

DEMO

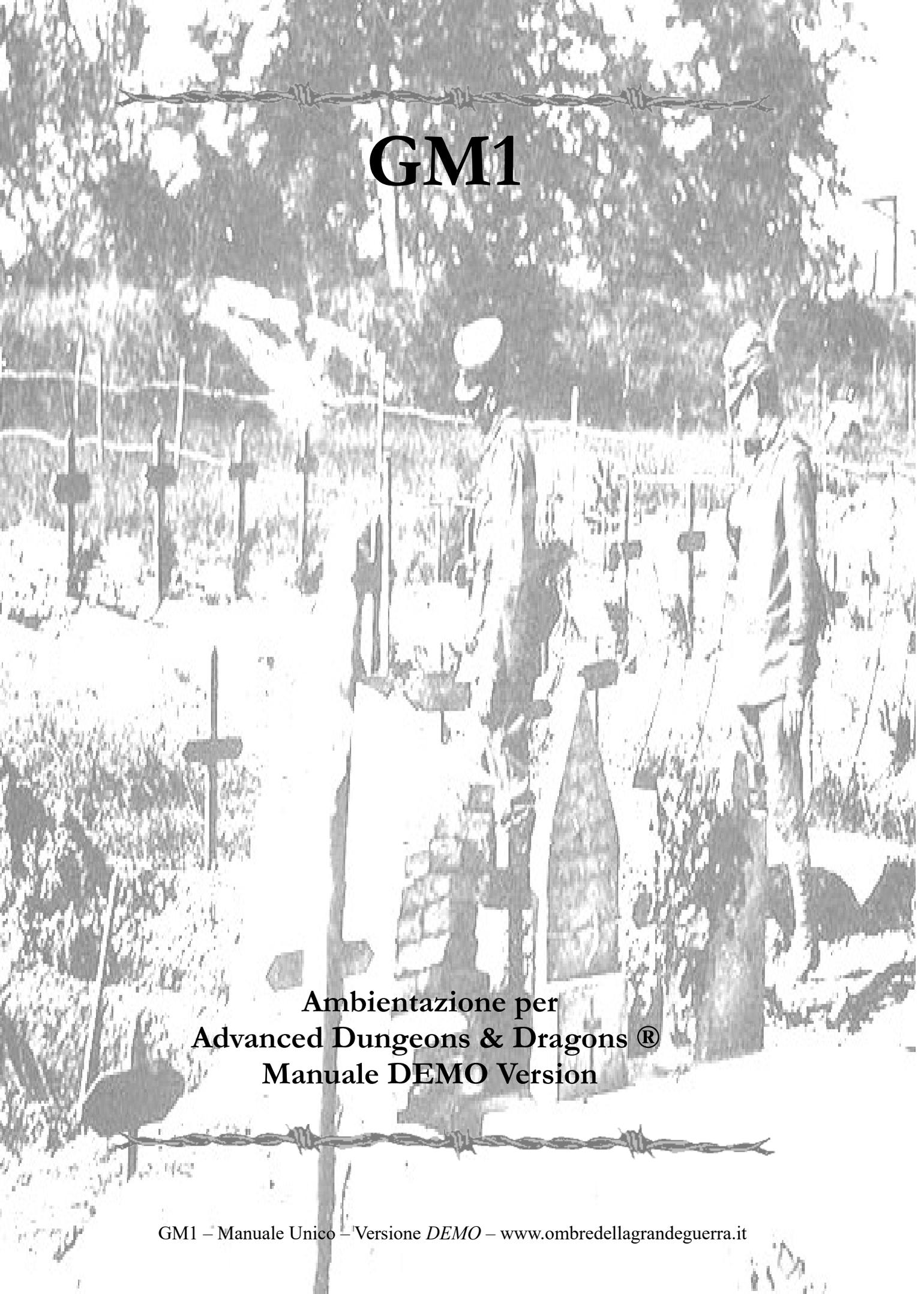


MANUALE UNICO

ambientazione per dungeons & dragons



Gallerani Claudio

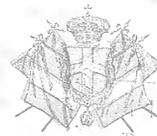


GM1

Ambientazione per
Advanced Dungeons & Dragons®
Manuale DEMO Version



GM1 - DEMO



Introduzione

Questo tipo di ambientazione di AD&D ® non differisce molto dalle altre già utilizzate per giocare a questo meraviglioso gioco di ruolo, fondamentalmente si crea un normale Pg (personaggio giocante) ma le caratteristiche chiave del personaggio sono: forza, destrezza, costituzione e intelletto.

