

THE WALKING DEAD[®] UNIVERSE



GRUNDBUCH

FREE LEAGUE



LEAD DESIGNER

Nils Hintze

REDAKTION & PROJEKTLÉITUNG

Mattias Johnsson Haake
Tomas Härenstam

COVER-ILLUSTRATION

Martin Grip

INNEN-ILLUSTRATIONEN

Gustaf Ekelund, Martin Grip

GRAFIKDESIGN

Christian Granath, Dan Algstrand

MARKENMANAGEMENT

Joe LeFavi – Genuine Entertainment

LAYOUT & DRUCKVORSTUFE

Dan Algstrand

SOLOSPIEL

Matt Kay

KARTEN

Kevin Baussart, Christian Granath

KORREKTORAT

Brandon Bowling

SPIELETESTER:INNEN

Marco Behrmann, Tomas Härenstam,
Mattias Johnsson Haake, Kosta
Kostulas, Christoffer Lindström, Jonas
Möckelström, Anna Westerling

DIGITALE PLATTFORMEN

Martin Takaichi

EVENT-MANAGEMENT

Anna Westerling

PR-MANAGEMENT

Boel Bermann

KUNDENDIENST

Daniel Lehto, Jenny Lehto

DANKSAGUNG

Scott M. Gimple – CCO *The Walking Dead Universe*, TWDU-Producer Brian Bockrath
und all die wunderbaren Leute von AMC Networks, die uns über die Jahre hinweg
geholfen haben: Simon Ferrari, Clayton Neuman, Kevin Dreyfuss, Kim Kelleher,
Madhu Goel Southworth, Mike Zagari, Kristen Chung und Dario Di Zanni.

DEUTSCHE VERSION

Jessica Dillmann, Christopher Weule

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Kajus Berghof, Steffen Brand, Bill Bridges,
Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich,
Christof Grobelski, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank,
Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski,
Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian
Reeves, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex
Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule

© 2025 Fria Ligan AB.

The Walking Dead Universe © 2025 AMC Film Holdings LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele, Waldems

1. EINFÜHRUNG	5	3. DIE SPIELERCHARAKTERE	23
Die Welt der Toten.....	8	Kernaspekte.....	24
Die Spielercharaktere.....	9	Charakteristiken.....	25
Wie man spielt.....	11	Stress und Anker.....	26
Die Grundsätze des Spiels.....	12	Ausrüstung.....	28
 2. DIE WELT DER TOTEN	15	Erfahrung.....	28
Vergangenheit und Gegenwart.....	16	Beziehungen.....	29
Die Welt heute.....	17	Eure Zuflucht.....	32
Menschen.....	20	Startzufluchten.....	33
		Die Ärztin.....	34
		Die Ausgestoßene.....	35
		Der Farmer.....	36
		Die Gesetzhüterin.....	37
		Die Hausfrau.....	38
		Das Kind.....	39
		Der Kriminelle.....	40
		Der Politiker.....	41
		Der Prediger.....	42
		Der Soldat.....	43
		Die Unscheinbare.....	44
		Der Wissenschaftler.....	45
		 4. FERTIGKEITEN UND TALENTE	47
		Fertigkeiten einsetzen.....	48
		Liste der Fertigkeiten.....	53
		Talente.....	55

