kampfmagie 3, Schutzmagie *oder* Lichtmagie *oder* Bannmagie 4, ein weiteres 2 *oder* Todesmagie 2, Überleben *oder* Straßenkunde 3, das andere 2
Meisterschaften: Todesmagie (Untotenjäger) *oder* Lichtmagie (Streiter des Lichts) *oder* Bannmagie (Gegner der [Wesen]), Todesmagie (Untotenkenner) *oder* Lichtmagie (Zerschmetterndes Licht) *oder* eine beliebige Meisterschaft in einer gewählten Kampffertigkeit *oder* in Kampfmagie

Varianten:
Finsternisjäger aus dem Wächterbund: Voraussetzung: Kultur Wächterbund; Stärken: Zäh statt Zielstrebig, Ausdauernd muss gewählt werden, Priester obligatorisch; Ressourcen: Rang darf nicht gewählt werden; Fertigkeiten: Überleben muss auf 3 gewählt werden, Straßenkunde -1, Zähigkeit +1, Lichtmagie muss auf 4 gewählt werden, keine Todesmagie wählbar; Meisterschaften: keine Todesmagiemeisterschaften wählbar
Dämonenjäger: Voraussetzung: eine Farukanische Kultur; Stärken: kein Feensinn oder Krankheitsresistenz wählbar, Erwählter der Wesen nur für Natur- oder Elementarwesen wählbar; Ressourcen: Ansehen muss +1 gewählt werden; Fertigkeiten: keine Todesmagie wählbar, Bannmagie muss auf 4 gewählt werden, Straßenkunde -2, Geschichte und Mythen -1, Zähigkeit -1, eine gewählte Kampffertigkeit -1, Empathie +3, Redegewandtheit +2; Meisterschaften: keine Todesmagiemeisterschaften wählbar, Gegner der [Wesen] muss gewählt werden