Questa ultima caratteristica NON è L'INTELLIGENZA ma è l'insieme di tutto l'intelletto del personaggio, per esempio: l'Ardito ha -2 all'intelletto non perché è meno intelligente ma perché è più spregiudicato di un'altra specializzazione.

In fondo a questo manuale ci sono le schede del personaggio da utilizzare per creare i Pg.

I "mostr?" sono sostituiti dai mezzi corazzati e dall'artiglieria usate nella prima guerra mondiale, del resto è la preparazione militare e la fantasia del master che fa la differenza.

Consiglio ai master di non far vivere ai Pg i grandi assalti di truppa, difficili da organizzare e da studiare per rendere fluido il gioco, ma inventare quelle piccole missioni che non sono sui libri di storia ma che comunque sono state portate a termine dai nostri gloriosi soldati.

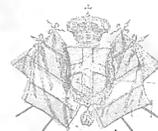
Il materiale raccolto di seguito è stato il frutto di ore e ore di ricerca passate davanti al computer.

In questa particolare versione **DEMO**, sono presenti solamente pochi argomenti dimostrativi, molto approfonditi nella **VERSIONE COMPLETA**.

Buon gioco.



CRONOLOGIA DEGLI AVVENIMENTI



Prima del 1912

- In servizio nel Regio Esercito Italiano 2 auto-blindo-mitragliatrici Fiat 3000 e 1 Isotta Fraschini, nella flotta aerea i Bleriot XI, il Voisin L e l'idrovolante Borel.
- La Germania ha già nella flotta le navi corazzate Nassau, Westfalen, Posen, Rheinland (1909) e la Von der Tann (1910).
- La Gran Bretagna ha già nella flotta delle navi corazzate la Dreadnought (1906), Invincibile, Inflexible e Indomabile (1907), Indefatigable, Australia e New Zeland (1911) e in quella aerea il Bleriot XI, il Raf Be2f.
- Gli Stati Uniti hanno già nella flotta navale la South Carolina e la Michigan (1910).
- La Francia ha nella flotta aerea i Bleriot XI, il Voisin L e il Raf Be2f.
- Il Belgio ha, sempre nella flotta aerea, il Voisin L e il Raf Be2f.
- L'Impero Austroungarico infine ha nella flotta aerea il Raf Be2f.



1912

- L'Impero Austroungarico costruisce le navi corazzate Virus Units, Tegetthoff, Prinz Eugen e la Saint Istzven.
- La Germania costruisce le navi corazzate Goeben, la Molte e la Seydlitz.
- La Gran Bretagna costruisce le navi corazzate King Gorge V, la Centurion e la Ajax.
- Gli Stati Uniti costruiscono le navi corazzate Arkansas e Wyoming.
- La Russia mette nella flotta aerea l'Ilya Muromez V.



1913

- Il Regio Esercito Italiano costruisce la nave corazzata Dante Alighieri e inserisce nella flotta aerea i Caudron G3 e il Caproni CA 3.
- La Francia costruisce le navi corazzate Jean Bart, Paris, Courbet, Bretagne, Provence e Lorraine e inserisce l'aereo Caudron G3.
- Il Giappone costruisce le navi corazzate Kongo, Haruna, Hiei e Kirishina.
- La Gran Bretagna costruisce le navi corazzate Agincurt, Queen Mary, Lion e Princess Royal e inserisce l'aereo Caudron G3.
- La Germania inserisce nella flotta aerea il Fokker DRI trivela e il Zeppelin Staaken.
- L'Impero Austroungarico inserisce nella flotta aerea il Lohner B VI.



