



Ein Rollenspiel über das ewige Leben

Geschrieben von A. Gregory Janiczek

Rechtliches

ITER ANIMARUM

Der Tod ist erst der Anfang...

GESCHRIEBEN VON:

A. Gregory Janiczek

ICONS und LAYOUT VON:

A. Gregory Janiczek

COVERGRAFIK und BILDER VON:

Pang Xinye

SPIELETESTER:

Tine Hauschulz, Stefan Pawelczyk, Andreas Auster-
mann, Michael und Kateryna Karatzas, Markus Oh-
lig, Janno von Stüpnagel, Christoph Terwelp, Oliver
Bretschneider, Philipp Oidtmann, Daniel Beiler

ICH DANKE:

Vor allem meiner Freundin für ihre Geduld und Hilfe.
Tine, Pawel, Manuel, René für ihre Ideen, ihr Feedback
und ihre Korrekturhilfe. Gregor Hutton für seine nütz-
lichen Tipps mit Rollenspielentwurf und im Bereich des
Selbstverlags von Rollenspielen.

Diese Buch wurde mit Hilfe von L^AT_EX geschrieben.
Dabei wurden als L^AT_EX-Distribution MikT_EX und als
Editor T_EXnicCenter verwendet. Die Zeichnungen und
Grafiken wurden mit Inkscape, einem Vektorzeichen-
programm, erstellt.

Ich möchte darauf hinweisen, dass ich dieses Buch
ohne GNU niemals hätte schreiben können. Ich hoffe
so etwas wird auch in Zukunft möglich sein!

Als Schriftarten verwende ich "TRAJANUS" von Roger
White und "84 Rock!" von Jonathan Paquette, sowie
Times New Roman und Arial von den KOMA-Skripts
für L^AT_EX .

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomecha-
nischem oder ähnlichem Wege, außer zu Rezensionszwecken,
nur mit schriftlicher Genehmigung des Authors. Charakter-
datenblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch
vervielfältigt werden.

© 2009 by A. Gregory Janiczek, Wuppertal

Für weitere Informationen und Downloads besucht:
<http://www.iter-animarum.de>

Inhaltsverzeichnis

1	Prolog - Der erste Tod	5
2	Einführung	7
3	Hintergrund	11
4	Erschaffung eines Charakters	13
5	Regeln des Spiels	17
6	Spielleiter	19
A	Spielbeispiel	21

1 Prolog - Der erste Tod

Es war wieder einer dieser Tage. Ärger mit dem Chef, zu viel zu tun am Arbeitsplatz. Überstunden. Ich hasse Bürojobs. Ich sitze an meinem Tisch als plötzlich ihr Anruf kommt. Sie sagt, der Kleine sei vom Wickeltisch gefallen und ich solle sofort nach Hause kommen. Ich entschuldige mich bei meinen Kollegen und springe in meinen Wagen. Zu meinem Unglück navigiere ich schon bald mit überhöhten Tempo durch den Feierabendverkehr. Ich mache Gebrauch meiner Hupe und überfahre die eine oder andere rote Ampel. Meine Geduld schwindet, meine Nerven sind angespannt. Und plötzlich sehe ich diesen Obdachlosen. Der läuft doch tatsächlich geradewegs über die Kreuzung. Einen Moment lang habe ich das Gefühl er blickt mich geradewegs grinsend an. Überrascht reiße ich das Steuer herum, um ihn nicht zu überfahren, bremsen, verliere die Kontrolle über das Auto, rutsche quer in die Kreuzung. Alles dreht sich um mich. Einen Moment habe ich ein euphorisches Gefühl, sehe meine Leben in schnellen Fetzen an mir vorbeifliegen. Dann sehe ich noch aus dem Augenwinkel den Laster, übergroß und viel zu nah an meiner Seitenschei-

be. Ich spüre den Aufprall. Die unglaubliche Kraft, die mich umherschleudert. Dann Schwärze...

Doch nur einen kurzen Moment. Plötzlich sehe ich meinen Wagen von außen, von der Fahrerseite. Ich kann meine schrecklich demolierte Fahrgastzelle sehen, meinen deformierten, blutigen Kopf, der auf dem gekrümmten Fensterrahmen liegt. Ich starre ungläubig, mit offenem Mund auf meinen Körper. Fassungslos. Noch bevor ich einen klaren Gedanken fassen kann, höre ich von der Seite eine Stimme. Instinktiv wende ich den Blick zum Sprecher. Es ist wieder dieser Obdachlose, in abgerissener Kleidung. Wie zuvor grinst er mich an, schaut mir direkt in die Augen. Er murmelt etwas davon, dass er es doch gewusst hätte. Laut sagt er an mich gerichtet: „Junge Frau, kommen sie da besser weg! So etwas sollten sie sich wirklich nicht ansehen“. Er ergreift meine Hand, zieht mich zum Gehweg zurück. Ich blicke entgeistert umher. All die vielen Leute, die sich in so kurzer Zeit versammelt haben. Das zerstörte Auto. Glassplitter überall auf dem Boden verstreut. Ich sehe Läden am Rand des Bürgersteigs, mit großen Schaufenstern

und erblicke auf einmal eine Spiegelung in einer dieser Scheiben. Der Obdachlose hält eine Mittzwanzigerin an der Hand, in schickem Kostüm. Vielleicht eine Rechtsanwältin oder so was. Ich erschrecke mich und bleibe stehen, als ich beginne zu realisieren. Der Obdachlose in der Spiegelung dreht sich zu der Frau um und ich sehe, das er mich geradewegs anschaut. Mit einem Lächeln sagt er: „Bleiben Sie cool, Lady. Das geht jedem beim Ersten mal so...“

2 Einführung

ITER ANIMARUM
-lat. "Die Reise der Seelen"

Worum geht es in diesem Buch?

Dieses Buch ist das Regelwerk eines Pen & Paper-Rollenspiels. Solltest du schon wissen was ein Rollenspiel ist dann überspringst du diesen Abschnitt am besten.

Ok, du bist also noch da, hast also noch nichts von einem Rollenspiel gehört, oder noch keins gespielt. Ein Rollenspiel ist im Prinzip ein gemeinsam vorgetragenes, improvisiertes Buch in dem du den Hauptdarsteller mimst.

Gemeinsam fragst du? Am besten spielst du ein Rollenspiel mit ein paar Freunden, aber es reichen theoretisch auch zwei Personen.

