

# Feldbericht

Name: Marius Rufus      Funktion: Immunus (Gefreiter)      Alter: 36

## Eigenschaften

Lebenskraft: +++++      E1: Diszipliniert +      E2:

## Kampferfahrung

Initiative: 12      Ausweichen: 12      KF1: Kurzsword 15  
KF2: Wurfspeer 12      KF3: Faustkampf 12

## Fertigkeiten

F1: Lesen/Schreiben 12      F2: Schmieden 13      F3: Kochen 14  
F4: Schwimmen 12      F5: Rechnen 12

## Erlernete Berufe

B1: Legionär 12      B2:

## Ausrüstung und Notizen

Helm, Bänderrüstung, Turmschild, Kurzsword, 3 Wurfspeere, Dolch

Werte mit Kurzsword und Schild: IN 10 AU 16 OF/DF 16/20 SP+2

Werte mit Wurfspeer: IN 15 AU 12 OF/DF 14/10 SP+2

Lebenskraft mit Bänderrüstung: ++++++



Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
**1w6.org**

<http://golem.stadtwiki.de/ense/gpl.html>

# Feldbericht

Name: Segomaros      Funktion: Speerkämpfer      Alter: 32

## Eigenschaften

Lebenskraft: +++++      E1: Mutig +      E2: Ehrgeizig +

## Kampferfahrung

Initiative: 12      Ausweichen: 12      KF1: Speer 14  
KF2: Schwert 13      KF3: Schleuder 12

## Fertigkeiten

F1: Reiten 13      F2: Tiere zähmen 13      F3: Schwimmen 12  
F4: Wildnisleben 13      F5: Lesen/Schreiben 12

## Erlernete Berufe

B1: Jäger 12      B2:

## Ausrüstung und Notizen

Helm, Kettenhemd, Rundschild, Speer, Langsword, Schleuder und Kugeln

Werte mit Speer und Kettenhemd: IN 13 AU 12 OF/DF 18/12 SP+3

Werte mit Schwert, Schild, Kettenhemd: IN 9 AU 14 OF/DF 15/15 SP+3

Lebenskraft mit Kettenhemd: ++++++



Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
**1w6.org**

<http://golem.stadtwiki.de/ense/gpl.html>

Eintrag der gestrichelten Linie ausschneiden

Eintrag der gestrichelten Linie ausschneiden

# Feldbericht

Name: Sharo      Funktion: Bogenschütze      Alter: 29

## Eigenschaften

Lebenskraft: +++++      E1: Fingerfertig +      E2: Listenreich +

## Kampferfahrung

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

## Fertigkeiten

F1: Falschspiel 12      F2: Lügen/Betrügen 12      F3: Schleichen 14  
F4: Klettern 13      F5: Lesen/Schreiben 12

## Erlernete Berufe

B1: Taschendieb 9      B2: Straßenräuber 9

## Ausrüstung und Notizen

Helm, Schuppenpanzer, Bogen mit 20 Pfeilen, Dolch, gezinkte Würfel

Werte mit Bogen und Schuppenpanzer: IN 14 AU 13 OF/DF 18/10 SP+3

Werte mit Dolch und Schuppenpanzer: IN 12 AU 13 OF/DF 13/12 SP+1

Lebenskraft mit Schuppenpanzer: ++++++

Zudem +1 Bonus beim Bogenschießen durch Fingerfertigkeit



Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
**1w6.org**

<http://golem.stadtwiki.de/ense/gpl.html>

# Feldbericht

Name: Pater Antonius      Funktion: Mitreisender      Alter: 58

## Eigenschaften

Lebenskraft: +++++      E1: Charismatisch +      E2: Weise +

## Kampferfahrung

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

## Fertigkeiten

F1: Schauspielen 13      F2: Überzeugen 12      F3: Kochen 12  
F4: Kultur 13      F5: Geschichte 13

## Erlernete Berufe

B1: Christl. Priester 12      B2:

## Ausrüstung und Notizen

Wanderstab (OF-1 DF+1 SP+1), Bibel, div. Heilkräuter, Verbandszeug,

Operationsbesteck, Schleuder und Kugeln

Werte mit Wanderstab: IN 12 AU 13 OF/DF 12/14 SP+1

Werte mit Schleuder: IN 14 AU 13 OF/DF 15/12 SP+2



Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
**1w6.org**

<http://golem.stadtwiki.de/ense/gpl.html>

## Sharo



Sharo stammt aus dem fernen Syrien, wo er nicht unbedingt unter den behütetsten Umständen aufgewachsen ist. Als beinahe-Straßenkind musste er sich irgendwie über Wasser halten, und hat dies mehr schlecht als recht durch das Entwenden fremder Geldbörsen getan. Als junger Erwachsener geriet er in noch wesentlich zwielichtigere Dunstkreise und schloss sich irgendwann einer Gruppe Wegelagerer an. Eine ganze Weile lief das auch sehr gut, doch irgendwann wurde das Versteck der kleinen Truppe von Soldaten ausgehoben. Sharo entkam als Einziger, war sich jedoch sicher, dass er Syrien nun verlassen musste. Deshalb schloss er sich den römischen Auxiliärtruppen an, wo syrische Bogenschützen einen sehr guten Ruf haben. Sharo ist nicht allzu begeistert vom Umgangston in der Truppe, und noch weniger hält er davon, seinen Hals für Fremde zu riskieren. Aber immerhin ist der Sold ganz gut, und gegessen hat er auch schon schlechter. Bis ihm eine List einfällt, die Truppe zu verlassen, werden ihn Kriegsbeute und Huren schon irgendwie über Wasser halten. Als Taschendieb kann er nicht nur Passanten bestehlen, er versteht es auch, zu schauspielern und unauffällig zu wirken. Bei Gefahr verschwindet er in der Menge. Als Wegelagerer vermag er Fallen zu stellen, Hinterhalte zu organisieren und Personen einzuschüchtern. List und Fingerfertigkeit helfen dabei.

