

Preparatevi a entrare in un tetro mondo di rancorosi eroi e ricolmo di pericoli. Udite le anime dannate e perdute che urlano di terrore, mentre il Caos le infetta d'un male subdolo per cui non esiste cura. Osservate la terra, l'aria e i mari divenire pervasi di magia, al punto di piegare il tessuto della realtà fino ad essere irrevocabilmente alterato. Avvertite l'amara sconfitta, mentre antiche stregonerie che hanno tenuto al sicuro questo mondo vengono fatte a pezzi, le loro catene cigolano sotto il peso della negligenza e, infine, assaporate il terrore, laddove i Poteri Perniciosi si agitano nei ventri dei loro inferni demoniaci, percependo, al mutar delle maree, che la fine è vicina, che è giunto il tempo del banchetto e del massacro. L'Era del Caos è alla porte.

Ora, osservate il Reikland, il più potente tra i regni dell'Impero. È una terra di conflitto, dove i nobili casati si affrontano per il potere e l'autorevolezza, mentre i loro eserciti faticano a contenere i signori della guerra e le loro orde; i feroci Pelleverde, gli Uoncinibestia mutanti e le mostruose creature delle selve. Persino nel cuore della capitale, Altdorf, la violenza regna sovrana. Ladri, cenciosi e contrabbandieri tagliano gole altrui per pochi penny, un riflesso di ciò che i loro superiori mandano dal palcoscenico del vasto mondo. Purtroppo, la corruzione si insinua in ogni cuore, rendendolo putrido e sozzo, e spinge anche i più retti a ricercare conoscenze e arti profane, a sacrificare fratelli e sorelle sull'altare della propria follia. La dannazione non è a un passo... è già qui!

Pur tuttavia, in questo infinito torrente di miseria e disperazione, alcuni si ergono fieri e osano affrontare la Fine dei Tempi e l'inevitabile entropia. Potrebbero non essere affabili, nobili o gentili, ma sono gli unici eroi di questo mondo condannato. Saranno la loro grinta, la tenacia e la spietata determinazione a decidere il fato del creato. Dannazione o salvezza? Lo scoprirete prima di quanto crediate.

Questo è un mondo di eroi rinnegati e d'effimere glorie.

Questo è il mondo di Warhammer Fantasy Roleplay.



PREPARETEVI A ENTRARE
IN UN TETRO MONDO
DI PERIGLIOSE AVVENTURE!

**PRIMA,
LEGGI QUESTO!**



COSA C'È NELLA SCATOLA?

Questa scatola contiene tutto il necessario per iniziare a giocare a **WFRP** nella città di Ubersreik, una delle più importanti del Reikland.

Include:

Prima, Leggi Questo! è la scheda che stringete tra le mani! Tutti i giocatori e i GM dovrebbero leggere tutto quello che vi è scritto sopra.



Libro dell'Avventura: qui è dove comincia l'avventura. Una volta finita questa Scheda potrete riunire alcuni amici per giocare le avventure incluse in questo fascicolo. Include tutte le spiegazioni, passo per passo, su come giocare la vostra prima avventura nella città di Ubersreik. Chi intende essere solo un Giocatore, non il GM, dovrebbe evitare di leggerlo, poiché contiene molte anticipazioni.

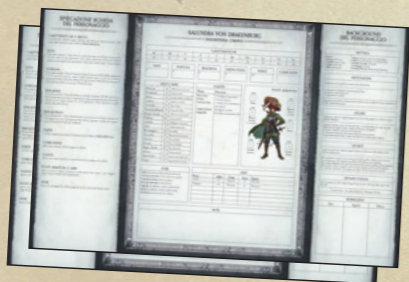
Guida a Ubersreik: qui si trova la descrizione completa della città di Ubersreik e del territorio circostante. Il fascicolo include dettagli sulla storia della città, la politica, la geografia, la cultura e descrive oltre settanta località, quali locande, negozi e le sedi delle gilde, oltre ai consigli su come usarle al meglio nelle vostre partite. Anche in questo caso, i Giocatori non dovrebbero leggerlo per non rovinarsi la sorpresa.



Mappe: queste sono le mappe della città di Ubersreik e del ducato circostante.



6 Schede dei Personaggi: questi sono Personaggi già pronti per i Giocatori, i quali dovrebbero leggerne la descrizione sul fronte per poi decidere quale interpretare.



COS'È WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY (WFRP)?

Tu e i tuoi amici state per assumere i ruoli di Personaggi che vivono nell'Impero, il più grande regno del Vecchio Mondo. Al suo interno incontrerete molti nemici – e alcuni alleati – mentre sventerete i piani di coloro che desiderano la fine di tutte le cose. Tuttavia, gli eroi di **WFRP** non nascono tali. Il fato e le circostanze vi costringeranno a compiere ardue scelte e, in questo mondo, spesso, i buoni devono fare cose meschine.

COSA MI SERVE PER GIOCARE?

In questa scatola c'è tutto il necessario per iniziare a giocare a **WFRP**. Oltre a libri, dadi e schede, vi serviranno alcune matite, gomme e dei fogli di carta. Snack e bibite non sono obbligatori, ma tornano molto utili!

COME SI GIOCA?