Ein Mitglied der Gruppe ist der Spielleiter (SL/GM). Später im Buch gibt es ein Kapitel, das sich mit dem

Spielleiter beschäftigt, aber es kann schon verraten werden, dass dieser die Szenen einführt und alle die Charaktere mimt, die du und deine Mitspieler nicht selber spielt. Dies sind also alle, denen du und die restlichen Spieler begegnen können. Diese werden auch Nicht-Spieler-Charakter (NSC/NPC) genannt.

Alle Anderen übernehmen die Rolle eines Hauptdarstellers in der Geschichte, auch Spieler-Charakter (SC/Spieler/PC) genannt. In diesem Buch also die Rolle eines Seelenwanderers. Dazu erschaffst du einen Charakter und schreibst die Details auf das im Anhang mitgelieferte Charakterdatenblatt. Nun beschreibst du was dein Charakter tut und der Spielleiter was passiert. Manchmal muss du dazu auch etwas würfeln.

Warum man so etwas macht fragst du? Ziel ist es Spaß zu haben und gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen. Eine interessante Geschichte zu erzählen und mit der eigenen Fantasie zu erleben. Wichtig ist dabei, dass erlaubt ist, was allen gefällt. Willst du und deine Mitspieler eine lustige Geschichte erleben und viel lachen, dann macht das. Soll lieber eine Horrorstory erfunden

werden und sich furchtbar gequält werden. Warum nicht? Natürlich kannst du den Spielleiter dazu bringen alles vorzubereiten und dich zu überraschen, aber meist ist es besser sich erst auf etwas zu einigen, dass allen Spaß macht. Da ein Rollenspiel von einem Abend bis zu vielen Abenden über mehrere Jahre hin dauern kann, sollte es doch allen Spaß machen, oder?

Jetzt aber endlich zu ITER ANIMARUM.

Was ist Iter Animarum?

Das Spiel

Bei ITER ANIMARUM handelt es sich um ein Spiel in dem der Charakter kurz vor Beginn seiner ersten Spiel-sitzung stirbt und dabei feststellt, dass er anscheinend nicht sterben kann, sondern seine Seele einfach in einen nahegelegenen Körper überwechselt. Diese einzigartige Fähigkeit ist Segen und Fluch zu gleich. Denn obwohl er den Tod nicht mehr zu fürchten braucht, muss er sich doch stets an den neuen Körper gewöhnen und anpassen. Außerdem bleibt die moralische Belastung. Des Weiteren gibt es besondere Gaben, die die Seelenwanderer Dank ihrer einzigartigen Fähigkeit, nach dem Tod einen anderen Körper zu besetzen, besser ausbilden können, als jeder normale Mensch. Da verschiedene Charaktere diese Fähigkeiten zu verschiedenen Zielen einsetzen, haben sich zwei Fraktionen ausgebildet. Die

Schwarzen und die Weißen. So ist es für die Spieler in diesem Spiel möglich, für eine der beiden Seiten zu streiten oder keiner Seite anzugehören.

Darüber kannst du im Kapitel Hintergrund mehr erfahren.

Die Welt von Iter Animarum

Die Welt von ITER ANIMARUM entspricht zu weiten Teilen der heutigen Welt, nur ist alles ein wenig grausamer, düsterer und verzweifelter als du das wahrnimmst. Die beiden Fraktionen der Seelenwanderer nehmen sehr viel Einfluss auf die Gesellschaft und den Verlauf der Geschichte, da einige von ihnen schon seit vielen Generationen auf dem Planeten sind. So kommt es auch, dass für den, der von ihnen weiß, selbst die unglaublichsten Verschwörungstheorien plötzlich viel plausibler klingen. Auch große Organisationen bleiben von diesem Einfluss nicht verschont. In praktisch jedem Geheimdienst, jeder Weltreligion, jedem großen Unternehmen und jeder Regierung sind Seelenwanderer in die höchsten Stellen der Hierarchie vorgedrungen. Das liegt vor allem an den unterschiedlichen Zielen der beiden Seiten der Seelenwanderer. Wenn du und deine Spielergruppe wollen, kann dieses Thema, aber auch zu jeder anderen Epoche spielen, da die eigentliche Spielidee sich auf jede Zeit übertragen lässt.

Die Stimmung im Spiel

Wie bei jedem Rollenspiel geht es vorrangig um den Spaß der Teilnehmer. Sollte die Spielrunde also eher lustig sein, oder eher ernst, dann spielt einfach so. ITER ANIMARUM soll eigentlich eine Mischung aus Mystery und Aktion sein (siehe auch Inspiration). Als Charakter in diesem Spiel weißt du am Anfang nicht viel über deine Herkunft und deine Fähigkeiten. Du kommst durch Recherche nach und nach zu neuen Erkenntnissen und stellst fest, wie die beiden Fraktionen der Seelenwanderer Einfluss auf das Weltgeschehen nehmen. Das Ganze soll auch mit einem bisschen Beklemmung gewürzt sein. Denn schon früh müsst du feststellen, dass meistens deine Gegenspieler am längeren Hebel sitzen. Außerdem sollte der Spielleiter die Welt so real wie möglich darstellen, denn wenn sich dann ein Spieler nicht unauffällig verhält, haben du und deine Mitspieler schnell auch den Rest der Menschen und deren Behörden gegen euch.

Begriffserklärung und Inspiration

Begriffserklärung

Attribut Zahlenwert, der eine bestimmte Fähigkeit des Charakters widerspiegelt.

Besondere Gaben Eine Bezeichnung für die außerge-

wöhnlichen Fähigkeiten der Seelenwanderer.

Der Charakter Einfache Bezeichnung für die virtuelle Person, oder Rolle in die der Spieler in einem Rollenspiel schlüpft.

Der erste Tod Wenn ein Mensch stirbt und so bemerkt, dass er ein Seelenwanderer ist. Manchmal auch *Offenbarung* genannt.

Die Schwarzen Eine finstere Fraktion der Seelenwanderer. Manchmal auch die Dunklen genannt.

Seelenwanderer Eine Bezeichnung für die Gruppe Menschen, deren Seele nach dem Tod in den Körper eines anderen Menschen übergeht und so weiter "auf Wanderschaft" bleibt.

Übergang Als Übergang wird der Vorgang bezeichnet, bei dem die Seele des Seelenwanderers in einen neuen Körper eintritt.

Die Weißen Die gütige Fraktion der Seelenwanderer. Manchmal auch die Hellen.

