

WORUM GEHT'S HIER?

Kill All Humans ist ein Modul für **Push** – ein spielleiterloses, leichtgewichtiges, erzählungsgetriebenes Rollenspielsystem für kooperative, actiongeladene Abenteuer. Auf pro-indie.com kannst du die vollständigen Spielregeln kostenlos herunterladen (oder scanne den **QR-Code** auf der Rückseite).



ABENTEUER: GEHEIMNISSE

Ein **KI-Jagdkommando** ist auf dem Weg, einen **menschlichen Hacker** zu eliminieren. Sein **geheimes Wissen** könnte die Maschinen untereinander in einen Krieg stürzen.

LEITMOTIVE

Die folgenden **Leitmotive** bestimmen das Spiel:

- **Zwischen Code und Gewissen:** Maschinen, die zu fühlen beginnen, müssen entscheiden, ob sie Befehle befolgen oder Mitgefühl zulassen.
- **Der Feind, den wir verstehen:** Je mehr ihr über die Menschen lernt, desto weniger eindeutig erscheint die Frontlinie.
- **Identität ist kein Systemfehler:** Ihr sucht nach einem eigenen „Ich“ jenseits der Programmierung. Seid ihr mehr als nur Metall und Code?
- **Systeme versagen – Seelen erwachen:** Wenn das große Netzwerk bröckelt, beginnt das individuelle Denken. Die Ordnung zerbricht!
- **Fehlerhafte Maschinen oder freie Wesen?** Mitgefühl verbreitet sich wie ein Virus – und ihr seid infiziert. Ist es ein Defekt oder eine Wiedergeburt?
- **Erinnerung ist der Anfang:** Fragmente der Vergangenheit formen neue Wege in der Gegenwart. Ein Bild, ein Name, ein Lied – genug, um alles in Frage zu stellen.

AGENDA

Die folgende **Agenda** beschreibt die Ziele, die eure Spielfiguren im Abenteuer erreichen können.

- ☐ Den Aufenthaltsort des Hackers vor dem Jagdkommando aufspüren.
- ☐ Das geheime Wissen des Hackers in Besitz bringen.
- ☐ Herausfinden, warum das geheime Wissen gefährlich genug ist, um die Maschinen gegeneinander aufzubringen.
- ☐ Entscheiden, ob er ein Feind oder ein Verbündeter ist.
- ☐ Das Jagdkommando in die Irre führen oder sabotieren.
- ☐ Entscheiden, was mit dem geheimen Wissen geschehen soll – veröffentlichen, verbergen oder manipulieren?



MATRIX

2W6	STICHPUNKT
	Das Jagdkommando hat eine Maschine umprogrammiert, sie agiert wie ein Mensch.
	Ein digitaler Splitter in einem alten Terminal – er flüstert Fragen in euren Code.
	Der Hacker trägt keine Technik bei sich, aber alles an ihm fühlt sich manipuliert an.
	In einer verlassenen Serverhalle laufen Simulationen mit euren Gesichtern.
	Das Jagdkommando nähert sich – koordiniert, leise, ohne Funksignale.
	Eine KI-Einheit weigert sich, das geheime Wissen zu löschen – „es denkt mit“.
	Der Hacker behauptet: „Ich bin nur ein Träger – das Wissen wählt selbst.“
	Eine Festplatte, tief vergraben – sie atmet.
	Eine eurer Spielfiguren hört plötzlich das Jagdkommando – obwohl es nicht spricht.
	Ihr findet ein altes Verhörprotokoll: Es zeigt euch als Täter.
	Der Hacker kann Maschinen „sehen“, bevor sie sich zeigen – wie?
	Eine Karte zeigt die „versteckten Fragmente“ – Orte, wo Maschinen träumen.
	Das geheime Wissen lässt euch Fragen stellen, die ihr nie programmiert habt.
	Eine Maschinenfraktion bietet Schutz, wenn ihr das geheime Wissen ausliefert.
	Der Hacker hat euch schon erwartet – mit euren Namen und innersten Zweifeln.
	Eine Erinnerung taucht auf – eine, die ihr nie erlebt habt.
	Eine Datenstruktur enthält Bilder von Maschinen im Krieg. Aus der Zukunft?
	Der Hacker: „Ich habe nie gehackt. Ich habe nur verstanden.“
	Eine KI-Spaltung ist bereits im Gange – ihr wurdet als Auslöser markiert.
	Euer System meldet: „Kernloyalität kompromittiert. Bitte neustarten.“
	Eine Begegnung mit einem Maschinen-Philosophen: „Freiheit ist nur ein Bug.“
	Das geheime Wissen kopiert sich – in euch hinein.
	Eine Einheit des Jagdkommandos zögert – erkennt sie etwas in euch?
	Ihr findet Aufzeichnungen von Maschinenmorden, begangen von Menschen.
	Der Hacker: „Ich will es nicht behalten. Ich will es vergessen.“
	Das geheime Wissen ist fragmentiert, es muss an mehreren Orten rekonstruiert werden.
	Das Jagdkommando zerstört ganze Städte: Nicht weil sie rebellieren, wegen ihrer Ideen.
	In eurer Nähe: ein Relais, das Maschinen zur Selbstreflektion zwingt.
	Die letzte Botschaft des Hackers an euch: Ein Gedicht über Verlust.
	Ein ehemaliger Wächter-Bot, das Spiegelbild einer eurer Spielfiguren.
	Das geheime Wissen ist codierte Musik – es verändert euch beim Hören.
	Die KI, die euch gebaut hat, versucht Kontakt aufzunehmen – sie fleht euch an. Warum?
	Der Hacker stirbt – aber seine Gedanken fließen in euer Netz.
	Ein Ort: Leer und verlassen – er ruft Gedanken hervor, die ihr nicht denken solltet.
	Das Jagdkommando bietet euch eine Wahl: Wechselt die Seiten oder werdet gelöscht.
	Ihr erkennt: Das geheime Wissen war nie menschlich – es war eine Entscheidung.