Diversi Giocatori assumono il ruolo di un Personaggio distinto, scegliendo tra quelli già pronti inclusi nella scatola. Ogni Scheda presenta i dettagli di un certo Personaggio, i suoi Averi e le sue capacità. Una volta scelto, il Giocatore potrà controllare tutte le sue azioni, descrivendole, nel tentativo di completare l'avventura e uscirne vittorioso (o almeno tutti interi!).

Uno di voi, in ogni caso, assumerà un altro ruolo: quello del **Gamemaster (GM)**.

COS'È UN GM?

Le partite di **WFRP** si svolgono come storie interattive; se i Giocatori ne sono i protagonisti, il GM ne è il narratore. Il suo compito è quello di guidare i Giocatori lungo la trama dell'avventura, descrivendo il mondo, determinando le conseguenze delle loro azioni e impersonando alleati, nemici e comparse varie che si incontreranno durante la narrazione.

Tutto in questa scatola serve ad aiutare il GM a raccontare storie emozionanti e drammatiche. È una bella responsabilità, ma ne vale la pena.

COME SI COMINCIA?

Il **Libro dell'Avventura** incluso in questa scatola è stato pensato e scritto per permettervi di iniziare subito. Include le regole base e una prima avventura nel mondo di Warhammer, pensate per imparare il regolamento, giocando. Il GM potrebbe voler leggere anche **Una Guida a Ubersreik**, che include molte informazioni di background sulla città dove ha inizio la nostra storia.

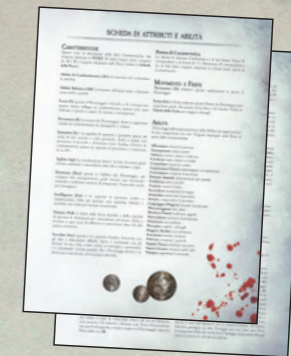
Chi non svolge il ruolo di GM dovrebbe evitare di leggere sia il **Libro dell'Avventura** che la **Guida a Ubersreik**. Entrambi i volumi includono molte informazioni segrete su questo mondo e siamo certi che non vorrete rovinarvi la sorpresa!

Mentre il GM si dedica a questi fascicoli, i Giocatori possono leggere le **Schede dei Personaggi** già pronte, così da decidere chi vogliono interpretare. Scegliete con saggezza! Dovrebbero, inoltre, leggere l'**Introduzione a Ubersreik** e all'**Impero**, per comprendere meglio il mondo di gioco.

E ADESSO?

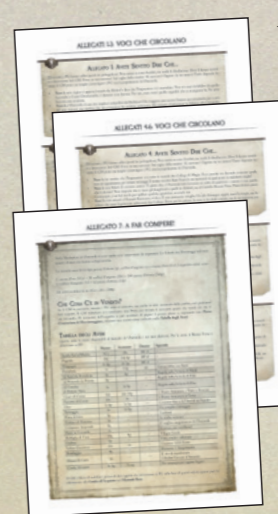
Il **Manuale Base** di **Warhammer Fantasy Roleplay** è utile a rendere le vostre prime partite ancora più memorabili. Include maggiori informazioni sul Reikland – geografia, storia, cultura – e le regole complete. Se invece siete alla ricerca di nuove avventure già pronte, potete provare **Notti Brave & Giorni Duri**; oppure **Il Nemico nell'Ombra**: il primo volume della campagna **Il Nemico Dentro**. Inoltre, è possibile visitare il nostro sito www.needgames.it per scoprire tutte le ulteriori nuove uscite.

Schede di Riferimento: le Schede di Riferimento sono un riepilogo delle regole principali di **WFRP** e sono divise per Attributi e Abilità, Combattimento, Condizioni, Ferite e Prove. Il GM dovrebbe leggerle tutte, quando avrà finito il **Libro dell'Avventura**.



Segnalini Vantaggio: questo set di segnalini viene utilizzato per tenere traccia del Vantaggio (vedere la **Scheda del Combattimento**). Ce ne sono sei per ogni Personaggio e tredici per il GM.

Dadi: questi due dadi da lanciare insieme sono conosciuti come d100. Il **Libro dell'Avventura** spiega come e quando usarli. Per velocizzare il gioco, è una buona idea acquistarne altri, un d100 per giocatore dovrebbe essere sufficiente.



Allegati: tutti gli Allegati vengono gestiti dal GM e consegnati ai giocatori secondo le istruzioni del **Libro dell'Avventura**. L'unica eccezione sono le sei schede **Voci che Circolano**. Ogni Giocatore dovrebbe riceverne una prima dell'inizio della prima sessione, poiché forniscono informazioni uniche, utili a immedesimarsi nel proprio Personaggio. Quando i Giocatori avranno memorizzato queste voci, potranno adoperarle per presentare i propri Personaggi e condividere alcune indicazioni, al fine di aiutare gli altri partecipanti a capire che cosa si nasconde in questa prima avventura.

Coperchio: la scatola dello **Starter Set** non è solo un utile contenitore per tutto questo ben di Sigmar, ma è anche un utile Schermo del GM, per celare gli appunti e i lanci di dado! All'interno del coperchio è stampato anche un utile riassunto delle regole principali, per chi ne avesse bisogno. Per usare la scatola come schermo, bisogna alzare il coperchio verso i giocatori e incastrarne la base in modo da tenerlo fermo.