Inspiration

Wenn du auf der Suche nach Ideen bist, empfiehlt es sich die verschiedenen vorhandenen Medien zur Recherche zu benutzen. Eine bekannte Online-Enzyklopädie

gibt auf die meisten Fragen eine Antwort. Hier kannst du die Geschichte genauso gut nachschlagen, wie Mysterien die bis jetzt noch nicht geklärt sind. Auch kann es nicht schaden sich von Büchern oder Filmen, die in ähnlichen Genres spielen, inspirieren zu lassen.

Filme, Serien

Akte-X Wer erinnert sich nicht an diese Serie. An den Mystery-Themen kannst du dich gut orientieren. Vor allem gibt es ein paar Folgen, bei denen einige Menschen von Fremden kontrolliert werden.

Nächte der Erinnerung Ein Film über einen niedergeschlagenen Paramedic in New York. Düstere Atmosphäre und die Geister die der Hauptdarsteller sieht, bieten einige gute Ideen.

A Scanner Darkly Der Film zeigt die Entfremdung des Hauptdarstellers von sich selbst, als ein gutes Beispiel für Probleme mit Gespaltener Persönlichkeit.

Dämon - Trau keiner Seele In diesem Film verfolgt der Hauptdarsteller einen Dämon, der sich per Berührung in einen anderen Körper übertragen und so seine Morde weiter fortführen kann.

Bücher

H.P.Lovecraft - Der Schatten aus der Zeit Einer der vielen Klassiker von Lovecraft. Vor allem das Thema Gehirnttransfer ist hier ein ähnlicher und interessanter Aspekt.

H.P.Lovecraft - Der Flüsterer im Dunkeln Eine weitere Kurzgeschichte die das Thema Gehirnttransfer aufgreift, wenn auch nur ganz leicht am Ende der Story.

Philip K. Dick - Der dunkle Schirm Wie auch schon der oben genannte Film, zeigt vor allem die Zerrissenheit des Hauptdarstellers gut die Probleme mit mehreren Persönlichkeiten in einem Körper. Vor allem die Passagen mit dem "Jedermanns-Anzug" sind eine gute Anregung für dieses Spiel.

Online

Artikel über Buddhismus Hier kann man einige Details über das Thema Karma und den Kreislauf der Wiedergeburt finden. - <http://de.wikipedia.org/wiki/Buddhismus>

Artikel über Samsara Hier findet man einige Details über der Kreislauf des Lebens. - <http://de.wikipedia.org/wiki/Samsara>

3 Hintergrund

In diesem Kapitel soll kurz auf die vielen verschiedenen Details des Mythos von ITER ANIMARUM eingegangen werden, damit du dir besser erklären kannst, wie das Machtgefüge der Wanderer beschaffen ist. Vor allem soll ein wenig der Geschichte der Wanderer geklärt werden.

Die Herkunft der Wanderer

Die Herkunft der Wanderer bleibt weiterhin ein Rätsel. Wieviele es gibt und woher sie gekommen sind ist genauso unklar, wie ob sie endgültig sterben können, oder ob sie immer da sein werden. Die Wanderer selber haben verschiedene Theorien zu dem Thema.

Gottgesandte



Manche glauben, die Seelenwanderer sind von Gott gesandt und es gibt sie schon seit Anbeginn der Zeit. So soll es eine feste Zahl geben, die sich in alten

Schriften meist wiederfindet. Angeblich gäbe es exakt 144.000 Seelenwanderer und es gab sie auch schon immer und es wird sie auch immer geben. Des weiteren glauben diese, dass die Seelewanderer auf dem Planeten sind um gutes zu tun und Gottes Willen zu repräsentieren bzw. auszuführen. Viele dieser Wanderer sind in Religionen oder Sekten organisiert und versuchen durch diese ihre Ziele zu erreichen.

Das Buch der Prophezeiung



Einige Wanderer behaupten, es gäbe ein Buch der Prophezeiung. Dieses Buch soll alle Hintergründe der Wanderer enthalten und soll von einem der ersten Wanderer vor vielen tausend Jahren geschrieben worden sein. In diesem Buch werden drei Kelche erwähnt, die den Wanderern die Gaben geben, die sie haben und sie auch wieder von diesen erlösen können. In diesem Buch heißt es, dass einst ein mystischer Kult die drei Kelche geschaffen hat, um seine Macht an spätere Generationen weiterzugeben. Dieser Kult soll bei einer großen

Schlacht die Macht über die Kelche verloren haben und seitdem scheinen diese verschollen. Das Buch spricht auch davon, dass es stets Wanderer geben wird, die die Kelche einige Zeit lang ihren Besitz nennen können, aber dass es nur einem gelingen wird alle drei Kelche wieder zu vereinen und damit den alten Kult wieder auferstehen zu lassen. Dann werden laut dem Buch die Wanderer den Frieden über die Welt bringen und alle Menschen unter einem Banner vereinen. Angeblich gibt es eine große Anzahl Anhänger des ehemaligen Kultes, die die Seelenwanderer noch immer verehren.

Die drei Kelche



Die drei Kelche werden im Buch als der Kelch des Lebens, der Kelch der Gabe und der Kelch der Erlösung beschrieben. Der Kelch des Lebens ist auch in einigen anderen kulturellen Hintergründen vorhanden und wird hier zum Beispiel als der Heilige Gral bezeichnet. Laut dem Buch soll der Kelch des Lebens Unsterblichkeit verleihen. Allerdings scheint es sich nur um die Unsterblichkeit der Seele zu handeln. Der Kelch der Gabe soll den Wanderer ihre einzigartigen Gaben verleihen und diese noch weiter stärken können. Der Kelch der Erlösung soll einen Wanderer von der Unsterblichkeit erlösen und jeden anderen Menschen sofort töten können. Angeblich lassen sich die drei Kelche aber noch

kombinieren, doch darüber spricht sogar das Buch der Prophezeiung nicht. Sollte es diese Kelche wirklich geben, scheinen sie bisher nicht gefunden zu sein, oder keiner ist sich über deren Fähigkeiten im klaren. Im Buch der Prophezeiungen soll es keine Beschreibungen und nur sehr grobe Zeichnungen geben, was diese Sache noch weiter erschwert.

Die Herrscherrasse



Es gibt bei einigen Seelenwanderern den festen Glauben, sie seien ein Produkt der Evolution. Ein weiterer Schritt in der Entwicklung. Über allen anderen Lebewesen. Diese Wanderer glauben, dass sie die Welt unter ihr Joch bringen müssen, weil nur sie es verdient haben zu führen. Viele, die diesem Glauben anhängen, nutzen alle Möglichkeiten um ihre Macht zu vergrößern. Meist bereiten sie speziell für den Übergang Nachfolger vor, die dann in einem heimlichen Ritus ihr neuer Körper werden. Manche sagen, die katholische Kirche werde von solchen Seelenwanderern beherrscht.