1914



- Il Regio Esercito Italiano costruisce le navi corazzate Leonardo Da Vinci e la Conte di Cavour, inserisce nella flotta aerea il Barman, il Spad XIII e l'idrovolante Lohner L.
- La Germania costruisce le navi corazzate Koenig, Grosser Kurfurst, Markgraf, Kronprinz, Derfflinger, Lutuzov e la Hindenburg, inserisce nella flotta aerea l'Erich Taube, il Barman, il Gotha, l'Handley page, l'idrovolante Lohner L e l'idrovolante Etrich Taube.
- La Gran Bretagna costruisce la nave corazzata Tiger e inserisce nella flotta aerea il Barman e l'Airco dh2.
- La Russia costruisce le navi corazzate Petropavlovsk, Gangut, Sevastopol e Poltava.
- La Francia inserisce nella flotta aerea il Barman, il Spad XIII, il Morane Saulnier, l'Airco dh2 e l'Handley page.
- Gli Stati Uniti inseriscono nella flotta aerea il Spad XIII e l'Handley page.
- Il Giappone inserisce l'aereo Spaad XIII.
- L'Impero Austroungarico inserisce nella flotta aerea il Lohner L.
- **28 giugno:** Attentato di Sarajevo: l'arciduca Francesco Ferdinando d'Asburgo-Este, erede al trono d'Austria-Ungheria, viene ucciso a Sarajevo dal nazionalista serbo Gavrilo Princip; inizia la "crisi di luglio".
- **23 luglio:** L'Austria-Ungheria invia un ultimatum alla Serbia.
- **25 luglio:** Il governo serbo invia la sua risposta all'ultimatum austro-ungarico, accogliendo parte delle richieste ma rigettandolo o eludendolo in altre parti. La Serbia inizia la mobilitazione delle sue forze armate, seguita dall'Austria-Ungheria poco dopo.
- **28 luglio:** L'Austria-Ungheria dichiara guerra alla Serbia; inizia la prima guerra mondiale.
- **29 luglio:** L'artiglieria austro-ungarica bombarda la capitale serba Belgrado. L'Impero russo dichiara la mobilitazione nei suoi distretti meridionali al confine con l'Austria-Ungheria.
- **30 luglio:** L'Impero tedesco dichiara lo "stato di pericolo di guerra", primo passo verso la mobilitazione; la Russia dichiara la mobilitazione generale.
- **31 luglio:** Il governo tedesco invia due ultimatum alla Russia e alla Francia. Mobilitazione generale nell'Impero austro-ungarico.
- **1° agosto:** Sia la Germania che la Francia proclamano la mobilitazione generale. La Germania dichiara guerra alla Russia.
- **2 agosto:** Truppe tedesche varcano la frontiera con il Lussemburgo e lo occupano militarmente; prime schermaglie lungo la frontiera tra Germania e Francia. Ultimatum tedesco al Belgio. Alleanza turco-tedesca: Germania e Impero ottomano siglano un trattato di alleanza segreto. Il governo del Regno Unito ordina la mobilitazione della flotta britannica.
- **3 agosto:** La Germania dichiara guerra alla Francia. Il Regno d'Italia si proclama neutrale nonostante faccia parte della Triplice alleanza. Il Belgio rigetta l'ultimatum tedesco.