5. KAMPF UND HEILUNG	61	8. ATLANTA	125
Duelle.....	62	Vorbereitungen.....	126
Handgemenge.....	64	NSC und die Zuflucht.....	127
Schaden und Heilung.....	67	Gruppierungen.....	130
Andere Gefahren.....	71	Schwärme und Orte.....	133
Ausrüstung.....	73	Gruppierungsbegegnungen & Gerüchte.....	134
Fahrzeuge.....	75	Endspiel.....	135
Die Toten bekämpfen.....	77	Los geht's!.....	135
6. ZUHAUSE & UNTERWEGS	85	Start-Herausforderungen.....	135
Die Zuflucht.....	86	DER GOLDENE KRANKENWAGEN	136
Beispielzufluchten.....	91	ANHANG	142
Auf Vorratssuche.....	92	Beißer.....	142
7. DAS SPIEL LEITEN	95	Leere Räume.....	143
Kernkonzepte.....	96	Zufällige Orte.....	144
Kampagnenvorbereitungen.....	97	Nichtspielercharaktere.....	149
Sitzungen & Szenen.....	108	Plündern.....	151
Herausforderungen.....	110	SOLOSPIEL	154
Reisen.....	112	Deinen Solo- Überlebenden erstellen.....	154
NSC und Tiere.....	118	Solo-Werkzeuge.....	155
Erwecke die Welt zum Leben.....	119	Dein Spiel vorbereiten.....	157
Szenarien im Überlebensmodus.....	122	Solo-Abläufe.....	160
		Spielerorientierte vergleichende Würfe.....	162
		Solo-Kampf.....	162
		Schwärme im Solospiel.....	163
		Das Ende des Weges.....	164



KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

Am Morgen, an dem Sam starb, waren überall Vögel in den Bäumen. Ich sah Stieglitze, Spatzen und Kleiber, und sie sangen, obwohl es mitten im Oktober war. Zumindest habe ich es so in Erinnerung. Wir versammelten uns alle um sein Bett. Er sah aus wie ein Vogel, ein schlanker und kleiner Vogel, dessen Kopf und Hände unter der Decke hervorlugten. Sam war schon eine ganze Weile krank gewesen; es gab niemanden unter uns, der ihn nicht insgeheim verflucht hätte, weil er uns ausgebremst hatte und aß, ohne seinen Beitrag zu leisten. Ich glaube, es war Krebs, und er hatte ihn schon lange vor dem Ausbruch gehabt. Als er zum letzten Mal einschlief, während wir seine Hände hielten und als Familie um ihn weinten, war das etwas Wunderschönes. Er wurde nicht in den Kopf geschossen. Er wurde nicht gebissen oder von lebenden Toten zerrissen. Er bekam kein Messer in den Bauch. Er war unser Sam, und wir begruben ihn im Hinterhof.

Der hinterlistige Fremde versucht, mit einem Rucksack voller Hundefutterkonserven, die aus dem Lager der Spielercharaktere Hannah und Miguel sowie ihrer Gruppe gestohlen wurden, zu entkommen. Sie holen den Dieb in einer von Beißern verseuchten Kleinstadt ein und verfolgen ihn über eine Feuerleiter auf das Dach eines Wohnhauses. Einen Moment lang scheint er in die Enge getrieben zu sein, doch dann ...

Spielleiterin: Mit einem gigantischen Satz springt der Fremde zum Dach des Nachbargebäudes. Für den Bruchteil einer Sekunde denkt ihr, dass er es vielleicht nicht schaffen wird. Dann prallt er auf dem Dach auf der anderen Seite auf, rutscht im Schnee aus und rollt herum, um wieder auf die Beine zu kommen. Sehr sportlich.

Hannah (Spieler 1): Ich stehe nur da und schaue zu, denn ich weiß, dass ich diesen Sprung nie schaffen würde. Dann greife ich in meine linke Manteltasche und greife den kleinen Revolver, den ich dem toten Jungen abgenommen habe.

Spielleiterin: Er dreht sich mit einem spöttischen Lächeln um. „Na, na, sieht so aus, als ob ich heute Abend gut esse.“ Weißer Dampf zischt aus seinem Mund, während er schwer ausatmet.

Hannah: Ich hebe den Revolver und ziele zwischen seine Augen.

Spielleiterin: Der Dieb scheint das urkomisch zu finden. „Wenn du abdrückst, werden die Toten in wenigen Minuten die Straßen füllen, Süße. Bist du bereit, hier oben ohne Essen und ein Dach über dem Kopf gefangen zu sein? Das glaube ich nicht.“

Hannah: „Du hast falsch gedacht.“ Ich spanne den Hahn.

Miguel (Spieler 2): Wow! Kann ich irgendetwas tun, um sie aufzuhalten, bevor sie schießt?

Spielleiterin: Du kannst es immer versuchen. Was tust du?

Miguel: Ich stürze mich auf sie, damit sie auf das Dach fällt, bevor der Schuss losgeht.