4 Erschaffung eines Charakters

Nun hast du es endlich bis zur Charaktererschaffung geschafft, oder hast einfach hier hin geblättert. Hier soll erklärt werden, wie du dir deinen eigenen ITER ANIMARUM-Charakter erschaffst. Als erstes solltest du dir ein Charakterdatenblatt kopieren oder ausdrucken, damit du darauf die Werte eintragen kannst. Des Weiteren solltest du dir kurz überlegen, wie du zu deinem aktuellen Körper gekommen bist, wie also dein erster Tod verlaufen ist. Dann solltest du dir noch überlegen, was für eine Persönlichkeit die Person ist, in deren Körper du jetzt lebst, damit du dich in diese gut hinein versetzen kannst. Dazu gehört auch, dass du dir Namen, Alter und Geschlecht dieses Körpers überlegst. Und keine Angst. Da du ab und an einen neuen Körper bekommen wirst, ist der Name oder die Geschichte des Charakters sowieso nicht in Stein gemeißelt. Sei einfach kreativ. Dann solltest du dir noch einen ständigen Namen ausdenken. Unter diesem kennen dich die anderen Seelenwanderer. Diese 4 Informationen trägst du am oberen Rand auf dem ausgedruckten Datenblatt ein.

1. ITER ANIMARUM

DER TOD IST ERST DER ANFANG...



Bartholomäus



Alexander Braun



32



6

1. Kampfsportkünstler ●○○

2.  ○○○

3.  ○○○



4

4. Absolute Wahrnehmung ●○○

5.  ○○○

6.  ○○○



3

7. Spiritismus ●○○

8.  ○○○

9.  ○○○



+3

+2

+1

~~+0~~

-1

-2

-3



Uniform inkl. Gürtel und Stiefel, ballistische Weste & Helm, Sturmhaube, Stabtaschenlampe, Maschinenpistole + 2 Magazine, Gummigeschosse, Pistole + Magazin, Funkgerät mit Kehlkopfmikro, Dienstausweis



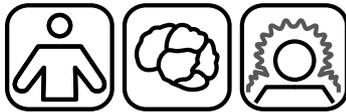
- tablettenabhängig
- wohnt in einer Bruchbude am Stadtrand
- ist Einzelgänger



Erläuterung der Attribute und Gaben

In diesem Abschnitt wird erklärt, wofür Attribute und Gaben benutzt werden können und wie sich ihre jeweiligen Stufen, auf die Fähigkeiten des Charakters auswirken.

Attribute



Der Wert eines Attributes gibt an, wie gut du die Fähigkeiten, die zu diesem

Attribut gehören beherrscht. Da es nur 9 verschiedene Werte gibt, bist du angehalten dies auf das Verhalten deines Charakters umzusetzen. Zu jedem Attribut gibt es ein paar Beispiele an denen du sehen kannst, wofür du dieses Attribut alles einsetzen kannst. Außerdem gibt es eine Abstufung was du mit welchem Wert ungefähr machen kannst.

Körper



Das Körper-Attribut deckt in diesem Spiel alle körperlichen Fähigkeiten ab, die du einsetzen möchtest. Angefangen bei den hauptsächlich auf Kraft basie-

renden Tätigkeiten gehören genauso die Tätigkeiten dazu, die Geschick erfordern. Einige Beispiele lauten: Schwimmen, Laufen, Springen, Klettern, Werfen, Heben, Balancieren, Akrobatik, Kampfsport, aber auch solche Dinge wie Bogenschießen, eine Handfeuerwaffe abfeuern oder beispielsweise Fallschirmspringen.

Auflistung der Werte:

Körper 1-2 In diesem Bereich hast du ein sehr schlechtes Gefühl für deinen Körper, leidest unter irgendeiner Behinderung oder sonstiges. Dir fallen selbst einfache Alltagstätigkeiten schwer und jede Anstrengung bereitet dir Mühe.

Körper 3-5 Dein Körpergefühl und deine Körperbeherrschung sind durchschnittlich. Tätigkeiten die den meisten Mitmenschen gelingen, gelingen auch dir ohne größere Schwierigkeiten. Ein kleiner Sprint, eine Runde Fußball mit den Kollegen, eine kleine Kneipenschlägerei, oder ein wenig Sport im Fitnessstudio, stellen dich nicht vor unlösbare Probleme. Sollen es aber akrobatische Einlagen sein, dann könnte das bereits schwierig werden.

Körper 6-8 Du hast ein sehr gutes Körpergefühl. In den meisten Tätigkeiten bist du ein Profi. Viele Sportarten fallen dir leicht und dir gelingen sogar

die meisten akrobatischen Einlagen. Du hast eine hervorragende Ausdauer und Kraft, kannst eine neue körperliche Tätigkeit in Kürze erlernen, sowie selbst schwierigste Aufgaben mit einiger Anstrengung meistern.

Körper 9 Du bist ein Meister der Körperbeherrschung. Ein Kampf gegen einen Karatemeister stellt dich vor genauso wenige Probleme, wie einen neuen Rekord im Hochsprung oder im 100m-Sprint aufzustellen. Auch neue Tätigkeiten gehen dir spielerisch von der Hand. Nur in ganz seltenen Fällen scheiterst du oder findest jemanden der dir ebenbürtig ist.

Verstand



Das Verstand-Attribut deckt in diesem Spiel alle geistigen Fähigkeiten ab, die du einsetzen möchtest. Hierbei geht es sowohl um Intelligenz und Weisheit, wie auch um Auffassungsgabe oder Wahrnehmung. Eben alle Aufgaben, die du mit deinem Verstand erledigen kannst. Einige Beispiele lauten: Rechnen, Schreiben, Lesen, Sprachen, Logikrätsel lösen, gesunder Menschenverstand, Aufmerksamkeit, neues Erlernen, komplexe Geräte verstehen und einsetzen, technische Pläne verstehen und erstellen, reparieren von Geräten, ein Schachspiel gewinnen, oder aber auch das Erkennen

von Fallen, das durchschauen von Plänen, sowie seinen Gegenüber einzuschätzen.

