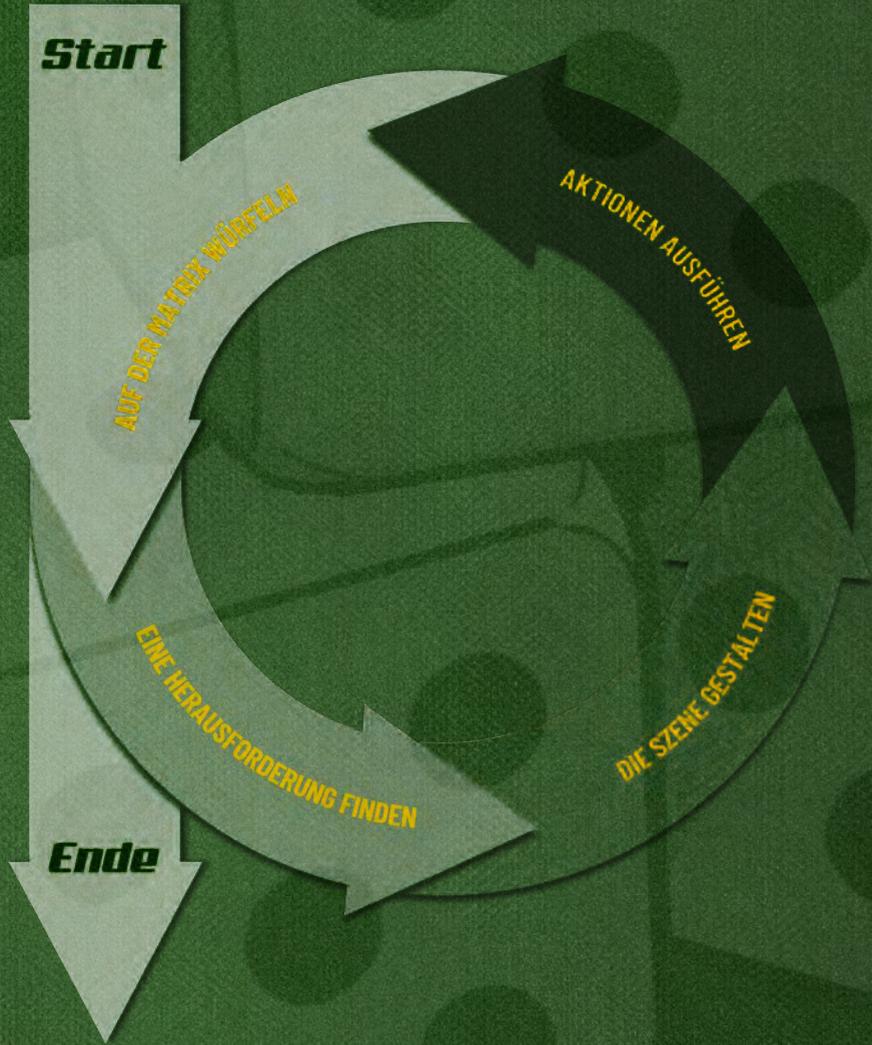




PUSH

SPIELHANDBUCH

DER SPIELKREISLAUF



PUSH
SPIELHANDBUCH

INHALT

PUSH SPIELEN	5
SPIELFIGUREN	6
SPIELABLAUF	7
DER WÜRFELWURF	12
DAS ORAKEL	15
ZUM DESIGN	17
SPIELBOGEN	18

IMPRESSUM

Übersetzung, Remix und Layout
CARSTEN DAMM

Illustration
JESHIELDS

Lektorat
HAUKE WIBERG,
FLORIAN SCHWENNSEN

Text des Original-SRD
CEZAR CAPACLE

HERAUSGEBER
Pro Indie Verlag (Damm & Schad GbR),
Aggerufer 17a, 51766 Engelskirchen

DRUCK
Wir Machen Druck,
Mühlbachstraße 7, 71522 Backnang



Dieses Werk basiert auf dem **Push SRD**, entwickelt, verfasst und lektoriert von Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io/>), und lizenziert zur Nutzung unter der Creative Commons Attribution 4.0 International Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



PUSH SPIELEN

Was ihr zum Spielen braucht

Zum Spielen benötigt ihr:

- ◆ **1 bis 5 Spielende** (dieser Text geht von einer Gruppe aus, aber das Spiel kann auch solo gespielt werden, ohne dass Regeln geändert werden müssen).
- ◆ Einige **sechseckige Würfel** (W6 genannt – einer reicht, aber ideal sind zwei pro Person).
- ◆ Einen **Spielbogen** für jede Person am Tisch.
- ◆ Ein **Abenteuer**.