Spielleiterin: Okay! Würfle auf Nahkampf.

Miguel: [Würfelt mit vier sechsseitigen Würfeln] Das hat nicht geklappt, da sind keine Erfolge dabei!

Spielleiterin: Also gut, Hannah, du siehst, wie Miguel sich auf dich wirft, aber im letzten Moment kannst du einen Schritt nach hinten machen, und er stolpert an dir vorbei.

Hannah: Ich schieße.

„Wir werden nicht schwach.
Das steckt nicht mehr in uns.
Das hier wird klappen.“

Rick Grimes

Willkommen zu *The Walking Dead Universe: Das Rollenspiel*. In diesem Buch findest du alles, was du brauchst, um mit dem Spiel im *The Walking Dead Universe* zu beginnen.

Der Text auf der linken Seite ist ein Beispiel dafür, wie der Dialog zwischen den Mitspielern während einer spannenden Szene ablaufen könnte. Wie du wahrscheinlich bemerkt hast, gibt es in diesem Spiel sowohl Spieler als auch eine Spielleiterin.

Du und deine Freunde müssen vorher entscheiden, wer von euch die Spielleiterin (SL) sein wird. Der Rest von euch, vorzugsweise zwei bis fünf Personen, wird zu Spielern, die jeweils einen Spielercharakter (SC) verkörpern werden. Alle anderen Personen in der Welt, wie z. B. der Dieb im Beispiel, werden Nichtspielercharaktere (NSC) genannt und von der SL gesteuert.

NSC, die der Gruppe der SC angehören oder angeworben werden können, um sich der Gruppe anzuschließen, werden häufig als NSC-Überlebende bezeichnet. Wenn dein SC stirbt, kannst du einen der NSC-Überlebenden zu deinem neuen SC machen.

Die ersten sechs Kapitel dieses Buches richten sich an dich als Spieler, während die letzten Kapitel für die SL bestimmt sind. Die Spielleiterin ist die Einzige, die das gesamte Buch lesen muss; nicht um den Inhalt auswendig zu kennen, sondern um es beim Spielen als Nachschlagewerk nutzen zu können. Es ist gut, wenn die Spieler auch durch einige der ersten Kapitel blättern, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen.

Zusätzlich zu diesem Buch benötigst du Stifte, Papier und zehn bis zwanzig sechsseitige Würfel. Etwa fünf der sechsseitigen Würfel sollten die gleiche Farbe haben. Sie werden Stresswürfel genannt und ihr Zweck wird in diesem Kapitel erklärt. Speziell für das Spiel angefertigte Würfel können verwendet werden, um das Spielerlebnis zu vertiefen, aber sie sind nicht erforderlich, um zu spielen.

DER INHALT DIESES BUCHES

Dieses Eröffnungskapitel gibt dir einen Überblick darüber, wie das Spiel funktioniert, während das folgende Kapitel eine Einführung in das Setting des Spiels ist – die Welt der Toten.

Danach folgen Kapitel, die verschiedene Aspekte der Spielmechaniken beschreiben. In Kapitel 3 findest du eine Anleitung, wie du einen SC erstellst, während in Kapitel 4 die Fertigkeiten und Talente vorgestellt werden, die angeboten, für welche Art von Aktivitäten dein SC besonders gut geeignet ist.

Kapitel 5 befasst sich mit verschiedenen Formen des Kampfes, Schaden, Beißen, Ausrüstung und Fahrzeugen. Es folgt ein Kapitel über die Schaffung deiner Zuflucht und das Durchstreifen der Welt der Toten auf der Suche nach Vorräten.

Kapitel 7 richtet sich in erster Linie an die SL und enthält ausführliche Richtlinien zur Vorbereitung und zum Leiten des Spiels. In den letzten Kapiteln findest du einen detaillierten Kampagnenaufbau und ein kurzes Szenario für den Überlebensmodus, das du mit deinen Freunden spielen kannst. Das Ende des Buches bietet einen Anhang sowie Richtlinien für das Solospiel.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Wenn du noch nie ein Rollenspiel gespielt hast, kannst du es dir wie eine Fernsehserie vorstellen, nur ohne visuelle Unterstützung – du sagst ganz einfach, wie etwas aussieht. Ein weiterer Unterschied ist, dass ihr kein Drehbuch habt und niemand von euch im Voraus weiß, was passieren wird.