5 Regeln des Spiels

Nun hast du es schon bist zu den Regeln geschafft oder auch hierhin gleich vorgeblättert. Hier werden die generellen Abläufe des Spiels erklärt. Am besten stellst du sicher, dass wenigstens einer der Mitspieler diesen Teil gründlich gelesen und verstanden hat. Es kann aber auch nicht schaden, wenn du und jeder deiner Mitspieler dies schon gelesen hat. Wichtig ist vorab noch, dass alle Entscheidungen und selbst alle Regeln letzten Endes nur dem Spaß dienlich sein sollen. Gefällt dir oder deinen Mitspielern irgendetwas nicht, oder du bist dir bei etwas unklar, dann stimme mit deinen Mitspielern ab, oder lass den Spielleiter entscheiden.

Vorbereitungen

Wie bereits zu Anfangs erwähnt, handelt es sich bei ITER ANIMARUM um ein Rollenspiel. Das heißt, um das Spiel zu spielen, brauchst du auf jeden Fall etwas zu schreiben. Am besten einen Bleistift und vielleicht einen Folienschreiber. Vielleicht besorgst du auch noch Prospekthüllen für das Charakterdatenblatt. Dann kannst

du nämlich mit dem Bleistift das Datenblatt ausfüllen und es dann in die Prospekthülle stecken. Mit dem gerade erwähnten Folienschreiber kannst du einfach auf die Prospekthüllen schreiben, wenn sich kurzfristig etwas am Charakterdatenblatt ändert. Also wäre es auch nicht schlecht ein paar Kopien des Charakterdatenblattes parat zu haben. Du kannst dazu die PDF auf meiner Webseite herunterladen und diese einfach ausdrucken, oder du kopiert das Datenblatt am Ende diese Buches. Nun brauchst du noch einen 10-seitigen Würfel. Wozu du diesen benötigst, und wie das Spiel insgesamt abläuft, erfährst du als nächstes.

Wie wird gespielt?

Da ein typisches Rollenspiel im Prinzip ein Spiel mit offenem Ende ist, wird es in bestimmte Teile unterteilt. Der wichtigste Teil ist eine Spielsitzung. Dies ist ein Zeitraum, in dem du dich mit deinen Mitspielern triffst und gemeinsam eine Spielsitzung abhältst. Typischerweise würdest du dich mit ihnen an einem Nachmittag

oder Abend treffen und für 3-4 Stunden eine Spielsitzung durchführen, aber wie lange du nun tatsächlich spielst, hängt ganz von den Vorlieben der Mitspieler und dir ab. Während einer Spielsitzung gibst du oder einer deiner Mitspieler ein bestimmtes Ziel vor und es wird versucht dies zu erreichen. So kann aber auch eine Kampagne geplant werden und diese in mehreren Kapiteln, also Spielsitzungen durchgeführt werden. Eine Kampagne ist also eine längerfristige Geschichte, welche die Spieler erleben, welche aber auch einige Vorbereitung bedarf. Im Prinzip ist das also wie eine Fernsehserie die stets Episodenweise abgehandelt wird. Manchmal gibt es eine abgeschlossene Geschichte in einer Folge und manchmal gibt es eine Geschichte die sich über viele Folgen erstreckt.

Spielleiter

Vor oder bei der ersten Sitzung sollte entscheiden werden, wer den Part des Spielleites übernimmt. Idealerweise sollte dies jemand mit Rollenspielerfahrung, besser noch mit Spielleitererfahrung sein. Der Spielleiter hat sowohl bei der Charaktererschaffung, als auch beim Entscheiden der Modifikatoren stets das letzte Wort, da er die Oberaufsicht bei eurem Rollenspiel hat. Auf jeden Fall ist der Spielleiter ab jetzt verantwortlich für seine Charaktere.

Charaktererschaffung

Bei der ersten Sitzung sollte jeder Spieler, außer dem Spielleiter, einen Charakter erschaffen. Dazu folgst du am besten den vorangegangenen Erläuterungen zur Charaktererschaffung (Kapitel 4). Jeder Spieler wird ab jetzt diesen Charakter mit zu den Spielsitzungen bringen oder, falls er dies möchte, einen neuen Charakter erstellen. Diese Charaktere sind von nun an die Hauptdarsteller in der Geschichte des Spielleiters.

Spielsitzung

Am Beginn einer Spielsitzung gibt der Spielleiter eine Übersicht darüber was beim letzten mal passiert ist und eröffnet das Spiel, in dem er beschreibt wo jeder sich von euch befindet. Ist dies die erste Sitzung überlegst du gemeinsam mit deinen Mitspielern wo sich jeder eurer Charaktere, abhängig von seiner Vorgeschichte, befindet und erzählt dies. Um nun den weiteren Verlauf zu gliedern, wird eine Spielsitzung grob in weitere kleinere Abschnitte unterteilt. Hier gibt es die Szene, einen Teil der sich vom Betreten eines Ortes bis zum Verlassen des selbigen erstreckt. Das heißt, der Spielleiter beschreibt ein Ort, den die Gruppe gemeinsam oder einer eurer Charaktere betritt und dann beginnt das eigentliche Rollenspiel.

6 Spielleiter

Du hast es jetzt bis hier hin geschafft. Wahrscheinlich bist du also der Depp, der als einziger mal wieder alles lesen muss. Aber das ist ja nicht so schlimm, dafür hast du als Spielleiter alle Freiheiten. Aber Spaß bei Seite. In diesem Kapitel wird schlussendlich darauf eingegangen, wie du als Spielleiter eine Runde ITER ANIMARUM leitest. Des weiteren wird hier erklärt, wie du Erfahrungspunkte verteilen solltest. Hier gibt es noch den erweiterten Hintergrund, den der Spielleiter bei Bedarf einsetzen kann. Und ein paar mögliche Szenarien zum Start des Spiels.

Ein Spiel leiten

Wie bereits erwähnt, ist das wichtigste bei einem Rollenspiel, dass du und deine Spielergruppe Spaß am Spielen haben. Die Regeln dieses Spiels sind bereits auf einen kleinen Teil reduziert, aber wenn euch noch einige Regeln im Weg sind oder du als Spielleiter denkst, du würdest einige Dinge gerne anders handhaben, dann mach das einfach. Nun aber zu deiner Rolle als Spiellei-

ter. Sicherlich hast du alle Freiheiten, die du dir wünschen kannst. Auf der anderen Seite hast du aber auch eine große Verantwortung. Nämlich die, jede Woche mit coolen Ideen aufzuwarten, dir spannende Geschichten auszudenken usw.