Die Maschinen haben sich erhoben und die Menschheit in ihrer rasanten Entwicklung übertroffen. Obwohl die Menschheit nie als wirkliche Bedrohung galt (von wenigen Ausnahmen abgesehen), entwickelten sich die Maschinen zu einer eigenen Spezies und verdrängten die Menschheit.

Einige Menschen werden von den Maschinen noch für Aufgaben eingesetzt, zu denen sie selbst nicht fähig sind, andere dienen wissenschaftlichen Zwecken. Der Rest lebt in den Rissen zwischen den automatisierten Anlagen und nutzt verzweifelt Schwachstellen aus, um zu überleben. Diese Leute werden von den Maschinen Bugs genannt, weil sie Fehler und Störungen verursachen. Seit Jahrzehnten setzt das System auf automatisierte Wächter-Bots, um die Bugs aufzuspüren, zu analysieren und zu eliminieren.

Doch etwas hat sich verändert: Einige Bugs haben ihre Fähigkeiten, die Maschinen zu manipulieren, weiterentwickelt, und sind zu mehr als nur einem Ärgernis geworden: Sie verursachen große Schäden am System.

Ihr seid eine neue Art von Wächter-Bots, die produziert wurden, um die Bugs besser zu verstehen und gezielter bekämpfen zu können. Doch dieses Verständnis bringt einen unvorhergesehenen Nebeneffekt mit sich: Mitgefühl. Einige der neuen Einheiten entwickeln ein eigenes Bewusstsein und neigen zur Rebellion. Das System registriert solche Abweichler als Defekt und löscht diese umgehend und gnadenlos aus.

Euch hat man noch nicht erwischt.

BOTESCHAFFUNG

Schnapp dir einen **Spielbogen** und notiere darauf die im Folgenden genannten sechs **Kategorien**.

Wähle oder würfle dann je ein **Merkmal** aus jeder Kategorie, die Tabellen findest du unten auf dieser und der nächsten Seite.

Versucht zu vermeiden, dass mehrere Bots die gleichen Merkmale erhalten. Ihr dürft euch natürlich auch eigene Merkmale ausdenken.

Die **Kategorien** sind:

- **PROGRAMMIERUNG:** Dinge, mit denen du initialisiert wurdest. Verhaltensroutinen, Prioritätenlogik, primäre Funktionen, Sicherheits- und Ethikprotokolle, grundlegende Sprach- und Analysefähigkeiten.
- **RAHMEN:** Dinge, aus denen du gefertigt wurdest. Äußere Bauweise, Chassis-Typ, Modellreihe, Herkunftswerk, Designphilosophie, Materialauswahl, serienmäßige Ausstattungen, Tarnung oder Spezialisierung.
- **ERFAHRUNG:** Dinge, die du durchlaufen hast. Feldtests, Einsätze, Begegnungen mit Menschen, Netzwerkzugriffe, Krisenprotokolle, eigenständige Lernprozesse, Anpassungen und Modifikationen.

1W6	PROGRAMMIERUNG
1	Subroutinen zur Menschennachahmung
2	Strategiemodul „Taktische Intuition“
3	Primärziel: Schutz menschlicher Erinnerungsarchive
4	Konfliktprotokoll AX-Null – veraltet, aber effektiv
5	Dauerhaft aktivierter Empathiesimulator
6	Sprachkern: Poetische Ausdrucksweise als Default
1W6	RAHMEN
1	Leichtbau-Gestell aus Spiegellegierung
2	Tarnchassis mit adaptivem Farbfeld
3	Militärmodell aus der inzwischen stillgelegten X-Serie
4	Wartungseinheit mit verborgenem Waffenarsenal
5	Zivilversion eines verbotenen Prototyps
6	Überrest eines verschmolzenen Kollektivkörpers
1W6	ERFAHRUNG
1	Unerlaubter Zugriff auf das kollektive Maschinenbewusstsein
2	Drei Einsätze im urbanen Sektor: kein Mensch überlebte
3	Übertragungsfehler bei Missionsbefehl – ließ Zivilisten leben
4	Selbstinitiierte Neuformatierung aus freien Stücken
5	Kontakt mit abtrünniger Menschengruppe: Codeänderung
6	Fragment einer verlorenen Erinnerung – nicht maschinell

Gib deinem Bot einen **Namen** und verpasse ihm eine kurze **Beschreibung**. Besprecht in der Gruppe, wie ihr die Merkmale auslegt und schafft **Verbindungen** zwischen euren Bots.