Du hast eine festgelegte Rolle und spielst deinen SC so, wie du denkst, dass er gespielt werden sollte. Wenn er etwas sagt, sagst du es so, als wärst du dieser SC – du kannst sogar deine Stimme ein wenig verstellen, wenn dir das hilft, den Charakter besser zu verkörpern. Es ist deine Aufgabe, zu beschreiben, was er tut und wie er es tut. Manchmal kannst du sogar beschreiben, woran er denkt oder worauf er hofft.

Grundsätzlich wird dein SC versuchen, in der feindlichen Welt der Toten zu überleben und alles zu tun, um dieses Ziel zu erreichen. Deine Aufgabe als Spieler ist es jedoch nicht, das Spiel zu gewinnen, indem du so lange wie möglich überlebst, sondern deinen SC so zu spielen, wie es am besten zu deinen Zielen und der Dynamik deiner Spielgruppe passt. Wenn dein SC zum Beispiel jemanden hasst, könnte es sein, dass er manchmal dumme und gefährliche Dinge tut, um sich zu rächen oder denjenigen auf irgendeine Weise zu verletzen. Das sorgt für ein dramatisches und unterhaltsames Spiel.

Miguel (Spieler 2): Während die anderen versuchen, etwas Schlaf zu finden, mache ich ein Feuer und kümmer mich die ganze Nacht darum.

SL: Nun, du stehst mitten im Winter auf dem Dach eines Gebäudes, das von allen Seiten von Beißern umgeben ist. Da ist es unwahrscheinlich, dass es hier Feuerholz gibt. Aber okay, es gibt ... ein paar Lumpen und einen kaputten Rucksack, den jemand vor langer Zeit hiergelassen haben muss. All das brennt gut genug – eine Zeit lang. Aber es ist immer noch extrem kalt.

Hannah (Spieler 1): Während David und Imani schlafen, gehe ich zu Miguel hinüber und setze mich neben ihn. „Du brauchst nicht Wache zu halten, sie können hier nicht hochkommen. Es ist besser, wenn du ein bisschen schläfst.“

Miguel: Ich sage nichts, ich schaue dich nicht einmal an.

Hannah: „Ich versteh’ schon, es ist nervenaufreibend zu hören, wie sie sich da unten bewegen. Man sollte meinen, wir hätten uns inzwischen alle daran gewöhnt.“

Miguel: „Du bist eine Idiotin.“

Hannah: Ich sehe dich überrascht an. „Was?“

Miguel: „Es sind nicht sie. Du bist es, mit all deinen selbstgerechten Reden darüber, dass du alles tust, um zu überleben. Und dann lässt du zu, dass dein Stolz uns in diese Situation bringt. Du hättest den Dieb nicht erschießen müssen. Aber du hast es trotzdem getan, weil du es nicht ertragen konntest, dass er gewonnen hatte.“

DAS STARTERSET

Zusätzlich zu diesem Buch gibt es ein Starterset zu *The Walking Dead Universe: Das Rollenspiel*, das dir einen einfachen Einstieg ins Spiel ermöglicht. Es enthält eine Kurzfassung der Regeln sowie ein Szenario für den Überlebensmodus mit vorgefertigten SC.

DIE SPIELLEITERIN

Die Spielleiterin ist wie eine Regisseurin bei einem Theaterstück oder eine Anführerin der Gruppe. Meistens bringt sie das Spiel in Gang und beendet es, wenn es für den Abend vorbei ist.

Die SL beschreibt, wie die Dinge aussehen, was um die SC herum passiert, und sie trifft Entscheidungen für alle anderen Personen in der Welt, die nicht die SC sind. Aber sie muss das nicht allein tun. Dieses Buch ist voller Tipps und Anleitungen, die ihr helfen, ihren Teil zu tun, und wenn sie der Meinung ist, dass einige Dinge zu schwierig sind, kann sie die Spieler jederzeit um Hilfe bitten.