1914



1914

- **4 agosto:** La Germania dichiara guerra al Belgio e lo invade. Il Regno Unito avanza un ultimatum nei confronti del governo tedesco chiedendo il rispetto della neutralità belga; davanti al rifiuto dei tedeschi, il Regno Unito dichiara guerra alla Germania.
- **5 agosto:** Il Regno del Montenegro dichiara guerra all'Austria-Ungheria. Inizia la battaglia di Liegi: truppe tedesche pongono l'assedio alla piazzaforte belga.
- **6 agosto:** L'Austria-Ungheria dichiara guerra alla Russia; la Serbia dichiara guerra alla Germania. Un dirigibile Zeppelin tedesco attacca la città belga di Liegi, portando a termine il primo bombardamento strategico della guerra. Truppe francesi invadono la colonia tedesca del Togoland: inizia la campagna dell'Africa Occidentale.
- **7 agosto:** Inizia la battaglia delle frontiere: truppe francesi invadono l'Alsazia e ingaggiano i tedeschi nella battaglia di Mulhouse, ma sono infine sconfitte per il 10 agosto seguente. I primi contingenti della British Expeditionary Force (BEF) sbarcano in Francia.
- **9 agosto:** Il Montenegro dichiara guerra alla Germania.
- **11 agosto:** La Francia dichiara guerra all'Austria-Ungheria.
- **12 agosto:** Il Regno Unito dichiara guerra all'Austria-Ungheria. Battaglia di Haelen, vittoriosa azione di retroguardia delle forze belghe ai danni degli invasori tedeschi
- **14 agosto:** Battaglia delle frontiere: truppe francesi invadono la Lorena, ma sono sconfitte dai tedeschi per il 25 agosto seguente.
- **16 agosto:** Resa della piazzaforte belga di Liegi. Battaglia del Cer: prima invasione austro-ungarica della Serbia, conclusasi con una dura sconfitta il 19 agosto seguente.
- **17 agosto:** Inizia l'invasione russa della Prussia Orientale: i tedeschi ottengono una prima vittoria nella battaglia di Stallupönen, ma l'avanzata russa prosegue. Inizia l'assedio di Namur, la piazzaforte belga capitola poi in mano ai tedeschi il 24 agosto.
- **20 agosto:** I tedeschi entrano a Bruxelles. I russi sconfiggono i tedeschi nella battaglia di Gumbinnen in Prussia orientale.
- **21 - 23 agosto:** Battaglia delle Ardenne: i tedeschi infliggono una dura sconfitta alle forze francesi nella regione belga delle Ardenne. Battaglia di Charleroi: i tedeschi sconfiggono i francesi e continuano la loro avanzata in Belgio.
- **22 agosto:** L'Austria-Ungheria dichiara guerra al Belgio.
- **23 agosto:** Il Giappone dichiara guerra alla Germania. Battaglia di Mons: primo importante scontro tra britannici e tedeschi della guerra; la BEF rallenta la marcia delle armate tedesche attraverso il Belgio ma è costretta a ripiegare. Inizia la battaglia di Galizia tra russi e austro-ungarici: prima vittoria dell'Austria-Ungheria nella battaglia di Kraśnik.
- **24 agosto:** La battaglia delle frontiere si conclude con una vittoria tedesca; inizia la "Grande ritirata": le truppe francesi e britanniche si ritirano dal Belgio e dalla Francia settentrionale sotto i colpi dell'avanzata tedesca. I tedeschi pongono l'assedio alla fortezza francese di Maubeuge, che capitolerà il 7 settembre seguente.