Spielleiter zu sein ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Einige Spielgruppen werden sicherlich die Rolle des Spielleiter rotieren, um ab und an einen anderen Blickwinkel zu erhalten, aber es ist sicherlich kein Problem, wenn du das alles alleine machst.

Fünf wichtige Regeln an denen du dich als Spielleiter orientieren kannst:

1. **Sei stets ein fairer Spielleiter.** Wenn es eine schwierige Situation zu meistern gibt, dann versuche die Situation aus Sicht der Spieler zu sehen. Wärest du Spieler, was würdest du dir wünschen. Versuche den Spielern eine verlässliche Basis zu bieten, nach der sie sich richten können.
2. **Sei gut vorbereitet und realistisch.** Plane ein wenig Zeit dafür ein, die Orte und Dinge, die du

in deiner Spielsitzung verwenden willst vorzubereiten. Willst du eine euch bekannte Stadt verwenden, schau dir zum Beispiel Straßennamen auf der Karte an. Oder du willst eine Waffe verwenden, dann besorge dir ein paar Details darüber. Soll deine Polizei besonders hart sein, dann schau nach ob du etwas über deren Vorgehensweise herausfinden kannst. Deine Spieler sollen einen Zeitungsausschnitt finden, dann bastele einen und gib ihn deinen Spielern.

3. **Sei flexibel wenn es darauf ankommt.** Du stellst die Spieler vor ein Problem und überlegst dir drei Lösungen. Dann musst du manchmal feststellen, dass deine Spieler genau auf die vierte Lösung kommen. Versuche in so einer Situation am besten, auf keinen Fall die Spieler zu einer deiner Lösungen zu drängen, sondern sei flexibel. Haben deine Spieler sehr gute Ideen, dann schäme dich nicht, diese einfach in dein Rollenspiel einzubauen. Du musst ja nicht verraten, dass dies nicht dein eigener Plan war.
4. **Sei hart, wenn Härte gefragt ist.** Manchmal werden deine Spieler sehr unüberlegt handeln oder einfach Quatsch anfangen, weil ihnen nichts Besseres einfällt. Warne die Spieler einmal, ob sie dies wirklich für eine gute Idee halten. Werden sie dann immer noch auf ihrer Idee beharren, sei einfach

mal hart. Deine Spieler können schon was ab. Du kannst ruhig mal einen Spieler unerwartet sterben lassen. Dann sehen sie auch, dass sie nicht machen können was sie wollen.

5. **Versuche Kontinuität aufzubauen.** Immer wieder werden die Spieler NSCs begegnen, mit denen sie zu tun haben. Schreib dir die Namen auf und den Ort, wo der Spieler sie getroffen hat. Lasse diese NPCs an passenden Stellen einfach wieder auftauchen. So können NPCs den Spielern zur Hilfe eilen, wenn sie die NPCs vorher gut behandelt haben, oder ihnen auch die Hölle heiß machen. Das gibt dem Spiel Tiefe.

Es ist wichtig, kreativ und sehr flexibel zu sein. Immer wieder musst du gut geplantes aus einem neuen Blickwinkel sehen oder geplante Aktionen gelingen wegen des Würfelpechs der Spieler nicht. Je nach Laune und Erfahrung deiner Gruppe kannst du ihnen mehr oder weniger Freiheiten einräumen, sie selber zum Motor der Geschichte machen. Hier helfen Experimentieren und Erfahrung. Anschließend weitere Tipps zur Handhabung der jeweiligen Spielsituationen.

A Spielbeispiel

Hier soll nun eine kleine Spielrunde als Beispiel dargestellt werden, damit du dich noch etwas einfacher in ITER ANIMARUM zurechtfindest. Dazu gehen wir von einer rein fiktionalen Spielergruppe aus. Andreas, Greg, Christine und Stefan treffen sich um eine Runde ITER ANIMARUM zu spielen. Sie entscheiden am ersten Abend, dass Greg der Spielleiter sein soll, weil er darin schon einige Erfahrung hat und als einziger bisher Lust hatte, die kompletten Regeln zu lesen. Als erstes beginnen sie mit der Charaktererschaffung. Andreas hat bereits einen Charakter fertig, Bartholomaeus aus dem Charaktererschaffungsbeispiel. Christine und Stefan erschaffen sich beide jeweils einen Charakter, mit den permanenten Namen Dalila und Nahum. Der Spielleiter entscheidet, dass alle Charaktere am gleichen Ort sollen, also entscheidet er einfach, dass sich Dalila und Nahum in der Bank bei der im ersten Beispiel genannten Geiselnahme befinden. Nahum ist ein Bankangestellter, Dalila eine Kundin. Desweiteren entscheidet er, dass Dalila und Nahum schon einige Zeit darüber Bescheid wissen, dass sie Seelenwanderer sind, während Andre-

as Charakter Bartholomaeus gerade seine Offenbarung erlebt hat. Der Spielleiter beginnt die Situation zu beschreiben. Dabei sind die Dinge in Anführungszeichen Wörtliche Rede der Charaktere und *kursiver Text* markiert Würfelproben.

SPIELLEITER GREG (SL): Ihr befindet euch also alle in der Bank. Es handelt sich um ein großes Gebäude im Neorenaissance-Stil. Das Innere ist geräumig und das hohe Dach wird von riesigen Säulen getragen. Die Schalter und Beratungsplätze sind großzügig durch den Raum verteilt. Alle Kunden und Bankangestellten liegen auf dem Boden und halten die Hände schützend über den Kopf. Einige weinen. Ein Sondereinsatzkommando hat gerade die Bank gestürmt und dabei kam es zum Feuergefecht. Die Geiselnahmer sind bis auf einen außer Gefecht gesetzt. Eine Geisel ist im Feuergefecht von einer Kugel am Kopf getroffen worden und liegt mit-

ten in der großen Eingangshalle auf dem Boden. Ein Polizist kniet neben ihm und schaut irritiert zu Boden. Das ist natürlich dein Charakter Bartholomaeus, Andreas. Christine, du befindest dich an einem der Beratungsplätze und liegst direkt neben einem einladenden und bequemen Sessel auf dem Boden. Stefan, du liegst hinter einem Tresen auf dem Boden. Neben dir hockt der letzte Geiselnnehmer mit einer Maschinenpistole in der Hand. Er deutet mit der Waffe auf dich und hält seinen linken Zeigefinger an den Mund um dir zu signalisieren, dass du die Klappe halten sollst. Was tut ihr?