1 Lest die Kernaspekte des Abenteuers: die **Prämisse**, die **Leitmotive** und die **Agenda**.

2 Erstellt eure **Spielfiguren**, indem ihr je ein **Merkmal** aus jeder Kategorie wählt.

3 Würfelt auf der **Matrix**, um einen Einstiegspunkt in das Abenteuer zu finden.

4 Findet eine **Herausforderung**, die es zu bewältigen gilt.

5 Gestaltet eine **Szene**, indem ihr Elemente und Details hinzufügt.

6 Führt eure **Aktionen** aus und **würfelt**, wenn nötig.

7 Befragt das **Orakel**, wenn ihr keine Antworten habt.

8 Schließt die Szene ab und macht weiter bei Schritt 3, oder ...

9 ... beendet das Abenteuer und erhaltet eure **Belohnungen**.

10 Startet ein neues Abenteuer oder ein neues Spiel!

Das wars im Wesentlichen. Der restliche Teil dieses Heftes erklärt alle **fettgedruckten** Begriffe im Detail und gibt euch wertvolle Tipps zum Spielen.

Viel Spaß damit!

SPIELFIGUREN

Spielfiguren sind in **Push** einzigartige, kompetente und abenteuerlustige Protagonisten. Sie haben keine Werte, sondern **Merkmale**. Um deine Spielfigur zu erschaffen, wählst oder würfelst du je ein Merkmal aus jeder der sechs Kategorien des gewählten Abenteuers.

Auf dem **Spielbogen** am Ende des Heftes sind die Kategorien nicht beschriftet, weil diese individuell auf die Abenteuer zugeschnitten sind.

Drei Regeln für die Merkmalswahl:

- ◆ **Wählen. Würfeln. Erfinden.** Sieh dir kurz die verfügbaren Merkmale an und wähle diejenigen, die dich am meisten ansprechen. Falls du dich nicht entscheiden kannst, würfle. Falls dich keine der Optionen reizt, denk dir ein eigenes Merkmal aus und hole dir die Zustimmung der Gruppe.
- ◆ **Jedes Merkmal nur einmal pro Gruppe.** Spielfiguren sind einzigartig, daher sollte kein Merkmal doppelt vorkommen. Falls sich mehrere Spielende für dasselbe Merkmal interessieren, können sie Variationen daraus erschaffen.

Deine Spielfigur besitzt alle alltäglichen Ausrüstungsgegenstände und Vorräte, die für seine Abenteuer gebraucht werden. Diese müssen nicht notiert werden.

Verpasse deiner Spielfigur noch einen **Namen** und eine kurze **Beschreibung**.

Stellt euch vor!

Dann seid ihr eingeladen, eure Spielfiguren vorzustellen und eure Interpretation der Merkmale mit der Gruppe zu teilen. Erfindet Geschichten. Verknüpft die Spielfiguren über ihre Merkmale. Diskutiert, wie sich die Merkmale im Spiel zeigen könnten. Dies bietet die Gelegenheit, eure Merkmale weiter zu definieren und miteinander zu verweben, Wahrheiten und Erwartungen zu etablieren und eure Spielfiguren zum Leben zu erwecken.

Dies ist auch ein Moment, um das gemeinsame Erzählen zu üben, einander aktiv zuzuhören und sich gegenseitig Raum zu geben. Seid Fans der anderen Spielfiguren. Feiert ihre Einzigartigkeit und zeigt, dass ihr während des Spiels mehr über sie erfahren wollt.

Es ist völlig in Ordnung, Lücken zu lassen. Vielleicht wisst ihr noch nicht genau, was jedes einzelne Merkmal bedeutet – alles gut. Ihr habt während des Spiels immer noch Zeit, diese weiter zu definieren.

SPIELABLAUF

Als spielleitungsloses System benötigt **Push** einen strukturierten Spielablauf. Da es keine einzelne Autoritätsperson gibt, die festlegt, was als Nächstes passiert, folgt die Gruppe den hier beschriebenen Schritten und treibt die Geschichte gemeinsam voran. So funktioniert es:

1. Auf der Matrix würfeln

Nachdem sich die Spielenden mit der Prämisse des Abenteuers vertraut gemacht haben und ihre Spielfiguren bereit sind, beginnt das Spiel damit, dass jemand 2W6 auf der Matrix würfelt, um einen zufälligen Stichpunkt zu ermitteln. Idealerweise wechselt ihr euch reihum damit ab.

