



KONIEC ŚWIATA

APOKALIPSA ZOMBIE

TWÓRCY

EDYCJA ANGIELSKA

PROJEKTANT GRY KONIEC ŚWIATA: APOKALIPSA ZOMBIE

Andrew Fischer

PROJEKT GRY NA PODSTAWIE

El Fin Del Mundo: Holocausto Zombie

Álvaro Loman

opublikowanej przez Edge Studio

KONCEPCJA SERII KONIEC ŚWIATA

José M. Rey

GŁÓWNY DEWELOPER

Tim Flanders

AUTOR TEKSTU I DALSZA ROZBUDOWA TREŚCI

Tim Cox

REDAKCJA I KOREKTA

Christine Crabb i David Johnson

KOORDYNACJA PROJEKTU RPG

Chris Gerber

OPRACOWANIE GRAFICZNE SERII

EDGE Studio, David Ardiła oraz Samuel Shimota

KOORDYNACJA PROJEKTÓW GRAFICZNYCH

Brian Schomburg

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

John Taillon

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Andy Christensen

ILUSTRACJA OKŁADKOWA

Antonio Maínez Venegas

ILUSTRACJE WEWNĄTRZ PODRĘCZNIKA

Abrar Ajmal, Arden Beckwith, Mark Behm, Dimitri Bielak, JB Casacop,
Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Christian N. St. Pierre, Julio Serrano,
Cristina Vela, Antonio Maínez Venegas

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Eric Knight

PROJEKTANT WYKONAWCZY GRY

Corey Konieczka

PRODUCENT WYKONAWCZY

Michael Hurley

WYDAWCA

Christian T. Petersen

TESTERZY

Koordynator testów: Zach Tewalthomas; „Zombies Ate My Neighbours”
Siobhan Robson i Brad Wallis oraz Luke Caspers; „No Guts No Glory”
Sean Connor i Stephen Pitson, Adam Lloyd, Mark Wright, Ben Newman,
Adam Sparshott, Karl Goodjohn oraz Simon Butler; „The Frieze of Blissful
Condemnation” Kris Miller i Xander Mathews oraz Mark Wilner; Karl
Kristian; „The Coolest Ones on the List” Katrina Ostrander i Dan Felder,
Joseph Hanna oraz Zach Holmes; „FFG Intern Wonder-team”
Nick Houston, Samuel Newman oraz Nick Singer; „Team 17”
Tim Flanders i Zach Tewalthomas, Mark Larson oraz Steve Kimball.

EDGE STUDIO

ZARZADZANIE ROZWOJEM PRODUKTÓW

Curro Marin

KIEROWNIK REDAKCJI

Croc

KOORDYNATOR STUDIA

Stéphane Bogard

SZEF STUDIA

Michael Croitoriu

EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE

Michał Gołąb Gołębiowski

AUTOR SCENARIUSZA NAPROMIENIOWANE MÓZGI

Kuba Polkowski

REDAKTORKA NACZELNA

Lidka Migalska

REDAKTORZY POMOCNICZY

Paweł Marszałek i Anna Polkowska

KOREKTA

Kornelia Rutkowska

SKŁAD I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

Katarzyna Fiebigier i Franciszek Prusiecki

KOORDYNATOR PROJEKTU

Kuba Polkowski

ILUSTRACJE DO SCENARIUSZA NAPROMIENIOWANE MÓZGI

Katarzyna Jaworska

KIEROWNICZKA PROJEKTU

Paulina Wierzbińska

OPIEKUN PRODUKTÓW RPG

Maciej Jesionowski

PODZIĘKOWANIA

Maciej Ramotowski, Weronika Rędziniak oraz Adam Wieczorek

EDGE

rebel

WYDAWCA:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



FANTASY
FLIGHT
GAMES

© 2024 Edge Studio na licencji Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez zgody Edge Studio. The End of the World jest znakiem towarowym Edge Studio, używanym na licencji Edge Studio. Fantasy Flight Games i logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. Wydrukowano przez PBtisk a.s. w Czechach.
© 2024 Edge Studio under licence of Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without the permission of Edge Studio. The End of the World is a trademark of Edge Studio. Used under license from Edge Studio. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Printed by PBtisk a.s. in Czech Republic.

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE..... 6

Wprowadzenie.....	10
Czym jest gra fabularna?	10
Rozpoczęcie.....	12
Co jest w tym podręczniku?	12
Dlaczego zombie?	13

ZASADY GRY 14

Wykonywanie czynności	17
Test	18
Testy przeciwstawne	20

Tworzenie postaci	21
Krok 1: Ustal wartości cech.....	21
Krok 2: Wybierz atrybuty.....	22
Krok 3: Spisz ekwipunek.....	23
Krok 4: Spisz urazy.....	23

Karta postaci.....	24
Kategorie	24

Atrybuty.....	25
Pozytywne atrybuty	25
Negatywne atrybuty.....	26

Ekwipunek i zasoby.....	27
Sprzęt.....	27
Broń.....	28
Pancerz.....	29

Stres, śmierć i urazy	30
Stres	30
Śmierć.....	31
Urazy	32

Konflikt.....	34
Porządek sceny.....	34
Czynności	35

PROWADZENIE GRY..... 38

Struktura opowieści.....	41
Spotkania.....	41
Opowieść	42

Wykonywanie testów	44
Kiedy dodawać pozytywne kości.....	44
Kiedy dodawać negatywne kości.....	44
Określanie wyników.....	45

Zarządzanie PN.....	46
Profile PN	46

Kampania	47
Długość kampanii.....	47
Rozwój postaci	47

SCENARIUSZE..... 48

Noc meteoru (apokalipsa).....	52
Obserwacje.....	54
Rzeczywistość.....	55
Linia czasu	57

Noc meteoru (postapokalipsa).....	64
Jeden świat pod pieczę E.D.E.N.....	65

Przepełnione piekło (apokalipsa).....	70
Obserwacje.....	72
Rzeczywistość.....	73
Linia czasu	75

Przepełnione piekło (postapokalipsa).....	82
Umarli posiedli ziemię.....	83

Pandemia (apokalipsa)	88
Obserwacje.....	90
Rzeczywistość.....	91
Linia czasu	94

Pandemia (postapokalipsa).....	100
Państwo Niczego	102

Koniec jest szeptem (apokalipsa).....	106
Obserwacje.....	108
Rzeczywistość.....	110
Linia czasu	112

Koniec jest szeptem (postapokalipsa).....	118
To by było na tyle nowoczesnego życia.....	119

Pod skórą (apokalipsa).....	124
Obserwacje.....	126
Rzeczywistość.....	128
Linia czasu	130

Pod skórą (postapokalipsa)	136
Jakiś plan awaryjny	137
Koszt przetrwania	138

Napromieniowane mózgi (apokalipsa).....	142
Obserwacje.....	144
Rzeczywistość.....	145
Linia czasu	147

Napromieniowane mózgi (postapokalipsa).....	152
Rozbicie dzielnicowe	153

Indeks	158
Karta postaci.....	160



Hospital

WPROWADZENIE

