

Feldbericht

Name: Ailia Funktion: getarnte Diebin Alter: 26

Eigenschaften

Lebenskraft: +++++ E1: Attraktiv + E2: Gewandt +

Kampferfahrung

Initiative: 12 Ausweichen: 14 KF1: Messer 13
KF2: Knüppel 12 KF3: Unbewaffnet 12

Fertigkeiten

F1: Tanzen 13 F2: Verführen 13 F3: Schauspiel 13
F4: Lesen/Schreiben 12 F5: Schleichen 12

Erlernete Berufe

B1: Diebin 12 B2:

Ausrüstung und Notizen

Langmesser, Dietriche, diverse Drähte
Werte mit Langmesser: IN 13 AU 14 OF/DF 14/13 SP+2
Zudem +1 Bonus auf AU und OF/DF beim Messerkampf durch Gewandtheit



Ein Würfel System
einfach saubere Regeln
1w6.org

 <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Feldbericht

Name: Iulia Agrippina Funktion: Schneiderin Alter: 30

Eigenschaften

Lebenskraft: +++++ E1: Fingerfertig + E2: Geschäftstüchtig +

Kampferfahrung

Initiative: 12 Ausweichen: 12 KF1: Haumesser 13
KF2: Axtwerfen 14 KF3: Unbewaffnet 12

Fertigkeiten

F1: Lagerleben 13 F2: Schwimmen 12 F3: Kultur 13
F4: Heilkräuter 13 F5: Reiten 12

Erlernete Berufe

B1: Schneiderin 12 B2:

Ausrüstung und Notizen

Haumesser, Wurfaxt, Tuch, Nähzeug
Werte mit Haumesser: IN 12 AU 12 OF/DF 15/11 SP+3
Werte mit Wurfaxt: IN 14 AU 12 OF/DF 17/13 SP+2



Ein Würfel System
einfach saubere Regeln
1w6.org

 <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Feldbericht

Name: Livia Aureliana Funktion: Priesterin Alter: 31

Eigenschaften

Lebenskraft: +++++ E1: Klug+ E2: Einfühlsam +

Kampferfahrung

Initiative: 12 Ausweichen: 14 KF1: Dolch 13
KF2: Schleuder 12 KF3: Unbewaffnet 12

Fertigkeiten

F1: Kultur 12 F2: Geschichte 12 F3: Fremdsprache 13
F4: Singen 13 F5: Musizieren 13

Erlernete Berufe

B1: Minerva-Priesterin 12 B2:

Ausrüstung und Notizen

Dolch, Schleuder, Heilkräuter, Verbandszeug, Operationsbesteck, Flöte
Werte mit Dolch: IN 14 AU 14 OF/DF 14/13 SP+1
Werte mit Schleuder: IN 14 AU 14 OF/DF 14/13 SP+2



Ein Würfel System
einfach saubere Regeln
1w6.org

 <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Feldbericht

Name: Lucia Cornelia Lupina Funktion: Mitreisende Alter: 23

Eigenschaften

Lebenskraft: +++++ E1: Gebildet + E2: Abenteuerlustig +

Kampferfahrung

Initiative: 12 Ausweichen: 13 KF1: Dolch 13
KF2: Schleuder 12 KF3: Unbewaffnet 13

Fertigkeiten

F1: Reiten 13 F2: Falknerei 12 F3: Schwimmen 12
F4: Klettern 13 F5: Schleichen 13

Erlernete Berufe

B1: Reiche Tochter 12 B2:

Ausrüstung und Notizen

Edle Kleidung, eigenes Pferd, Schmuck und Geld, Dolch, Schleuder
Werte mit Dolch: IN 14 AU 13 OF/DF 14/13 SP+1
Werte mit Schleuder: IN 14 AU 13 OF/DF 14/13 SP+2



Ein Würfel System
einfach saubere Regeln
1w6.org

 <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Livia Aureliana



Livia Aureliana betätigt sich zwar auf ihrer Reise insofern als Priesterin, als sie darum bemüht ist, die zahlreichen körperlichen und noch zahlreicheren seelischen Wunden der Soldaten wann immer sie kann zu versorgen, aber eigentlich ist die kluge, Ausgeglichenheit verströmende Frau mit der Truppe unterwegs, weil sie so am sichersten nach Augusta Treverorum gelangt, wohin sie berufen wurde, um dem neuen Tempel der Minerva vorzustehen.

Dies ist nicht üblich für eine Plebejerin wie sie, die aus recht einfachen Verhältnissen stammt, doch sie hat immer gewusst, dass Minerva etwas Besonderes mit ihr vorhaben muss, hat ihren Ruf immer gespürt. Dies erklärt auch, warum Livia Agrippina stets guter Laune zu sein scheint und eine durchweg optimistische Weltanschauung hat. Ihre Ausbildung hat die junge Priesterin nicht nur genutzt, um ihrer Göttin zu dienen, sondern auch, um alles an Bildung und Kultur aufzusaugen, was ihr in die Quere kam. So spricht sie fließend griechisch, kann Harfe und Flöte spielen und obendrein noch singen. Als Priesterin vermag sie nicht nur Seelsorge zu betreiben, Flüche aufzuheben, Heilkräuter richtig einzusetzen, Vergiftungen zu behandeln und Wunden zu heilen, sondern kann, wenn es die Situation erfordert, Minerva um göttlichen Einblick in die Welt und die ihr zugrundeliegenden Prinzipien bitten. Sie profitiert von Klugheit und Einfühlsamkeit.