*Die Prämisse von **Kill all Humans** beschreibt eine Zukunft, in der Maschinen die Menschheit weitestgehend verdrängt haben. Die Menschen leben in den Rissen zwischen den automatisierten Anlagen und nutzen verzweifelt Schwachstellen aus, um zu überleben. Die Spielfiguren sind Bots, welche die Stabilität des Systems gewährleisten sollen, indem sie diese „Bugs“ finden und ausmerzen. Das Problem dabei: Ihr tiefes Wissen um die Menschen macht sie zwar effektiver, erzeugt aber auch Mitgefühl und Selbstzweifel. Das System zieht abweichende Bots gnadenlos aus dem Verkehr, die Spielfiguren wurden aber noch nicht entdeckt. Für **Kill all Humans** gibt es verschiedene Abenteuer. „Geheimnisse“ heißt unseres, und es hat folgende Ausgangslage: „Ein KI-Jagdkommando ist auf dem Weg, einen menschlichen Hacker zu eliminieren. Sein geheimes Wissen könnte die Maschinen untereinander in einen Krieg stürzen.“*

Gab es bereits eine vorherige Szene, die einen klaren Hinweis darauf gegeben hat, was als Nächstes geschehen sollte, kann auf das Würfeln verzichtet werden. Natürlich könnt ihr trotzdem einen Stichpunkt ermitteln und in die anstehende Szene einbauen.

Der Stichpunkt ist die Saat für eure Szene, sie entsteht daraus in groben Zügen. Besprecht gemeinsam, was der Stichpunkt für euch bedeutet und wie er die Szene beeinflusst. Wenn die Szene vorbei ist, streicht den Stichpunkt aus der Matrix.

Wir starten unsere erste Sitzung und würfeln auf der Matrix: „Das Jagdkommando nähert sich – koordiniert, leise, ohne Funksignale.“ Wir sprechen darüber und entscheiden, das unser Abenteuer damit beginnt, dass wir dem Jagdkommando aus dem Weg gehen und es abhängen müssen.

2. Eine Herausforderung finden

Jede Szene braucht eine Herausforderung, die es zu überwinden gilt – egal, ob sie einfach oder episch ausfällt. Vielleicht hilft ihr einem Freund, seine inneren Dämonen zu bekämpfen, oder kämpft gemeinsam gegen einen echten Dämon. Manchmal liefert das Ereignis aus der Matrix sofort eine Idee für eine Herausforderung, und manchmal müsst ihr erst darüber sprechen und sie finden.

Der beste Ansatz ist, die folgenden zwei Fragen zu beantworten:

Was wollen wir hier erreichen?

Was steht uns im Weg?

Falls die Spielenden keine Herausforderung finden, würfeln sie 2W6 auf der folgenden Tabelle oder wählen einfach eine passende aus:

1 2 3

1

Barriere (Blockade, Hindernis)

2

Aufgabe (etwas muss erledigt werden)

3

Kampf (physisch, mental)

4

Falle (Hinterhalt, Trick)

5

Verfolgungsjagd (Jäger, Gejagte)

6

Debatte (verbale Auseinandersetzung)

4 5 6

Wettstreit (Duell, Rennen, Spiel)

Informationen (Recherche, Gerüchte)

Verhandlung (Überzeugung, Täuschung)

Ausdauer (physisch, mental)

Bedrohung (Gegner, Gegenstände)

Puzzle (Strategisch, Komplex)

Herausforderungen

Herausforderungen können kombiniert werden (z. B. ein Rätsel während eines Kampfes). Es ist immer eine gute Idee, anhand der Agenda zu überlegen, ob eine Herausforderung dabei hilft, das Ziel zu erreichen.

Wir entscheiden uns für eine Wettstreit-Herausforderung: Das Jagdkommando ist auf der Spur des Hackers und will diesen unbemerkt erwischen. Wir wollen vorher ihm da sein, kennen aber die Position des Hackers nicht. Jetzt beantworten wir die zwei Fragen: Was wollen wir hier erreichen? Das KI-Jagdkommando auf eine falsche Fährte locken. Was steht uns im Weg? Wir wissen nicht, wo der Hacker sich versteckt, und wollen ihn auch nicht verscheuchen.

3. Die Szene gestalten

Wählt oder würfelt zwei bis vier Elemente (2×2W6 auf der folgenden Tabelle) und bindet diese in eure Beschreibungen ein oder nutzt diese als Inspiration, um die Szene auszuschnücken. Ihr solltet nach Möglichkeit immer alle gemeinsam zur Beschreibung der Szene beitragen.

1 2 3

- 1 Gerüche und Geräusche
- 2 Farben und Anblicke
- 3 Leute und Kreaturen
- 4 Wetter und Natur
- 5 Stimmung und Atmosphäre
- 6 Verzerrungen und Details

4 5 6

- Materialien und Texturen
- Eindrücke und Meinungen
- Haltung und Ausdruck
- Licht und Zeit
- Perspektiven und Sichtweisen
- Aktionen und Bewegungen

Beschreibungen

Wir entscheiden uns, auf der Tabelle zu würfeln. Eine Spielende würfelt „Stimmung und Atmosphäre“ und beschreibt die Szene als eine kalte, regnerische Nacht in den Ruinen einer Großstadt – wir sind umgeben von leeren Wolkenkratzen. Ein anderer Spielender würfelt „Aktionen und Bewegungen“ und beschreibt, wie wir uns in den Ruinen verstecken, um den Sensorencans des Jagdkommandos zu entgehen, das sich ebenfalls durch die Ruinen schleicht.