1914



- **25 agosto:** Il Giappone dichiara guerra all'Austria-Ungheria. Truppe britanniche provenienti dalla Nigeria invadono la colonia del Camerun tedesco.
- **26 agosto:** Battaglia di Tannenberg: i tedeschi infliggono una pesante sconfitta alle forze russe in Prussia orientale. Battaglia di Komarów: vittoria austro-ungarica sulle forze russe sul fronte della Galizia. Battaglia di Le Cateau: i tedeschi infliggono dure perdite alla BEF, che tuttavia riesce a sganciarsi e proseguire la ritirata. Con la resa delle ultime guarnigioni tedesche gli anglo-francesi completano l'occupazione della colonia del Togoland.
- **27 agosto:** La marina giapponese pone il blocco al porto di Tsingtao, colonia tedesca sulla costa settentrionale della Cina.
- **28 agosto:** Battaglia di Helgoland, primo importante scontro navale della guerra: una squadra navale della Royal Navy britannica sconfigge una formazione tedesca nella baia di Helgoland.
- **30 agosto:** I russi vincono la battaglia di Gnila Lipa: le armate austro-ungariche sul fronte della Galizia iniziano una disordinata ritirata. Vittoria tedesca nella battaglia di San Quintino contro gli anglo-francesi. Un aereo tedesco bombarda per la prima volta Parigi. Truppe neozelandesi occupano la colonia delle Samoa tedesche.
- **3 settembre:** I russi occupano Leopoli in Galizia.
- **4 settembre:** Inizia la battaglia del Gran Couronné, le forze tedesche lanciate all'inseguimento dei reparti francesi in ritirata dall'Alsazia-Lorena sono bloccate per il 14 settembre al termine di sanguinosi scontri.
- **5 settembre:** Inizia la prima battaglia della Marna: contrattacco anglo-francese contro i tedeschi in marcia verso Parigi.
- **6 settembre:** L'offensiva serba in Bosnia e la seconda invasione austro-ungarica della Serbia portano alla battaglia della Drina, conclusasi poi il 4 ottobre con uno stallo.
- **7 - 14 settembre:** Vittoria tedesca nella prima battaglia dei laghi Masuri, l'invasione russa della Prussia orientale ha termine.
- **12 settembre:** Si conclude la battaglia della Marna: i tedeschi sono sconfitti e ripiegano verso il fiume Aisne.
- **13 settembre:** Inizia la prima battaglia dell'Aisne: i tedeschi cercano di fermare l'avanzata degli anglo-francesi.
- **14 settembre:** Erich von Falkenhayn rimpiazza Helmuth Johann Ludwig von Moltke alla guida delle forze tedesche.
- **17 settembre:** Truppe australiane completano l'occupazione della Nuova Guinea tedesca.
- **19 settembre:** Inizia la battaglia di Flirey, conclusasi poi l'11 ottobre seguente: i tedeschi occupano Saint-Mihiel e guadagnano terreno nella zona intorno alla fortezza francese di Verdun.
- **24 settembre:** Si conclude la ritirata austro-ungarica dalla Galizia; i russi pongono l'assedio alla fortezza austro-ungarica di Przemyśl.
- **25 - 29 settembre:** Battaglia di Albert, indecisivo scontro tra francesi e tedeschi.
- **26 settembre:** Inizia la campagna dell'Africa Tedesca del Sud-Ovest: truppe del Sudafrica invadono la colonia tedesca.



