

AGON

NAME **Oridie** W 6

BEINAME **die Unverrückbare** W 6

ABSTAMMUNG/
PRONOMEN SPROSS DER/DES **Heraios von Kardiotissa**

SCHIRM-GOTTHEIT **Poseidon** Standhaftigkeit GABE

ASPEKTE

BLUT & TAPFERKEIT W 6

GEISTESKRAFT & WILLE W 8

KUNST & REDEGABE W 6

VERSTAND & FERTIGKEIT W 6

GÖTTLICHE GUNST	AUTHORITÄT ZEUS	HÄRTE ARES	STANDHAFTIGKEIT POSEIDON	WAGEMUT HERMES
	ERKENNTNIS HEKATE	RÄNKESPIEL HERA	TREFFSICHERHEIT ARTEMIS	WEISHEIT ATHENE
	FINDIGKEIT HEPHAISTOS	SCHÖNHEIT APHRODITE	ÜBERZEUGUNG DEMETER	WISSEN APOLLON

ERSCHEINUNG UND ANMERKUNGEN

Von stämmiger, massiger Figur

Mit direktem, intensiven Blick

Gerüstet mit Thueros (Schild) und Dory (Speer) und dem gelb schimmernden Helm

WÜRFEL

BEINAME NAME DOMÄNE 2. DOMÄNE BINDUNG VORTEIL $\left[\begin{matrix} \text{Summe} \\ 2 \text{ höchste} \\ \text{Zahlen} \end{matrix} \right] +$ GÖTTLICHE GUNST

VORTRAG DER HELD:INNENTATEN

Wie machen sich dein **BEINAME**, dein **IMPULS** (ein zusätzlicher Aspekt) oder deine **GÖTTLICHE GUNST** bei dieser Aufgabe bemerkbar?

BLUT & TAPFERKEIT Auf welche Weise wurde Blut vergossen? Wie zeigte sich deine Stärke, deine Gewandtheit oder dein Mut? Was ließ allen anderen den Atem stocken?	GEISTESKRAFT & WILLE Worin zeigte sich deine Willensstärke? Wie konntest du es ertragen? Wie manifestierten sich die arkanen oder okkulten Kräfte?	KUNST & REDEGABE Welche geschönten Worte hast du verwendet? Auf welche Weise ist hier Schönheit entstanden? Wie wurden Leidenschaften erweckt, wie trat Wahrheit zutage?	VERSTAND & FERTIGKEIT Worin traten dein Kenntnisse oder deine Kreativität zutage? Was für einen Schwindel, was für eine Intrige hast du vollbracht? Wodurch hast du es herausgefunden?
--	--	--	--

SCHIEDERN Auf welche Weise bist du gescheitert? Hattest du dir zu viel vorgenommen?
Waren deine Widersacher:innen zu gut? Hattest du einfach Pech?

SPEZIAL

EPISCH: Biße bei Antritt Impuls ein

MYTHISCH: Biße bei Antritt göttliche Gunst ein

LEBENSGEFÄHRLICH: Biße beim Scheitern Impuls ein

GEWEIHT: Biße beim Scheitern göttliche Gunst ein

CHARAKTERZÜGE

COURAGE	EDELMUT	HINGABE	KLUGHEIT
---------	---------	---------	----------

RUHM

NAME	<input type="checkbox"/> 40 <input type="checkbox"/> 80 (W8) <input type="checkbox"/> 120 (W10)
	<input type="checkbox"/> 160 <input type="checkbox"/> 200 <input type="checkbox"/> 240 (W12)

IMPULS

BINDUNGEN

SCHICKSAL

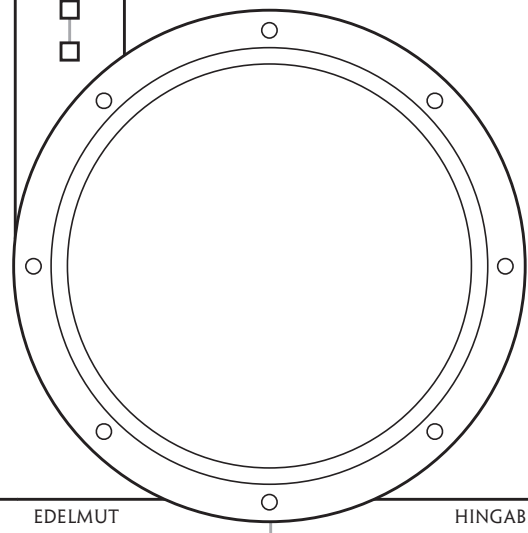
Wenn du eine:n Held:in in einem Wettstreit unterstützt, erhalte 1 Bindung und gib deinen Domänenwürfel weiter.

Berufst du dich auf eine Bindung, bittest du darum:

DIR BEIZUSTEHEN Füge ein Exemplar des Namenswürfels deinem Würfelpool hinzu.

UNHEIL ODER SCHICKSAL VON DIR ABZUWENDEN

DEINEM RAT ZU FOLGEN



HELD:INNENTATEN & TROPHÄEN

VORZÜGE

- W8-Aspekt verbessern zu W10
- W6-Aspekt verbessern zu W8
- Beiname verbessern zu W8
- zweiter Beiname
- Für Unterstützung oder Beistand nächstgrößeren Würfel weitergeben
- Zwei Würfel statt nur einem, wenn zusätzlicher Aspektwürfel aus Impuls
- Durch göttliche Gunst +2W4, von denen nur der höhere zählt