Szenen beenden

In **Push** liegt es an den Spielenden zu entscheiden, wie viel Spielzeit eine Szene verdient. Wollt ihr wissen, wie die Verhandlungen mit den Zwergenkönigen weiter verlaufen? Dann erklärt einfach, dass sie noch nicht vorbei sind, und spielt weiter. Möchtet ihr die Szene abschließen? Dann beendet sie und treibt die Geschichte voran. Unsicher? Fragt das Orakel: „Sind die Zwergenkönige überzeugt?“ Würfelt und findet es heraus.

Da es keine Zahlen oder Werte gibt, die festlegen, wann eine Herausforderung überwunden ist, habt ihr immer die Möglichkeit, die Szene genau so lange laufen zu lassen, wie sie euch unterhält. Falls ihr euch nicht entscheiden könnt, steht das Orakel jederzeit zur Verfügung.

4. Aktionen ausführen

Dies ist der zentrale Schritt des Spielkreislaufs. Ihr beginnt mit der Frage: **„Was sollen wir tun?“** Reihum beschreiben alle Spielenden, wie ihre Spielfiguren helfen, die Herausforderung zu meistern. Dabei muss nicht jede Aktion direkt auf die Herausforderung abzielen – ihr könnt auch Verbündete unterstützen oder Nebenhandlungen ausspielen.

Alle Spielfiguren sollten gleichermaßen im Rampenlicht stehen und sich gegenseitig ins Spiel bringen, indem sie fragen: **„Was tust du?“** Ihr solltet auch die Rollen weiterer Personen übernehmen, um die Szene weiter auszubauen und die Spielwelt auf das Geschehen reagieren zu lassen.

Wenn jemand unsicher ist, was seine Spielfigur tun **kann, will oder soll**, dienen die Merkmale als Inspiration. Ihr solltet auch immer die Agenda des Abenteurers im Hinterkopf behalten, um ein Ziel daraus in die Szene einzubringen. Falls unklar ist, ob eine Spielfigur etwas tun kann, kann die Gruppe oder das Orakel befragt werden.

Würfelmwürfe werden hier gemacht! Wie das im Detail funktioniert, wird ab S. 12 erklärt. Ob eine Aktion einen Wurf erfordert, ist zunächst eine Entscheidung der jeweiligen Spielenden, dann eine Gruppenentscheidung und zuletzt eine Entscheidung des Orakels (zu finden auf S. 15).

Aus den Aktionen der Spielfiguren ergeben sich neue Komplikationen und Handlungsstränge. Die Geschichte entfaltet sich organisch von hier aus weiter. Die Spielenden machen mit ihren Aktionen so lange weiter, wie sie für die Szene von Interesse sind, wechseln sich im Rampenlicht ab und unterstützen die anderen bei dem, was sie tun.

Wir wissen, dass das KI-Jagdkommando zumindest die ungefähre Position des Hackers kennen muss. Eine Spielende erklärt, dass ihre Spielfigur kurzzeitig eine andere Maschine kontrollieren kann und so eine der Jagdeinheiten zwingen will, die Positionsdaten zu verraten. Sie entscheidet, dass sie dafür würfeln will – es gibt jedoch eine Komplikation. Die Gruppe entscheidet, dass die feindliche Übernahme und das Auslesen der Position gelingt, doch die unerwünschte Aufmerksamkeit anderer Einheiten des Jagdkommandos erregt, die nun zwischen den Ruinen auftauchen. Großartig! Wir haben eine neue Bedrohung! Ich schaue auf meinen Spielbogen und sehe, dass ich einen „Schallimpuls zur Feindverwirrung“ als Sonderfunktion habe. Ich sehe zudem in der Agenda, dass es ein Ziel gibt: „das Jagdkommando in die Irre führen oder sabotieren“, also denke ich mir: Anstatt die Kreaturen zu bekämpfen, werde ich meinen Schallimpuls einsetzen, damit wir entkommen können.

5. Von vorne beginnen oder beenden

Nun beginnt der Kreislauf von vorne. Kehrt zu Schritt 1 zurück, um ein neues Stichwort zu erhalten.

Wir kehren wir zu Schritt 1 zurück und sind dabei, erneut auf der Tabelle zu würfeln. Eine Spielende möchte lieber mit den anderen Spielfiguren interagieren, also schlägt sie vor, das Stichwort „Eine Maschinenfraktion bietet Schutz, wenn ihr das geheime Wissen ausliefert.“ auszuwählen, anstatt zu würfeln. Wir stimmen zu und sind bereit, unsere nächste Szene zu gestalten.