1914

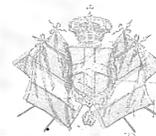


1914

- **27 settembre:** Truppe anglo-francesi catturano Douala e le zone costiere del Camerun tedesco, isolando il resto della colonia. L'Impero ottomano chiude lo stretto dei Dardanelli al traffico navale degli Alleati.
- **28 settembre:** La prima battaglia dell'Aisne si conclude con una situazione di stallo; sul fronte occidentale inizia la "corsa al mare". I tedeschi pongono l'assedio alla piazzaforte belga di Anversa.
- **29 settembre:** Inizia la lunga battaglia della Vistola tra tedeschi e austro-ungarici da un lato e russi dall'altro.
- **1° - 4 ottobre:** Battaglia di Arras: un tentativo francese di aggirare lo schieramento dei tedeschi è sventato da questi ultimi.
- **10 ottobre:** Anversa capitola e viene occupata dalle truppe tedesche. Inizia la battaglia di La Bassée tra britannici e tedeschi nel nord della Francia, conclusasi poi il 2 novembre seguente con una situazione di stallo.
- **12 ottobre:** Inizia la battaglia di Messines, poi conclusasi il 2 novembre seguente: ennesimo stallo tra britannici e tedeschi.
- **17 ottobre:** Inizia la battaglia dell'Yser, conclusasi poi il 31 ottobre seguente: truppe francesi e belghe bloccano un tentativo di sfondamento tedesco nella regione delle Fiandre.
- **20 ottobre:** Al largo della costa della Norvegia il sommergibile tedesco U-17 ferma e affonda il piroscafo britannico Glitra; è il primo affondamento di una nave mercantile da parte di un battello subacqueo della guerra.
- **21 ottobre:** Inizia la sanguinosa prima battaglia di Ypres: i tedeschi tentano un'ultima offensiva per sfondare il fronte occidentale nella zona di Ypres, nel nord-ovest del Belgio.
- **29 ottobre:** Senza dichiarazione di guerra, navi ottomane e tedesche bombardano i principali porti russi sul Mar Nero.
- **31 ottobre:** La battaglia della Vistola si conclude con un'importante vittoria dei russi su tedeschi e austro-ungarici. Un contingente giapponese pone l'assedio alla colonia tedesca di Tsingtao, che capitola il 7 novembre seguente.
- **1° novembre:** La Russia dichiara formalmente guerra all'Impero ottomano. Battaglia di Coronel: una squadra navale tedesca infligge una bruciante sconfitta alla Royal Navy affondando due incrociatori corazzati al largo delle coste del Cile.
- **2 novembre:** La Serbia dichiara guerra all'Impero ottomano. Offensiva Bergmann: i russi attaccano gli ottomani sul fronte del Caucaso, ma sono respinti per il 16 novembre seguente.
- **3 novembre:** Il Montenegro dichiara guerra all'Impero ottomano. Unità navali britanniche bombardano i forti ottomani posti a protezione dello stretto dei Dardanelli. Bombardamento di Yarmouth: prima incursione navale tedesca lungo le coste dell'Inghilterra.
- **5 novembre:** Francia e Regno Unito dichiarano guerra all'Impero ottomano. Inizia la terza invasione austro-ungarica della Serbia, le cui forze si ritirano lentamente. I britannici sono sconfitti dai tedeschi nella battaglia di Tanga, primo importante scontro terrestre della campagna dell'Africa Orientale Tedesca.
- **6 novembre:** Sbarco di Fao: truppe anglo-indiane prendono terra ad Al-Faw, nell'odierno Iraq; si apre la campagna della Mesopotamia. L'incrociatore HMS Inflexible recupera i naufraghi tedeschi al termine della battaglia delle Falkland.



1914



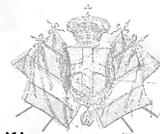
- **11 novembre:** Grande offensiva russa in Slesia.
- **18 novembre:** Battaglia di Capo Sarych, inconcludente scontro navale tra russi e tedeschi nelle acque del Mar Nero.
- **21 novembre:** Vittoria britannica ai danni degli ottomani nella battaglia di Bassora, sul fronte della Mesopotamia: la città di Bassora è occupata dal contingente anglo-indiano.
- **22 novembre:** La prima battaglia di Ypres si conclude con una sconfitta dei tedeschi. Ha termine la "corsa al mare": sul fronte occidentale entrambe le parti si attestano sulle posizioni raggiunte sistemandosi dietro un complesso sistema di trincee; la guerra di movimento si trasforma in guerra di posizione.
- **2 dicembre:** Gli austro-ungarici catturano la capitale serba Belgrado.
- **6 dicembre:** La battaglia di Łódź, sul fronte orientale, termina con uno stallo, ma l'offensiva russa in direzione della Slesia è interrotta.
- **8 dicembre:** Battaglia delle Falkland: al largo delle isole Falkland una squadra di incrociatori da battaglia britannici annienta la divisione navale dell'ammiraglio Maximilian von Spee, vendicando la sconfitta di Coronel.
- **13 dicembre:** La vittoria austro-ungarica nella battaglia di Limanowa blocca l'offensiva russa lanciata in direzione di Cracovia.
- **14 dicembre:** Inizia la campagna di Persia: truppe russe e ottomane si scontrano sul suolo persiano.
- **15 dicembre:** Pesante sconfitta austro-ungarica nella battaglia di Kolubara sul fronte serbo; i serbi riconquistano Belgrado e riportano la linea del fronte ai confini prebellici.
- **16 dicembre:** Una squadra di incrociatori tedeschi bombarda le cittadine di Scarborough, Hartlepool e Whitby, sulla costa inglese.
- **17 dicembre:** Prima battaglia dell'Artois, attacco francese alle posizioni tedesche nell'Artois bloccato poi, dopo scarsi guadagni territoriali, il 4 gennaio 1915 a causa delle pessime condizioni meteo e della dura resistenza nemica.
- **20 dicembre:** Un'offensiva anglo-francese sul fronte occidentale porta alla prima battaglia della Champagne, proseguita fino al 17 marzo 1915: gli Alleati strappano solo poco terreno ai tedeschi trincerati.
- **22 dicembre:** Offensiva ottomana sul fronte del Caucaso, inizia la battaglia di Sarikamış.
- **25 dicembre:** Tregua di Natale: in varie zone del fronte delle Fiandre soldati tedeschi e britannici si incontrano spontaneamente nella terra di nessuno per fraternizzare e celebrare insieme il Natale.