Es ist nicht deine Aufgabe als SL, die Spieler zu unterhalten. Ihr alle unterhaltet euch gegenseitig. Hilf anderen Spielern, Spaß zu haben, und sie werden dafür sorgen, dass auch du Spaß hast. Bring ihre SC in schwierige und interessante Situationen, löse Konflikte aus und bringe emotionale Versöhnungsszenen ein, in denen die SC wieder Vertrauen zueinander finden – oder was auch immer für dich und deine Freunde bedeutet, Spaß zu haben.

SICHERHEITSINSTRUMENTE

Die Fernsehserie *The Walking Dead* spielt in einer düsteren Welt mit vielen Situationen, die Probleme im Zusammenhang mit der persönlichen Moral aufwerfen können. Dieses Spiel stellt da keine Ausnahme dar.

Dennoch handelt es sich um hierbei ein Spiel, und die Spieler sollten nicht gezwungen werden, sich mit Themen auseinanderzusetzen, die sie im wirklichen Leben belasten oder bei denen sie sich am Spieltisch unsicher fühlen. Um sicherzustellen, dass alle Spaß haben und sich sicher fühlen, empfehlen wir, vor, während und nach dem Spiel Sicherheitsinstrumente zu verwenden. Beispiele für solche Instrumente sind Diskussionen vor dem Spiel über Grenzen und Schleier für Themen, welche die Spieler vermeiden oder aus dem Spiel heraushalten möchten, Sicherheitskarten, die während des Spiels von einem Spieler gezeigt werden können, um zu signalisieren, dass er sich mit dem, was passiert, unwohl fühlt sowie Nachbesprechungen nach dem Spiel.

Respektiere jederzeit während des Spiels den Wunsch eines Spielers, Bedenken zu äußern oder sogar den Tisch zu verlassen, wenn er dies möchte. Und vergiss nicht, Pausen zu machen. Weitere Informationen über Sicherheitsinstrumente bei Pen-&-Paper-Rollenspielen sind online zu finden.

DIE WELT DER TOTEN

Dieses Spiel findet im *The Walking Dead Universe* statt, demselben Setting, das auch in den verschiedenen Fernsehserien von AMC Networks erforscht wird. Es ist einige Zeit vergangen, seit die Toten begannen, als fleischfressende Beißer zurückzukehren – wie viel Zeit genau, bleibt euch als Gruppe überlassen. Zuvor führte jeder eurer SC ein ganz gewöhnliches Leben. Sie überstanden die erste Welle von Tod und Zerstörung und mussten mit ansehen, wie die Gesellschaft zusammenbrach und die Armee vergeblich versuchte, die Städte gegen die Beißer zu verteidigen.

Inzwischen sind sie eine eingeschworene Gruppe von Verbündeten und vielleicht sogar Rivalen, die zusammenhalten, um zu überleben. Sie haben eine Zuflucht: eine Basis, in der sie relativ sicher sind. Doch sie sind ständig auf der Suche nach Nahrung, Medizin und all den anderen Ressourcen, die sie zum Überleben brauchen. Und abgesehen von den Beißern gibt es da draußen auch noch andere Überlebende. Einige von ihnen wollen sich vielleicht eurer Gruppe anschließen, andere jedoch werden versuchen, euren Besitz zu stehlen oder euch sogar zu töten.

Langfristig könnte es in diesem Spiel darum gehen, die Gesellschaft wieder aufzubauen und etwas Neues aus der Asche zu schaffen. Aber da die Welt der Toten tödlich ist und die SC gezwungen sein werden, Dinge zu tun, die sie in den Wahnsinn treiben oder grundlegend verändern werden, könnte es genauso gut eine Geschichte werden, in der die Lage immer schlimmer wird.

DER AUSBRUCH

All dies begann mit dem Ausbruch – dem Moment, in dem die Toten sich wieder erhoben. Daran erinnert sich jeder. Jeder hat jemanden verloren.