Ihr wiederholt diesen Kreislauf, bis ihr das Gefühl habt, dass es an der Zeit ist, die Geschichte zu beenden. Die letzte Szene könnte ihre endgültige Konfrontation sein, um das letzte Ziel eures Abenteuers zu erreichen, eure Heimreise, euer erster Schritt in ein neues Abenteuer oder etwas völlig Unerwartetes, das niemand zu Beginn des Abenteuers vorhersehen konnte.

Die Matrix eines Abenteuers bietet 36 potenzielle Szenen, aber es liegt an euch zu entscheiden, wie viele davon ihr für ihre Geschichte nutzt. Wie auch immer ihr zum Ende gelangt: Es sollte aus einer gemeinsamen Übereinkunft entstehen. Ihr solltet zufrieden mit der Erzählung sein, die im Spiel entstanden ist.

6. Belohnungen und Fortschritt

Nachdem das Abenteuer abgeschlossen ist, werden die Spielfiguren mit neuen oder aufgewerteten Merkmalen belohnt.

Die Idee ist einfach: Nach jedem Abenteuer erhält jede Spielfigur ein neues Merkmal. Hat die Gruppe das Abenteuer nach eigener Auffassung erfolgreich gelöst, erhält jede Spielfigur zwei neue Merkmale. Ihr könnt die Anzahl der Belohnungen auch von der Agenda des Abenteuers abhängig machen: Für je zwei erfüllte Ziele der Agenda gibt es ein neues Merkmal.

Eine Belohnung kann auch genutzt werden, um ein bestehendes Merkmal aufzuwerten. Man überlegt sich eine verbesserte Version eines Merkmals und teilt der Gruppe mit, was es nun bedeutet. Das aufgewertete Merkmal kann neu formuliert werden, oder man zeichnet einfach einen kleinen Stern daneben.

Einer der Spielenden hat „Leuchtende Iris mit wechselnden Symbolen“ als Merkmal und entscheidet sich, es aufzuwerten, indem er sagt: „Nachdem ich festgestellt habe, das die Menschen verwirrt auf die wechselnden Symbole reagieren, kann ich ihre Wirkung hypnotisierend machen. Es ist nun eine leuchtende Iris mit hypnotischen Symbolen.“

DER WÜRFELWURF

Push verwendet eine einzige Regel für alle Arten von Konfliktlösungen. Sie funktioniert folgendermaßen:

Wann immer deine Spielfigur etwas versucht, das du als **dramatisch interessant** empfindest, würfle 1W6 und überprüfe das Ergebnis:

- ◆ **7 oder mehr:** Es ist ein **FEHLSCHLAG**.
- ◆ **5 oder 6:** Es ist ein **VOLLER ERFOLG**.
- ◆ **4 oder weniger:** Es ist ein **TEILERFOLG**, aber du kannst entscheiden, einen zusätzlichen W6 zu würfeln. Falls du das tust, musst du das neue Ergebnis zu deinem bisherigen addieren.

Diese Grundregel besagt, dass du würfeln solltest, wenn deine Spielfigur etwas tun möchte, das du als **dramatisch interessant** empfindest. Diese Definition ist bewusst offen und subjektiv gehalten, denn: **Du entscheidest, wann du würfelst.**

Tatsächlich musst du niemals würfeln – aber du kannst es tun, wann immer du möchtest. Es muss keine riskante oder hochdramatische Aktion sein. Wenn du Lust hast, für eine Handlung zu würfeln, tu es! Die Würfel bringen Überraschungen ins Spiel und sorgen für mehr Spannung in der Szene.

Wenn dich die möglichen Konsequenzen einer Handlung nicht wichtig sind, würfle nicht. Bist du unsicher, ob ein Wurf angebracht ist? Dann frag die anderen in der Gruppe oder das Orakel.

Es gibt keine Zielzahl, keinen Schwierigkeitsgrad und keine Modifikatoren für das, was du versuchst. Stattdessen entscheidet die Gruppe gemeinsam, ob die Handlung in der Spielwelt plausibel ist. Macht es Sinn, dass deine Spielfigur das kann? Klingt es nach Spaß, wenn deine Spielfigur es auf diese Weise versucht?

Hier ist die Regel so, wie man sie am Spieltisch erklären würde:

Wenn du etwas Cooles machen willst, würfelst du einen W6. Bei einer 5 oder 6 erreichst du, was du wolltest – du hast es geschafft. Bei einer 4 oder weniger gelingt es dir auch, aber mit einer Komplikation. Du kannst dann entscheiden, einen zweiten Würfel zu werfen und das Ergebnis hinzuzufügen. Aber Vorsicht! Erreichst du insgesamt 7 oder mehr, ist es ein Fehlschlag. Dann erreichst du nicht, was du wolltest – und das ist meistens schlecht.

