





THE END OF THE WORLD
AUFSTAND DER MASCHINEN

IMPRESSUM

SPIELDESIGN THE END OF THE WORLD: AUFSTAND DER MASCHINEN

Andrew Fischer

SPIELDESIGN AUF DER GRUNDLAGE VON

EL FIN DEL MUNDO: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

von Álvaro Loman

Herausgegeben von Edge Studio

THE END OF THE WORLD ORIGINAL-SERIENKONZEPT

José M. Rey

LEITENDER ENTWICKLER

Tim Flanders

TEXTE UND WEITERE ENTWICKLUNG

Tim Cox

REDAKTION UND LEKTORAT

Christine Crabb und David Johnson

LEITENDER ROLLENSPIELPRODUZENT

Chris Gerber

SPIELREIHEN-GRAFIKDESIGN

Edge Studio und David Ardila, mit Samuel Shimota

LEITUNG GRAFIKDESIGN

Brian Schomburg

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

John Taillon

GESCHÄFTSFÜHRENDER KÜNSTLERISCHER LEITER

Andy Christensen

COVERILLUSTRATION

Antonio Mainez Venegas

INNENILLUSTRATIONEN

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

PRODUKTIONSLEITUNG

Eric Knight

AUSFÜHRENDER SPIELDESIGNER

Corey Konieczka

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Michael Hurley

HERAUSGEBER

Christian T. Petersen

RPG-LINIENMANAGER

Sonia Gallardo Márquez

LEITENDER RPG-PRODUZENT

Curro Marin

DIREKTOR FÜR KREATIVE STRATEGIE

Mike Mearls

REDAKTIONSLEITER

Croc

STUDIOKOORDINATOR

Stéphane Bogard

STUDIOLEITER

Michael Croitoriu

SPIELETESTER

Spieltest-Koordinator Zach Tewalthomas.

„Zombies Ate My Neighbours“ Siobhan Robson mit Brad Wallis
und Luke Caspers. „No Guts No Glory“ Sean Connor mit
Stephen Pitson, Adam Lloyd, Mark Wright, Ben Newman,
Adam Sparshott, Karl Goodjohn, und Simon Butler.

„The Frieze of Blissful Condemnation“ Kris Miller mit
Xander Mathews und Mark Wilner. Karl Kristian.

„The Coolest Ones on the List“ Katrina Ostrander mit Dan Fel-
der, Joseph Hanna und Zach Holmes. „FFG Intern Wonder-team“
Nick Houston, Samuel Newman und Nick Singer.

„Team 17“ Tim Flanders mit Zach Tewalthomas, Mark Larson
und Steve Kimball.

DEUTSCHE VERSION

Jessica Dillmann, Kai Großkordt, Thomas Michalski

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, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David
Hofmann, 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, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan
Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule



© 2025 Edge Studio unter Lizenz von Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne die Genehmigung von Edge Studio reproduziert werden. The End of the World ist eine Marke von Edge Studio. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Eigentümern.

Deutsche Ausgabe © 2025 Ulisses Spiele.

Für weitere Informationen über die **THE END OF THE WORLD**-Reihe, kostenlose Downloads, Antworten auf Regelfragen oder einfach nur um Grüße zu übermitteln, besuche uns online unter

www.ulisses-spiele.de

INHALT

EINLEITUNG 6

Was ist ein Rollenspiel?	10
Einstieg	12
Was steht in diesem Buch?	13
Warum Maschinen?	13

SO WIRD DAS SPIEL GESPIELT 14

Aufgaben ausführen	17
Die Probe	18
Vergleichsproben	20
Charaktere erschaffen	21
Schritt 1: Attribute festlegen	21
Schritt 2: Eigenschaften auswählen	22
Schritt 3: Ausrüstung vermerken	23
Schritt 4: Traumata vermerken	23
Der Charakterbogen	24
Kategorien	24
Eigenschaften	25
Positive Eigenschaften	25
Negative Eigenschaften	26
Ausrüstung und Vorräte	27
Gegenstände	27
Waffen	28
Rüstung	29
Stress, Tod und Traumata	30
Stress	30
Tod	31
Traumata	32
Konflikte	34
Strukturierte Zeit	34
Aufgaben	35

DAS SPIEL LEITEN 38

Aufbau von Geschichten	41
Begegnungen	41
Erzählung	42
Proben regeln	44
Wann positive Würfel hinzugefügt werden	44
Wann negative Würfel hinzugefügt werden	44
Ergebnisse ermitteln	45

NSCs verwalten	46
NSC-Profile	46
Die Kampagne	47
Länge der Kampagne	47
Charakterentwicklung	47

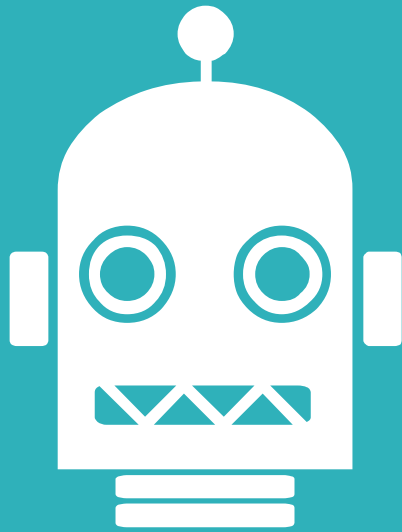
SZENARIEN 48

Die modulare Bedrohung (Apokalypse)	52
Die Erfahrung	54
Die Wahrheit	56
Zeitleiste	58
Die modulare Bedrohung (Postapokalypse)	64
Eine gut geölte Maschine	66
Logische Schlussfolgerungen (Apokalypse)	70
Die Erfahrung	72
Die Wahrheit	73
Zeitleiste	77
Logische Schlussfolgerungen (Postapokalypse)	82
Eine Nation, unter Cyborgs	84
Tod von oben (Apokalypse)	88
Die Erfahrung	90
Die Wahrheit	92
Zeitleiste	94
Tod von oben (Postapokalypse)	100
Willkommen in der Maschine	101
Schwermetall (Apokalypse)	106
Die Erfahrung	108
Die Wahrheit	109
Zeitleiste	112
Schwermetall (Postapokalypse)	118
Einfaches Leben?	120
Nanopokalypse (Apokalypse)	124
Die Erfahrung	126
Die Wahrheit	127
Zeitleiste	130
Nanopokalypse (Postapokalypse)	136
Eine graue Welt	138
Index	142
Charakterbogen	144



EINLEITUNG





„Wir haben uns bei allem auf sie verlassen. Jede verdammte Sache. Was werden wir jetzt ohne sie tun? ... Nein, ,ohne sie' ist zu einfach. Wir sind sie noch nicht los. Sie sind immer noch da draußen und töten uns, einen nach dem anderen.“

– Ein unbekannter Überlebender des ersten (und letzten) technologischen Kataklysmus der Welt