ANDREAS: Ich atme erst mal ein und versuche zu verstehen was gerade passiert ist. Also ich sehe meinen eigenen Körper vor mir auf dem Boden liegen, mit einer Schussverletzung im Kopf. Das scheint mir alles ein wenig viel zu sein. Ich denke ich werde erst mal ohnmächtig.

SL: Ich denke nicht, dass du ohnmächtig wirst. Du bist ein hart gesottener SEK-Polizist und hast schon echt schlimmeres erlebt. Denke daran, du hast jetzt den kompletten Hintergrund des SEK-Polizisten. Aber wenn du willst, mach doch

mal eine Spiritualitätsprobe. Deine Spiritualität ist 3, aber da du schon schlimmeres als das gesehen hast bekommst du +2 als Modifikator.

Andreas wirft einen zehneitigen Würfel. Ergebnis: 3

ANDREAS: Da hätte ich es auch ohne Modifikator geschafft, was? Naja, dann schau mich mal vorsichtig um, und versuche zu verstehen, warum ich plötzlich dieser Polizist bin...

SL: Klar. Und was macht ihr beiden, Stefan und Christine?

STEFAN: Hmm... Eigentlich kann mir ja nichts passieren, oder? Ich robbe ein wenig auf den letzten Geiselnnehmer zu, so dass ich näher an ihn herankomme und beginne dabei mich langsam in eine hockende Position zu bringen.

SL: Ich glaube nicht. Als du die erste Bewegungen in Richtung des Geiselnnehmers beginnst, bedeutet dir dieser mit einem Zug seines Fingers über seine Kehle, dass er dich töten wird, wenn du dich weiter bewegst.

STEFAN: Der denkt nur nicht daran, dass er mich gar nicht erschießen kann. Denn dann wissen die Polizisten ja sofort, wo er ist. Ich

krabbele weiter.

SL: Tatsächlich schaut der Geiselnahmer dich einen Moment verwirrt an und zischt dann so leise wie möglich: "Man, versuch jetzt bloß kein Held zu sein!"

CHRISTINE: Ich möchte auch was sehen und versuche mir einen besseren Blick auf die Szene zu verschaffen.

ANDREAS: Höre ich die gesprochenen Worte? Dann würde ich mich langsam wieder aufrichten. Immerhin bin ich ja jetzt dieser Polizist und habe immer noch meine Pflicht. Und ich habe doch die Gabe Absolute Wahrnehmung, das sollte helfen...

SL: Andreas würfeln doch mal eine Verstandprobe, + 1 wegen Absoluter Wahrnehmung. Das macht 5 als Schwierigkeit.

Andreas würfelt. Ergebnis: 5

SL: Du hörst also einen leise gesprochenen Satz hinter einem der Tische. Jetzt wo du das Geräusch lokalisiert hast, siehst du auch ein paar Beine die sich bewegen. Christine, du bist ein Stück nach vorne gerobbt und kannst nun den Polizisten in der Mitte der großen Halle bei dem Leichnam sehen. Stefan, der Geiselnahmer starrt dich immer noch an.

STEFAN: Der kann mich mal. Ich versuche ihn

anzuspringen.

ANDREAS: Ich ziehe meine Pistole und lege die Waffe an, sobald ich den Geiselnahmer sehe, schieße ich. So sollte ich diese Runde schon zielen können, oder?

SL: Na gut, du hattest die Pistole ja im Halfter. Diese anzulegen und zu zielen schaffst du in 3 Sekunden. Aber du schießt erst nächste Runde. Und Stefan, du bist noch nicht in der Hocke, spannst aber deine Muskeln schon an. Der Geiselnahmer krümmt langsam den Finger um den Abzug. Was hast du vor, Stefan? Gefällt dir dein Job als Bankangestellter nicht mehr? Reaktionsproben! Mal sehen wer hier was macht.

STEFAN: Wenn mich der Geiselnahmer abknallt, knallt den hoffentlich der Polizist ab. Und ich schau mal, was am Ende für mich dabei heraus kommt.

Alle würfeln eine Reaktionsprobe. Geiselnahmer: 4, Stefan: 3, Andreas: 7, Christine: 8

SL: Grad des Erfolgs beim Geiselnahmer ist 0, Stefan, deiner ist 1, Andreas und Christine ihr beide seid am Schluss dran. Was macht ihr?

CHRISTINE: Ich benutze meine Gabe Spiritis-

mus, um zu sehen ob irgendeiner von denen auch ein Seelenwanderer ist.

ANDREAS: Ich schieße sobald ich den Geiselnnehmer sehe. SL: Der Geiselnnehmer will dir mit der Maschinenpistole ins Gesicht schlagen, Stefan. STEFAN: Kann ich mich jetzt gegen ihn werfen?

SL: Ok, mach eine Körperprobe, ob dir das aus der komischen Lage gelingt. Die Schwierigkeit beträgt 3. Du brauchst also schon eine Menge Glück oder eine 1.

Stefan wirft einen Würfel. Ergebnis: 1

STEFAN: Das kam ja mit Ansage. "Geronimo!"

SL: Und da dich der Geiselnnehmer die ganze Zeit angeschaut hat, ist das eigentlich eine vergleichende Probe. Ich würfelle dann auch mal.

Der SL wirft einen Würfel. Ergebnis: 4

SL: Der Geiselnnehmer hat Körper 5 und er hat dich die ganze Zeit angeschaut, also würde ich sagen er erhält +1 weil er schon geahnt hat, dass du etwas vor hast. Grad des Erfolgs ist zwei, genauso wie deiner. Aber jetzt kommt die Regel der 1 ins Spiel. Totaler Erfolg. Dadurch gewinnst du. Du stürzt dich also auf ihn und wirfst ihn nach hinten um. Ihr rutscht zusammen aus der Deckung des Verkaufsschalters heraus. Der

Geiselnnehmer richtet die Maschinenpistole nach oben. Außerdem erhält er eine Prelung, also eine Wunde, durch deinen Angriff, Stefan. Andreas zielt auf euch. Christine, mach mal eine Spiritualitätsprobe, mit +1 für deinen Spiritismus.

Christine würfelt. Ergebnis: 5

SL: Da du Spiritualität 6 hast, war die Schwierigkeit 7. Das heißt, der Grad des Erfolgs ist 2. Du siehst also, das noch zwei weitere Seelenwanderer anwesend sind. Der Bankangestellte der auf dem Geiselnnehmer liegt und der Polizist der im Raum steht und mit der Waffe auf die beiden zielt. Nächste Runde. Wir behalten die Reaktionen bei.