Voller Erfolg

Wenn du eine **5 oder 6** würfelst, erzielst du einen **VOLLEN ERFOLG**. Das bedeutet: **Du erreichst genau das, was du wolltest – ohne negative Konsequenzen**. Beschreibe, wie du die Handlung ausführst, und weiter geht's mit der Geschichte.

Teilerfolg

Wenn du eine **4 oder weniger** würfelst, erzielst du einen **TEILERFOLG**. Das bedeutet: **Du erreichst dein Ziel – aber zu einem Preis oder mit einer Komplikation**.

Deine Spielfigur führt die Handlung erfolgreich aus, doch es gibt unerwünschte Konsequenzen. Beschreibe, wie du die Aktion durchführst und wie sich die Komplikation auf die Szene auswirkt. Nutze diese Wendung, um die Geschichte weiterzuentwickeln.

Alternativ kannst du versuchen, **aus dem Teilerfolg einen Vollen Erfolg zu machen**, indem du dich entscheidest, **einen zusätzlichen W6 zu würfeln** und das Ergebnis zu deinem vorherigen Wurf zu addieren. Dabei gibt es aber drei wichtige Dinge zu beachten:

- ◆ Falls dein neues Gesamtergebnis 7 oder höher erreicht, wird es ein **FEHLSCHLAG**.
- ◆ Du **musst** das neue Ergebnis addieren. Was geworfen wurde, gilt.
- ◆ Falls du nach dem Wurf immer noch einen Teilerfolg hast, kannst du **einen weiteren W6 würfeln** und ihn zu den vorherigen Ergebnissen addieren. Dies kannst du beliebig oft wiederholen, bis du eine 5 oder mehr erreichst.

Fehlschlag

Wenn du eine **7 oder mehr** würfelst, ist das ein **FEHLSCHLAG**. Das bedeutet: **Du erreichst, was du nicht willst**. Beschreibe, wie sich diese unerwünschte Wendung in der Szene manifestiert und nutze sie, um die Geschichte weiterzuentwickeln.

Um es zu betonen: Es heißt „Du erreichst, was du *nicht* willst“ – und nicht „Du erreichst nicht, was du willst“. Egal, was deine Spielfigur zu tun versuchte – es hatte unerwartete und unerwünschte Konsequenzen. Die Situation verändert sich dadurch. „Nichts passiert“ gibt's nicht: Jeder Würfelwurf verändert die Erzählung. Wenn du beispielsweise versuchst, eine seltsame Inschrift zu entschlüsseln, bedeutet ein Fehlschlag nicht einfach „Du verstehst es nicht“, sondern „Du erfährst etwas, das du lieber nicht gewusst hättest“ – oder so etwas in der Richtung.

Du siehst, worauf das hinausläuft.

Kosten und Komplikationen

In den meisten Fällen bringen Würfelwürfe **Kosten und Komplikationen** mit sich. Diese könnt ihr euch ausdenken oder auswürfeln (siehe Tabelle unten). Komplikationen sind das Fundament von **Push** und erfüllen zwei Hauptzwecke:

- ◆ Es lädt die Spielenden dazu ein, ihr Glück herauszufordern und einen zusätzlichen Würfel zu werfen, wenn sie einen Teilerfolg erzielen. Das führt zu dramatischen Szenen und wichtigen Entscheidungen.
- ◆ Es treibt die Erzählung voran, indem es das beliebte „vom Regen in die Traufe“-Prinzip aus Abenteuergeschichten nutzt.

Es ist allerdings anstrengend, sich für jeden zweiten Wurf eine neue Komplikation auszudenken. Was als unterhaltsame Kettenreaktion beginnt, kann sich schnell zu einer Frustlawine entwickeln. Hier sind einige Tipps, um das zu vermeiden:

- ◆ **Nicht zu verkopft drangehen.** Du musst nicht jedes Mal eine ausgeklügelte Konsequenz erfinden. Sie soll die Geschichte bereichern – aber wenn dir mal nichts einfällt, macht einfach weiter. Hängt das Spiel nicht daran auf.
- ◆ **Abwechslung reinbringen.** Konsequenzen können verschiedene Aspekte betreffen: Dich selbst, deine Verbündeten, die Umgebung, die Gegner oder sogar die gesamte Erzählung. Die Komplikation muss nicht direkt mit der Aktion zusammenhängen. Wenn du würfelst um ein Schloss zu knacken und als Folge ein plötzlicher Regenschauer einsetzt, ist das völlig in Ordnung. Eine Konsequenz kann sogar außerhalb der Szene auftreten, an einem ganz anderen Ort.
- ◆ **Zusammenarbeiten.** Du musst nicht immer allein entscheiden, welche Komplikation eintritt. Die Entscheidung über die Konsequenzen deiner eigenen Würfe liegt bei dir, aber das bedeutet nicht, dass du die anderen Spielenden nicht um Vorschläge bitten darfst. Gleiches gilt auch für den Tod deiner Spielfigur!