Einige Zeit vor dem Ausbruch breitete sich ein Virus über den Globus aus. Jeder trägt es in sich, und es ist dieses Virus, das einen nach dem Tod zurückkehren lässt. Unabhängig von der Todesursache – ob durch den Biss eines Beißers, eine Schusswunde, Hunger, Krankheit oder einen natürlichen Tod – kommt jeder als Beißer zurück. Das heißt: Wenn man von einem Beißer gebissen oder gekratzt wird, wird man sterben, weil sich die Wunde infiziert. Bei einem Biss besteht die einzige Hoffnung darin, die Gliedmaße zu amputieren – und zwar schnell.

DIE BEISSER

Die Beißer sind überall – es gibt keine sicheren Orte. Sie sind wie der Wind oder das Wasser und dringen überall ein, wo es einen Spalt gibt. Man kann einzelne Beißer töten, aber nie so viele, dass es einen wirklichen Unterschied macht. Es ist eine schlichte Tatsache, dass der Schwarm kommt, wenn man etwas vermässelt und seine Aufmerksamkeit erregt.

Die Beißer werden nur von ihrem Drang angetrieben, lebendes Fleisch zu verschlingen. Wenn eine Ansammlung von Beißern zusammenkommt, bilden sie einen Schwarm und bewegen sich als Einheit. Ein riesiger Schwarm von Beißern kann beinahe alles zerstören, was sich ihm in den Weg stellt.

DIE LEBENDEN

In einer Welt, in der Nahrung knapp ist, es wenig Strom gibt und keine industrielle Produktion von Medizin oder anderen Geräten möglich ist, bedeutet der Kampf ums Überleben oft, anderen Menschen etwas wegzunehmen. Die wenigen Überlebenden haben alle unmenschliche Dinge getan, um zu überdauern. Die Lebenden sind oft eine größere Bedrohung für die SC als die Beißer. Aber es gibt alle Sorten von Menschen. In einer Welt mit Kannibalen, Räubern und Mördern gibt es auch jene, die Handel treiben, sich zusammenschließen und eine neue Gesellschaft aufbauen wollen.

DIE ZUFLUCHT

Die meisten Überlebenden haben eine Zuflucht, wo sie sich ausruhen und ihre Vorräte sammeln. Dies kann alles sein – von ein paar Zelten auf einem Dach bis hin zu einer gut funktionierenden Militärbasis mit fließendem Warmwasser und Strom.

Die SC beginnen das Spiel mit einer einfachen Zuflucht und einer Handvoll NSC, die überlebt haben. Im Laufe des Spiels wirst du neue Möglichkeiten finden, die Zuflucht zu verbessern, und manchmal wirst du gezwungen sein, sie aufzugeben.

WANN & WO?

The Walking Dead Universe: Das Rollenspiel ist so konzipiert, dass es zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Ausbruch spielen kann – an einer frei wählbaren Stelle in der Zeitleiste, vor, während oder nach einer Staffel

KANN ICH RICK SPIELEN?

Meistens wirst du einen SC spielen, der nicht einer der Charaktere aus der Fernsehserie ist, auch wenn du im Laufe des Spiels auf Orte, Menschen oder Ereignisse stoßen wirst, die bereits auf dem Bildschirm zu sehen waren. Obwohl dich nichts davon abhält, deine eigene Version einer der Hauptfiguren zu erschaffen, ist es deine Aufgabe als Spieler, facettenreiche und glaubwürdige SC zu kreieren, die dich dazu inspirieren, dich in ihre Lage zu versetzen. Echte Menschen mit Gefühlen, Idealen, Fehlern, Träumen und Schicksalen. Viele dieser Punkte wurden für die Charaktere, die wir aus der Serie kennen und lieben, bereits festgelegt. Es macht zwar Spaß, die Wege dieser Figuren zu kreuzen, aber es macht ebenso Freude, sich der Herausforderung zu stellen, neue Charaktere zu erschaffen, die zu den Protagonisten deiner eigenen Geschichte werden. Schließlich geht es in diesem Spiel um dich und deine Gruppenmitglieder. Eure Entscheidungen, euer Schicksal. Wir wissen, was Rick in dieser Welt gesagt und getan hat. Was ist mit dir?