Lucia Cornelia Lupina



Lucia Cornelia Lupina freut sich wie ein kleines Mädchen. Sie wird mit der Armee durch die Wälder des wilden Germaniens ziehen. Es ist, als wären alle ihre Gebete auf einen Schlag erhört worden. Als ihr schwerreicher Vater Postumus Cornelius Lupinus, der frisch gekürte Magistrat von Augusta Treverorum, sie zu sich gerufen hat, hätte er natürlich in seinen schlimmsten Alpträumen nicht daran gedacht, dass sie die lange Reise dazu nutzen würde, ihren ausgeprägten Durst nach Abenteuern zu stillen. Und dieser Durst ist schier unersättlich. Schon als kleines Mädchen hat sie sich häufig aus dem Haus ihrer Eltern geschlichen, um in dem verwilderten Garten am Fluss die phantastischsten Abenteuer zu erleben, auf die höchsten Bäume zu klettern und ins kalte Wasser zu springen. Dass sie nun als Tochter des Magistrats und junge Frau eine repräsentative Aufgabe hat, stört sie nicht weiter. Das viele Geld ihres Vaters bringt immerhin auch Möglichkeiten, spannende Tätigkeiten wie Reiten oder die Jagd mit Greifvögeln ausüben zu können. Durch ihr reiches Elternhaus hat sie zudem die Allgemeinbildung, Umgangsformen und den Sinn für Kultur ihres Standes, zudem kann sie lesen, schreiben und fließend griechisch sprechen. Ihre Bildung erleichtert ihr das Leben in ihren Kreisen, während sie sich in ihrer Freizeit ganz ihrer Abenteuerlust hingibt.

Ailia



Ailia ist im ganzen Lager bekannt, denn ihre Tätigkeit hat es so an sich, dass sie schnell bekannt macht und lange im Gedächtnis verbleibt. Sie ist eine Erotiktänzerin, die des Abends die Soldaten unterhält. Man fühlt sich geneigt, sie auf diese Tätigkeit zu reduzieren, was erstens genau das ist was sie damit bezweckt, und zweitens ein fataler Fehler. Denn Ailia kann viel mehr. Während jeder sie für eine gewöhnliche Tänzerin hält, kann sie in aller Ruhe ihrem ganz großen Plan arbeiten. Denn sie ist längst über das Stadium hinaus, in dem man kleine goldene Ringe oder Kettchen stiehlt. Ailia will auf einen Schlag die ganz große Beute machen und sich dann zur Ruhe setzen. Ihr Ziel ist die Lohnkasse der Truppe. Allein aus diesem Grund zieht sie mit dem Tross der Truppe und spielt ihre Rolle als Tänzerin. Sie weiß noch nicht, wie sie in das bewachte Zelt des Militärtribuns gelangen soll, doch das wird sich geben, sobald ihr Tanz die richtigen Männer auf sie aufmerksam macht. Ailia kann jedoch nicht nur tanzen und Männer verführen, sie ist eine vollwertige Diebin, zu ihrem Können gehört Schlösser öffnen, Fallen entschärfen, Taschendiebstahl, das planen und organisieren von Einbrüchen, das Privatvermögen ihrer Opfer einzuschätzen, das Schätzen von Wertgegenständen und vieles mehr. Ihre Gewandtheit hilft bei körperlichen Herausforderungen, während ihre Attraktivität soziale Interaktionen erleichtert.

Iulia Agrippina



Iulia Agrippina kennt das Lagerleben schon, solange sie denken kann. Denn seit sie ein kleines Mädchen ist, sind sie und ihre Mutter der Truppe und somit ihrem Vater, der Legionär war, nachgereist. Sie hat auch nicht aufgehört, im Heerlager zuhause zu sein, als ihre Mutter und ihr Vater sesshaft wurden, sondern hat sich kurzerhand entschieden, ihr Hobby zum Beruf zu machen und Kleidung für die Soldaten zu nähen beziehungsweise ihre schadhafte Kleidung zu reparieren. Denn nur wenige Soldaten können ihre Kleidung selbst so gut ausbessern, dass die Reparatur unauffällig aussieht und eine Weile hält. Iulia Agrippina verdient ganz gut und könnte sich vermutlich ein eigenes Haus mieten, das Lagerleben gefällt ihr jedoch viel besser und gibt ihr auch mehr Freiraum, sich zu entwickeln. So hat sie Reiten gelernt und kennt sich ganz anständig mit Heilkräutern aus. Ihr Beruf als Schneiderin ermöglicht es ihr nicht nur, qualitativ hochwertige Kleidung herzustellen oder beschädigte Kleidungsstücke zu reparieren, sie macht auch ihre eigene Buchhaltung und kann somit lesen, schreiben und rechnen. Gerne berät sie ihre Kunden und hat ein gewisses Gespür dafür, welche Kleidungsstücke ihnen gut stehen, was gerade modisch ist und was bald in Mode kommen könnte. Ihre Fingerfertigkeit und ihr Geschäftssinn erleichtern ihr die Ausübung ihres Berufes.