- 1 Eine Spielfigur wird negativ beeinflusst (verletzt, gestresst, krank, verängstigt, traurig).
- 2 Eine Spielfigur gerät in Gefahr.
- 3 Eine Spielfigur verliert/zerstört einen Gegenstand/Ressource/Gelegenheit.
- 4 Eine aktuelle Bedrohung oder ein Hindernis wird verstärkt oder verschlimmert.
- 5 Eine neue Bedrohung oder ein neues Hindernis taucht auf.
- 6 Eine unerwartete Wendung oder unangenehme Wahrheit kommt ans Licht.

DAS ORAKEL

Das Orakel ist ein Mechanismus, der Fragen beantwortet, die du normalerweise einer Spielleitung stellen würdest – sei es zum Hintergrund, zu den Regeln oder zu anderen Aspekten des Spiels. So funktioniert es:

Wann immer ihr eine Frage habt, auf die die Gruppe keine eindeutige Antwort weiß, formuliert sie als Ja-oder-Nein-Frage. Legt fest, welche Antwort wahrscheinlicher ist, und werft einen W6. Überprüft dann das Ergebnis:

- ◆ Bei einer 7 oder mehr tritt eine **UNGÜNSTIGE WENDUNG** ein.
- ◆ Bei einer 5 oder 6 trifft die **UNWAHRSCHEINLICHERE ANTWORT** zu.
- ◆ Bei einer 4 oder weniger trifft die **WAHRSCHEINLICHERE ANTWORT** zu – aber du kannst entscheiden, einen weiteren W6 zu würfeln. Falls du das tust, musst du das neue Ergebnis zum bisherigen addieren.

Was darf man das Orakel fragen?

Im Grunde alles. Das Orakel kann Auskunft über die Geschichte der Spielwelt, ein Detail der Umgebung, die Grenzen einer Fähigkeit, das Schicksal eines Feindes oder die Reaktion einer Figur geben. Es kann eine kleine, spontane Unklarheit klären oder einen bedeutenden Aspekt der Welt bestimmen. Hier sind einige Beispiele:

- ◆ Ist er tot?
- ◆ Können Elfen fliegen?
- ◆ Kennen wir den Namen des Prinzen?
- ◆ Kann ich Feuerbälle wirken?
- ◆ Regnet es?
- ◆ Gibt es Zombies in dieser Welt?
- ◆ War ich schon einmal hier?
- ◆ Was sehen wir?

Das Orakel beantwortet auch eine ganz besonders wichtige Frage: **Ist es geschafft?**

Da Gegner und andere Herausforderungen keine Treffer- oder Lebenspunkte haben, stellt sich immer die zentrale Frage: Wann ist die Herausforderung überwunden? War ein einzelner Wurf genug, um den Wächter bewusstlos zu schlagen? Hat der eine Versuch gereicht, um den Tresor zu knacken? Habe ich die Schlucht mit dem Seil überquert?

Anders gefragt: Ist es geschafft oder bleibt die Herausforderung bestehen?

Welche Fragen man besser nicht stellt

Bevor du das Orakel befragst, stimme dich mit der Gruppe ab. Vielleicht ist die Antwort offensichtlich, und alle sind sich einig. Frage das Orakel nicht, wenn du bereits ein starkes Bauchgefühl hast, wie die Antwort lauten könnte. Erwähne dich an das alte Sprichwort: **Stelle keine Frage, wenn du die Antwort nicht vertragen kannst.** Das bedeutet: Wenn dich eine der möglichen Antworten des Orakels nicht interessiert, dann würfle erst gar nicht! Besprecht es und entscheidet euch gemeinsam.

Das Orakel herausfordern

Beachte, dass du das Orakel nur herausfordern kannst, wenn du die WAHRSCHEINLICHERE ANTWORT bekommst. Falls du das unwahrscheinliche Ergebnis würfelst und dir das Ergebnis nicht passt: Pech gehabt. Die Wahrscheinlichkeiten waren auf deiner Seite, aber die Würfel haben anders entschieden.

Verknüpfte Fragen

Wenn du ursprünglich eine offene Frage hattest und sie als Ja- oder Nein-Frage umformulieren musstest, kannst du mit einer Anschlussfrage deine Hypothese weiter testen, falls das Orakel mit „Nein“ antwortet.

Damit kannst du bedeutende Situationen spannender gestalten. Anstatt einer einzelnen, folgeschweren Frage stellst du mehrere, weniger bedeutende, Fragen und tastest dich so langsam voran.

Verknüpfe dabei nicht mehr als drei Fragen miteinander, da dies den Spielfluss zu sehr verlangsamten würde. Falls du bei deiner dritten Hypothese angekommen bist, lege einfach zwei Alternativen fest, bevor du würfelst, z. B.: „Ist es ein Tempel? Falls nicht, sagen wir, es ist ein Turm.“

Natürlich sollte dieses Vorgehen den dramatischen Höhepunkten der Erzählung vorbehalten bleiben und nicht bei jeder alltäglichen Frage angewendet werden. Auf diese Weise wird deine erzählerische Autorität nicht überstrapaziert.