## Pater Antonius



Es gibt keinen Ort, an dem Pater Antonius so ungerne wäre wie in einem römischen Heerlager. Gleichzeitig wäre es typisch für ihn zu sagen, dass er vielleicht an keinem anderen Ort so dringend gebraucht wird. Pater Antonius ist ausgezogen, eines seiner "Schäfchen" zu suchen, einen Mann aus seiner Gemeinde, der auf einer Handelsreise in der Nähe der germanischen Grenze verschollen ist.

Er reist mit dem Tross des römischen Heeres, weil das in dieser Gegend am sichersten ist. Weil christliche Priester in der Armee nicht gerne gesehen sind, gibt er sich als hebräischer Kaufmann aus. Pater Antonius' Denken und Handeln sind durchdrungen von seiner frühchristlichen Weltanschauung, so verabscheut er sinnlose Gewalt und menschenverachtende Praktiken wie Sklaverei. Als Priester kann er nicht nur missionieren, Predigten halten, eine Glaubensgemeinde verwalten und sich seelsorgerisch betätigen, sondern auch Wunden heilen, Flüche aufheben, mit Heilkräutern und Giften umgehen, lesen und schreiben und, wenn es sich wirklich als notwendig erweisen sollte, mit der Hilfe seines Gottes einen kürzlich Verstorbenen ins Leben zurückbringen, so wie einst Jesus Lazarus von den Toten zurückgeholt hat. Sein Charisma und seine Weisheit helfen ihm bei verschiedenen Aspekten seiner Berufung.

## Marius Rufus



Marius Rufus ist vor einigen Monaten zum Immuns befördert worden, was bedeutet, dass er niederen Lagertätigkeiten wie Nachtwache halten und Latrinen schrubben entbunden wurde und sich nun mehr auf seine soldatische Laufbahn konzentrieren kann. Sein Traum ist es, eines Tages Primus Pilus, also oberster Centurio einer Truppe, zu werden. Der Stabsdienst reizt ihn gar nicht, weil man da vom Kampf gar nichts mehr mitbekommt. Und Marius Rufus kämpft für sein Leben gerne.

Das harte Training und die gute Ernährung bei der Truppe haben aus dem einst schlaksigen, dünnen, etwas vernachlässigten vierten Sohn eines Gerbers einen muskulösen Haudegen und echten Veteran gemacht, der schon manche Schlacht geschlagen hat.

Er hat eine recht einfache Vorstellung von gut und böse: gut ist, was für die Truppe gut ist. Böse ist, wer der Truppe im Weg steht. Und dem gnaden die Götter! Durch seine Dienstzeit von nunmehr beinahe 20 Jahren bei der Legion kennt sich Marius Rufus so gut wie alle Veteranen mit den Gepflogenheiten des Lagerlebens, mit ungeschriebenen Gesetzen des Soldatentums, mit verschiedenen Taktiken, Strategien, Geländekampf, Waffen, Rüstungen und Truppentypen sowie dem Heereswesen und der Organisation einer Truppe aus. In zahlreichen Situationen vor allem des Soldatenlebens profitiert er von seiner hohen Disziplin.

## Segomaros



Die Augen des Galliers Segomaros füllen sich jedesmal mit Stolz, wenn er erzählt, dass sein Stammbaum bis auf einen Vetter zweiten Grades des berühmten Gallierfürsten Vercingetorix zurückgeht. Nun ja, das waren jedenfalls noch Zeiten damals, als die Gallier noch frei und ungezähmt waren. Die Zeiten sind vorbei und kommen auch nicht wieder, heute sind wir alle römische Bürger, oder zumindest auf dem Weg, welche zu werden. Und genau deshalb hat sich Segomaros den Hilfstruppen angeschlossen, denn wer 25 Jahre in der Auxilia dient, erhält das volle römische Bürgerrecht für sich und seine Familie. Und das möchte Segomaros, dass seine zwei Söhne als echte Römer aufwachsen können und keine Bürger zweiter Klasse mehr sind. Und fünf Jahre Dienst hat er immerhin schon hinter sich. Segomaros ist gutherzig, bescheiden und auch tapfer, wenn es die Situation erfordert. Bevor er zu den Hilfstruppen kam, hat er seine Familie als Jäger ernährt, er versteht sich also auf Fallen stellen, Fährten lesen, anpirschen, Tiere ausweiden und ihnen das Fell abziehen, Fleisch haltbar machen und kennt das Verbreitungsgebiet sowie die Lebensweisen und Eigenarten der meisten Wildtiere.

In Kampfsituationen hilft ihm sein Mut dabei, über sich hinauszuwachsen, während der restlichen Dienstzeit hält ihn sein Ehrgeiz bei der Stange, spornt ihn an, nicht aufzugeben.