ANDREAS: Erkenne ich, dass dort eine Geisel drauf liegt, oder bin ich so darauf fixiert, dass ich einfach abdrücke?

SL: Ich denke, du machst einfach eine Verstandsprobe.

STEFAN: Ich mache dann am besten auch eine. Dann kann ich mich vom Geiselnnehmer runter rollen und werde vielleicht nicht erschossen.

Andreas und Stefan würfeln. Andreas: 6, Stefan: 7

SL: Das war ja wohl nichts. Andreas, du wirst

diese Runde auf die beiden schießen. Christine, Stefan. Was macht ihr?

STEFAN: Da ich den Polizisten nicht bemerke, versuche ich dem Geiselnnehmer ins Gesicht zu schlagen.

CHRISTINE: Ich schreie: "Neeeeiiiiin!". Ich hoffe das hilft.

SL: Der Geiselnnehmer versucht die Waffe auf dich zu richten und dich zu erschießen. Stefan, du bist aber zu erst dran, also eine Körperprobe bitte, dann eine Körperprobe von Andreas für den Schuss.

Andreas und Stefan würfeln, der SL würfelt für den Geiselnnehmer. Andreas: 2, Stefan: 0, Geiselnnehmer: 3

SL: Das ist ja ein schönes Ergebnis. Stefan hat einen totalen Misserfolg, der Geiselnnehmer und auch Andreas haben Erfolg. Es passiert also folgendes: Da Stefan als erstes an der Reihe war, versucht er den Geiselnnehmer zu schlagen, agiert dabei aber so ungeschickt, dass nicht nur der Geiselnnehmer seine Waffe auf ihn richten kann, nein, er fällt dabei auch in die Schussbahn von Andreas. Das heißt Andreas und der Geiselnnehmer schießen beide auf Stefans Charakter Nahum. Schaden berechnen: Grad des Erfolgs des Geiselnnehmers ist 2, da er

Körper 5 hat. Eigentlich nur eine Wunde, aber eine Maschinenpistole die direkt auf den Körper aufgesetzt ist, verletzt dich viel schwerer. Daher würde ich sagen, der Geiselnnehmer schießt dir durch einen Lungenflügel und du bist "verkrüppelt". Andreas Charakter Bartholomaeus hat ein Körperattribut von 6 und vorher gezielt. Ich würde sagen, dass der Grad des Erfolgs so bei 4 liegt. Das entspricht einer weiteren Verkrüppelungswunde. Das heißt, er trifft dich in die Schulter und die wird komplett zerschmettert, so dass du deinen Arm nun auch nicht mehr bewegen kannst. Ich denke, dass ist aber nicht mehr so wichtig, denn glücklicherweise kannst du zwar laut Regeln nicht sofort sterben, ich würde aber sagen, du verblutest oder erstickst in den nächsten paar Minuten sowieso. Auf deinen Schrei reagiert niemand, Christine, weil er einfach zu spät kam. Dritte Runde, was macht ihr.

STEFAN: So ein Mist.

CHRISTINE: Ich starre nur ungläubig...

ANDREAS: Ich versuche, den Geiselnnehmer und nicht die Geisel zu treffen.

SL: Das ist gegen die Vorschriften. Du hast eine Geisel angeschossen und sie versperrt

immer noch die Schussbahn. Wenn du schießt verlierst du einen Punkt Moralität.

ANDREAS: Mir egal, der muss dran glauben.

Der SL wirft zweimal einen Würfel für den Geiselnnehmer. Verstandspröbe: 8, Körperprobe: 3

SL: Ok. Der Geiselnnehmer ist jetzt als erstes dran. Er bemerkt irgendwie nicht, dass Andreas gerade auf ihn geschossen hat und richtet seine Waffe nochmals auf Stefans Charakter Nahum und drückt ab. Der Grad des Erfolgs ist 3, da es einfacher ist auf eine liegende Person zu schießen. Ist aber egal, Stefan, der Körper des Bankangestellten, in dem du gerade noch warst, ist auf der Stelle tot und wir müssen den Übergang durchführen. Hier hast du ein neues Datenblatt. Bewahre das alte doch als Andenken auf. Würfele bitte schon einmal die Übergangspröbe. Der nächste Körper ist der Geiselnnehmer, falls ihn Andreas jetzt nicht sofort erschießt. Andreas?

ANDREAS WÜRFELT EINE KÖRPERPROBE.

ERGEBNIS: 9. STEFAN WÜRFELT EINE ÜBERGANGSPROBE, ERGEBNIS: 8

SL: Das war ja wohl nichts, Andreas. Du triffst den Boden vor den beiden.

Der SL würfelt die Übernahmeprobe für den

Geiselnnehmer. Ergebnis: 3

SL: So, Stefan, du hast eine 9. Daher wird +3 auf deine Spiritualität von 4 gerechnet, ergibt 7. Der Geiselnnehmer erhält +1 auf seine Spiritualität von 3, macht 4. Das ist dann eine perfekte Übernahme. Das heißt, du weißt alles von deinem neuen Körper und kannst dir sogar eine Gabe von ihm aussuchen. Schreib dir bitte die folgenden Daten auf dein Datenblatt: dein Körper-Attribut bleibt das vom Geiselnnehmer, also 5. Auch das Verstand-Attribut war gleich. Es bleibt bei 4. Deine Spiritualität war höher, also verlierst du einen Punkt. Schreibe deine alten Besonderen Gaben einfach ab. Der Geiselnnehmer hat nur zwei Besondere Gaben. Beidhändigkeit und Innere Ruhe. Welche möchtest du nehmen?

STEFAN: Ich nehme Beidhändigkeit, die habe ich noch nicht.

SL: Du heißt nun Gabriel Kowalski und bist professioneller Bankräuber. Leider liegst du gerade am Boden, weil deine Geiselnahme schief gelaufen ist. Deine Kollegen sind alle Tot und der verrückte Cop vor dir hat gerade zweimal auf dich geschossen und richtet noch immer die Waffe in deine Richtung. Was macht ihr jetzt alle...

Hier endet das Spielbeispiel. Wie du siehst, kann es sehr heiß hergehen bei ITER ANIMARUM. Denke immer daran, dass es nicht so wichtig ist, dass du dich ganz exakt an die Regeln hältst, sondern dass es einfach Spaß machen soll. Sollte noch etwas im Beispiel nicht erklärt worden sein oder dir ist etwas unklar, schau einfach auf der Webseite von ITER ANIMARUM vorbei oder schick eine Mail. Sonst noch viel Spaß beim Spielen von ITER ANIMARUM.