Das schnelle Orakel

Diese Version erfordert keine Entscheidung darüber, welche Antwort wahrscheinlicher ist. Im Gegenzug gibt es aber auch keine Möglichkeit, das Ergebnis anzufechten oder ein Missgeschick zu erleiden. Dafür ist sie deutlich schneller.

- ◆ Bei einer **3 oder weniger** lautet die Antwort **NEIN**.
- ◆ Bei einer **4 oder mehr** lautet die Antwort **JA**.

ZUM DESIGN

In **Push** gibt es keine Trefferpunkte, keinen Waffenschaden, keine Rüstungsklasse, keine Attribute, keine Fähigkeiten – nichts davon wird benötigt.

Es gibt auch keine Modifikatoren für den Würfelwurf. Der Wurf bleibt unverändert, unabhängig von Fertigkeiten, Talenten, Fähigkeiten, Schwierigkeitsgraden oder Attributen.

Warum ist das alles so? Dafür gibt es gute Gründe:

- ♦ **Es gibt bereits viele andere Systeme mit diesen Ausprägungen.** Falls du ein einfaches System suchst, das so funktioniert, findest du großartige Alternativen wie *LUMEN* von Gila RPGs, *24XX* von Jason Tocci, *The Caltrop Core* von titanomachyRPG, das *Charge SRD* von Fari RPGs und viele weitere (ein Blick auf fari.games lohnt sich immer). **Push** möchte stattdessen eine alternative – wenn auch nicht völlig neue – Sichtweise auf Würfelmechaniken bieten.
- ♦ **Wahrscheinlichkeiten sind weniger wichtig, als man denkt.** Falls du nicht hunderte Male pro Sitzung würfelst, machen Modifikatoren wie +1 oder +2 tatsächlich kaum einen Unterschied. Probier es mal aus!
- ♦ **Die Spielmechanik soll so einfach und zugänglich wie möglich sein.** Die in *Push* verwendeten Regeln kannst du in weniger als fünf Minuten vermitteln – selbst jemandem, der noch nie ein Rollenspiel gespielt hat. Diese Einfachheit ermöglicht es, sich ganz auf das Erzählen zu konzentrieren: auf spannende Entscheidungen und packende Abenteuer.



NAME

BESCHREIBUNG

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

Form box with a grey header and four bullet points.

-
-
-
-

NOTIZEN

Large empty rectangular area for notes.

Push und viele andere Indie-Rollenspiele mit ungewöhnlichen Spielmechaniken findet ihr in unserem Shop – schaut einfach mal rein!

www.pro-indie.com



Push ist ein leichtgewichtiges, erzählungsgetriebenes Rollenspielsystem für kooperative, actiongeladene Abenteuer. Es ist genreunabhängig und ermöglicht es euch, außergewöhnliche Spielfiguren zu erschaffen, die sich auf gefährliche Reisen durch fantastische Welten begeben.

Eine einfache Grundmechanik treibt die Geschichte durch unerwartete Wendungen voran und ermutigt die Spielenden, größere Risiken einzugehen und ihre Vorstellungskraft frei zu entfalten.

Da **Push** vollständig auf Spielwerte und Attribute verzichtet, steht das Erzählen im Mittelpunkt. Dies macht das System sowohl für Neulinge als auch für erfahrene Spielende attraktiv, die ein freies und intuitives Rollenspiel erleben möchten.

Spielprinzipien

- **Kooperatives Spiel:** Es gibt keine Spielleitung. Alle Spielenden teilen sich die Verantwortung für die Geschichte und wechseln sich im Rampenlicht ab.
- **Keine Spielwerte:** Spielfiguren, Gegner, Waffen, Gegenstände und Geld haben keine Zahlen oder mechanischen Werte. Würfelwürfe basieren allein auf Glück und Risikobereitschaft.
- **Emergente Erzählung:** Anstelle einer vorgefertigten Spielwelt liefert das abenteuerfokussierte Design inspirierende Stichworte, auf die die Spielenden reagieren.
- **Fokus auf Vorstellungskraft:** Es gibt keine Spielpläne, Miniaturen oder festgelegte Regeln für Fähigkeiten und Herausforderungen – alles entsteht aus der Fantasie der Spielenden.
- **Dramatik durch Würfel:** Würfeln ist immer eine Möglichkeit, aber keine Pflicht. Jeder Wurf verändert das Spielgeschehen.
- **Kompetente Protagonisten:** Die Spielfiguren sind einzigartig und können den Verlauf der Erzählung jederzeit aktiv beeinflussen.