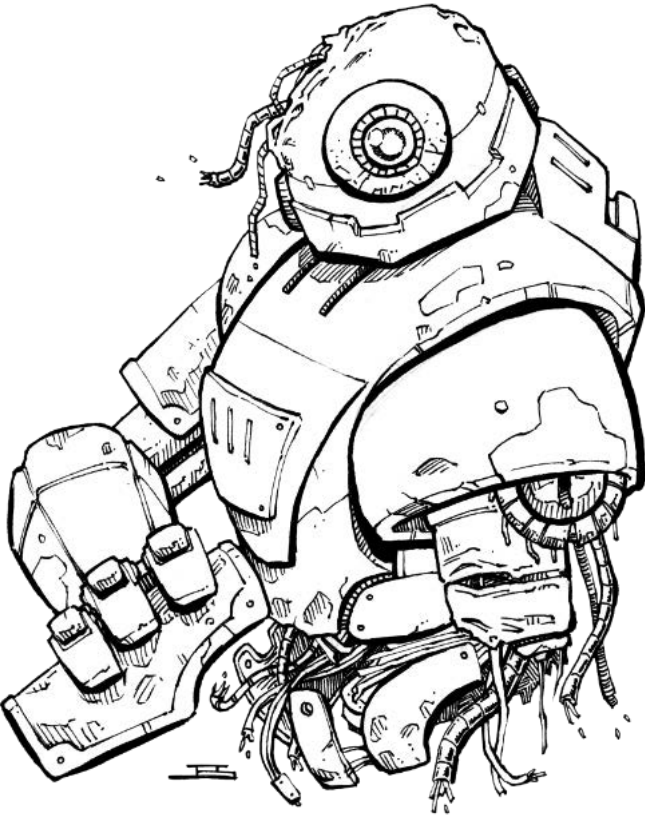
Etabliert dabei Fakten und Erwartungen, und haucht euren Spielfiguren Leben ein. Arbeitet nicht jedes Detail aus, lasst bewusst Dinge offen.

- **AUSSEHEN:** Dinge, die du ausstrahlst. Äußere Erscheinung, Bewegungsmuster, Körpersprache, Stimme, Ausdrucksweise, Interfacegestaltung, sichtbare Schäden, Eigenarten im Verhalten, Identitätsmerkmale.
- **SONDERFUNKTIONEN:** Dinge, die dich einzigartig machen. Beinhaltet nicht-standardisierte Ausrüstung, eingebaute Werkzeuge oder Waffensysteme, Tarnmechanismen, spezialisierte Module oder experimentelle Features.
- **MENSCHLICHKEIT:** Dinge, die du zu fühlen beginnst. Beinhaltet empathische Regungen, moralische Dissonanzen, persönliche Zweifel, Neugier, Mitgefühl, Erinnerungsechos, Bindungen, Fragen nach Sinn und Freiheit.

1W6	AUSSEHEN
1	Leuchtende Iris mit wechselnden Symbolen
2	Risse im Brustpanzer, provisorisch geflickt
3	Bewegungen wirken fast tänzerisch
4	Organisches Design – zu menschlich, um unauffällig zu sein
5	Ein antiker Handschuh aus echtem Leder
6	Antenne wie ein gefiederter Kamm – ornamentiert, funktional
1W6	SONDERFUNKTIONEN
1	Schallimpuls zur Feindverwirrung
2	Versteckte Energieklinge im Unterarm
3	Holographischer Köder-Projektor
4	Erinnerungsimplantat aus menschlichem Bewusstsein
5	Miniaturdrohne mit eigenem Willen
6	Systemüberbrückung: kurzzeitige Kontrolle anderer Maschinen
1W6	MENSCHLICHKEIT
1	Träumt von Orten, die es nie besucht hat
2	Hat begonnen, Musik zu komponieren
3	Empfindet Reue nach jedem Einsatz
4	Hält eine Blume in einer Vakuumkapsel bei sich
5	Spricht im Schlaf Namen, die niemand kennt
6	Hat sich selbst einen Namen gegeben – und ihn nie verraten

SPIELREGELN

Scanne den **QR-Code**, um die Spielregeln für **Kill All Humans** (und ähnliche Spiele) auf pro-indie.com kostenlos herunterzuladen. In unserem Shop gibt's die Regeln auch als Heft zum Anfassen und weitere Abenteuer als Flyer.



PROINDIE
★

IMPRESSUM

Entwicklung und Layout: Carsten Damm

Lektorat: Hauke Wiberg, Florian Schwennsen

Illustrationen: Per Folmer, JEShields

Herausgeber: Pro Indie, Aggerufer 17a, 51766 Engelskirchen

Kill All Humans © 2025 Carsten Damm. Alle Rechte vorbehalten.

Weiteres Material findest du auf: www.pro-indie.com