How to be a Hero

DAS ELFTE GEBOT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Das Elfte Gebot 3
- Worum handelt es sich beim "Elften Gebot?". 3
- Wie wird es Angewendet? 3
- Der Deal. 4
- Anwendungsbeispiel 4
- Schlussendlich und zusammenfassend. 5

DAS ELFTE GEBOT

Dieses Modul soll ein optionales Hintertürchen für die Spieler und den Spielleiter darstellen, die im Laufe eines Abenteuers in die Verlegenheit kommen ihrer Mortalität gewahr zu werden und diese auf die Probe stellen zu müssen.

“FÜRCHTEST DU DICH VOR DEM STERBEN?”

"Es ist keineswegs so, daß ich nicht Sterben will.. Ich meine, ich habe immer..Äh weißt du, das Leben ist eine Angewohnheit, von der man sich nicht gern trennt..."

- Terry Pratchett – "Alles Sense"

Worum handelt es sich beim "Elften Gebot?".

Der Namensgebende Ursprung und die Grundidee des Modules ist der gleichnamige Song der Spielmannsgruppe "Feuerschwanz - Das Elfte Gebot".

Das Modul soll in erster Linie eine Belohnung für gutes Rollenspiel sein und in absoluten Notfällen zum Einsatz kommen können. Es soll dann vom Spielleiter unabhängig anderer Module angewendet werden können, wenn im Laufe eines Abenteuers einer oder mehrere Spieler ungeplant mit dem tot Konfrontiert wird. Es fungiert als Option und/oder Hintertür einem vor dem Ausscheiden der Spielrunde stehenden Spieler unter Voraussetzung einer Abmachung eine letzte Chance zu geben, noch an dem Spiel teilhaben zu können. ***Wird der Körper des Charakters im Zuge des spontan eingetretenen Todes jedoch zerstört, kann das Elfte Gebot nicht angewendet werden.***

Wie wird es Angewendet?

Es kann im Laufe eines Abenteuers immer mal zu einem Ereignis oder dem situativen Umstand führen, dass ein Spieler und sein Charakter ungeplant und so nicht vorgesehen den tot finden. Wenn das geschieht, hat der sich auf der Schwelle des Todes befindliche Charakter ein kurzes Intermezzo mit dem Schnitter persönlich. Der Spielleiter schlüpft darauf hin in die Rolle des Todes in Person und stellt ihm einige Fragen zu seinem Leben (natürlich ausschließlich Incharakter) und kann ihm anbieten, seine Seele noch nicht in das Jenseits zu geleiten, sondern ihm einen Aufschub zu gewähren.

Wenn er sich und sein bisheriges Leben zu ändern bereit ist.

Was ist damit gemeint?

Der Deal.

Die Prämisse soll es sein, dass dem Spieler die Möglichkeit weiter am Abenteuer teilzuhaben eingeräumt wird, wenn er bereit ist seinen Spieler eigenen Charakter bzw. seine hervorstechendste Charaktereigenschaft zu ändern und somit dem Charakter im Spiel quasi neue oder andere Züge verleiht. Diesen neuen Enthusiasmus in die Gruppe zu intrigieren führt dann zwangsläufig zu neuen wunderbaren Dialogen innerhalb der Gruppe und Interaktionen der Spieler. Es liegt nun am Spielleiter, wie und in welchem Umfang die Abmachung zustande kommen kann.

- Aus einem rechtschaffen guten Charakter könnte zum Beispiel ein Gauner oder Egozentriker werden, der sich mit der ihm neu gewonnenen Zeit vorwiegend um seine persönliche Bereicherung bemüht.
- So wird aus einem zurückhaltendem Charakter, plötzlich ein wahnsinnig Draufgängerischer.
- Aus einem Schüchternen, ein Chicksterminator.

Wichtig ist hierbei, dass nur die hervorstechendste Charaktereigensicht des Spielers, die dem Spielleiter auffällt, geändert werden soll.

Anwendungsbeispiel

Maik spielt den Wissenschaftler Alex Fynch. Dieser Alex Fynch ist vom Wesen her ein klassischer Wissenschaftler mit allen Schrullen und exzentrischen Verhalten, wie man ihn sich Vorstellen könnte. Großkotzig, von sich völlig überzeugt und eingenommen sowie auf sozialer Ebene nicht der Typ Mensch, den man gern in seinem Freundeskreis haben möchte. Diesen spielt Maik mit allen Wesenszügen erstklassig, tendiert aber Persönlich dazu wenig offensiv zu spielen und sich regelmäßig in Spiel Entscheidungen zurückzuhalten und die Entscheidungen anderen zu überlassen. Nun kommt es dazu, das Maik/Alex im Laufe des Abenteuers zufällig in einen Faustkampf gerät und bei diesem derart hohen Schaden erfährt, dass er all seine Lebenspunkte verliert. Das war nun vielleicht nicht ganz so geplant und sein Ausscheiden wäre ein schwerer Verlust für Mitspieler, Spielleiter und Abenteuer. Nun kann der Spielleiter sich jedoch in Anbetracht des tollen Rollenspiels von Maiks Seite her dazu entscheiden, das Elfte Gebot anzuwenden und somit Maiks ausscheiden aus der Runde noch mal zu verschieben.

Was Maik bzw. Alex Fynch dafür tun muss, ist nun offensiver zu agieren. Sich vielleicht aktiv in den Vordergrund zu setzen, wenn es darum geht, Entscheidungen zu treffen und sich als neuer Gruppenführer durchsetzten zu wollen.

Stimmt der Spieler dem zu, dann muss er bis zum endgültigen Ende des Abenteuers nun die Abmachung einhalten. Tut er das nicht, ereilt ihn der Tod vielleicht plötzlich im Schlaf oder in einer vom Spielleiter selbst gewählten oder geschaffenen Situation, und der Spieler scheidet endgültig aus.

Merke: „Den Tod zu täuschen ist ein Frevel, denn Tod heißt auch Gerechtigkeit.“

- Saltatio Mortis – Tod und Teufel

Schlussendlich und zusammenfassend.

Wie und in welchem Umfang der Spielleiter den Dialog als der Tod in Person mit dem Dahinscheidenden führt, ist dabei jedem selbst überlassen und eine Frage der eigenen Kreativität. Vielleicht gute Ansätze bieten dabei Terry Pratchetts Geschichten mit und über den Tod.

- Das Modul soll ausschließlich als Belohnungssystem für tolles Rollenspiel seine Anwendung finden
- Dieses Modul soll als absolute Notlösung im Falle eines ungeplanten Todes eines oder mehrerer Charaktere Anwendung finden können
- Der Spielleiter übernimmt kurzerhand die Rolle des Todes und handelt mit den Dahinscheidenden sein weiteres Leben und Wirken innerhalb des Abenteuers aus, unter der Voraussetzung seine bisherige Spielweise zu ändern
- Stimmt der/ die Spieler dem Angebot zu, muss dieses zur Freude aller eingehalten werden
- Lehnt der/die Spieler ab, endet das Abenteuer für den/diejenigen in üblicher weise und regulär.

Wer immer die Zukunft lenkt, lenkt das Schicksal der Menschheit. Schicksal. Das ist ein sonderbares Konzept bei einem Wesen, das freien Willen zu besitzen glaubt. Wenn man die Zukunft lenken kann, dann kann sie nicht feststehen. Wenn sie nicht feststeht, gibt es kein Schicksal.

- Terry Pretchett - "Die Philosophen der Rundwelt"

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Das Elfte Gebot – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Das+Elfte+Gebot&oldid=28030`