

DIE ANHÄNGER FARTHENDELS

Willkommen, Fremder. Du suchst nach der Erleuchtung, du suchst nach Rettung. Du kennst die Legende der großen Schlange. Du weißt, dass sie eines Tages alle Seelen verschlingen wird. Und du bist gekommen, um sie aufzuhalten!

FÜR FARTHENDEL

Unter allen Göttern gibt es nur einen, der mächtig genug ist, die *Seelenschlange Amandrath* aufzuhalten. Nur Farthendel, groß und weise, kann im Kampf gegen sie bestehen. Seine heilige Axt fest im Griff zerschmettert er Berge und errichtet Städte im Bruchteil einer Sekunde. An seiner Seite die Armee der Auserwählten, die ihm im Leben treu ergeben waren und sich ihm im Kampf gegen *Amandrath* anschließen dürfen. Denn obgleich all unsere Seelen auf dem Spiel stehen, dürfen am Ende der Zeit nur jene mit ihm in die heiligen Hallen ziehen, die sich im Kampf bewährt haben.

DAS ZEICHEN DER GLÄUBIGEN

Nach dem Aufnahme ritus wird jedem wahren Gläubigen die Ehre zuteil, das Mal des Farthendel zu tragen. Mit heißem Eisen wird es in die Brust gebrannt, um an jedem neuen Morgen dem Befehl des Allmächtigen Folge zu leisten und seinen Segen zu empfangen!

DAS MAL

An jedem neuen Spieltag kann sich ein Charakter, der das Mal des Farthendel trägt, entscheiden, ob er seinen Segen empfangen möchte. Dazu werden die Tabellen für Verhalten und Segen genutzt, um das Verhalten und den Segen für diesen Tag zu bestimmen.

Der Segen hält den ganzen Spieltag, oder bis der Charakter sich nicht mehr nach Farthendels Befehl verhält. In diesem Fall endet der Effekt sofort. Um den Segen zu empfangen, muss der Charakter direkt nach dem Erwachen das Mal mit Zeige- und Mittelfinger berühren.

FARTHENDELS BEFEHL

d20 Verhalten

- 1 Sei friedfertig
- 2 Sei aggressiv
- 3 Vertraue niemandem
- 4 Vertraue jedem
- 5 Je aussichtsloser die Situation, desto amüsanter für dich
- 6 Sieh alles positiv
- 7 Sieh alles negativ
- 8 Stimme immer zu
- 9 Folge jedem Befehl, der dir nicht schadet
- 10 Was du findest, ist nur dein
- 11 Äußere jeden Gedanken laut
- 12 Rede mit dir selbst
- 13 Alles muss gekostet werden
- 14 Du bist der Anführer
- 15 Ahme jemanden nach
- 16 Sei neugierig
- 17 Teile alles
- 18 Du hast einen Sprachfehler
- 19 Sei müde
- 20 Mache Komplimente

FARTHENDELS SEGEN

d10 Effekt

- 1 +1 auf Deception
- 2 Erhöhte Widerstandskraft gegen Kälte
- 3 +1 auf Angriffe mit Äxten
- 4 +2 temporäre Lebenspunkte
- 5 Advantage auf Intimitäten
- 6 +1 auf Nature
- 7 +1 auf Survival
- 8 +1 auf Initiative
- 9 +1 auf Religion
- 10 +1 auf Death Saves