Gli anni della **CRONOLOGIA** degli avvenimenti dal 1915 al 1920 sono presenti nell'edizione completa.



I PROTAGONISTI DEL 15-18



I protagonisti del 15-18



GERMANIA > GUGLIELMO II (Re): Nato nel 1859, fisicamente debilitato



dalla poliomielite, restò sul trono per 30 anni fino a quando, travolto dagli eventi bellici, fu testimone impotente della fine del grande Reich tedesco. Di carattere forte, autoritario, si scontrò ben presto con il cancelliere Bismarck, costringendolo al ritiro dalla vita politica. Convinto assertore della necessità di una Germania destinata a recitare il ruolo di potenza dominatrice, la sua ambizione, accompagnata da una politica estera aggressiva e provocatrice, lo portò ben presto ai ferri corti con Inghilterra, Francia e

Russia. Lo spavaldo imperialismo del kaiser, teorico di un grande Reich volto all'unione di tutti i popoli di stirpe tedesca, fu accompagnato da un piano di riarmo incentrato soprattutto sulla costruzione di una grande flotta da guerra in grado di contendere all'Inghilterra il dominio sui mari. Durante il conflitto concesse ampi poteri militari e politici al duo Hindenburg-Ludendorff, che monopolizzarono di fatto le decisioni fino alla chiusura delle ostilità. Nel novembre 1918 l'impero tedesco, stremato da quattro anni di guerra, affamato dal blocco navale alleato ed ormai sull'orlo di una guerra civile, cadde a pezzi e si disintegrò, dalle sue ceneri nacque la repubblica, mentre Guglielmo II fu costretto alla fuga in Olanda a Doorn, dove visse in esilio, assistendo all'invasione della Francia da parte delle truppe naziste, che riuscirono dunque in quella impresa che i suoi eserciti, fermati sulla Marna, non furono in grado di ottenere.

AUSTRIA-UNGHERIA > FRANCESCO GIUSEPPE (Re): Nato a Vienna



nel 1830 è stato, con i suoi 68 anni di regno, tra i sovrani più duraturi dell'età contemporanea assieme alla regina Vittoria d'Inghilterra e al re d'Italia Vittorio Emanuele III. Salì infatti giovanissimo al trono di Austria-Ungheria, nel 1848, in seguito all'abdicazione dello zio Ferdinando e alla rinuncia del padre Francesco Carlo. Durante i lunghi anni di regno fu testimone della decadenza di un impero, ridimensionato dalle sconfitte subite dall'Italia e dalla Prussia, che erano ormai soltanto il pallido ricordo della grande potenza

che fu. Come se non bastasse il declino della duplice monarchia, la sua vita personale fu segnata da profonde e tristi tragedie: il figlio Rodolfo morì suicida nel 1889, la moglie Elisabetta fu assassinata nel 1898, il fratello Massimiliano fu fucilato nel 1867 in Messico, a questi lutti si aggiunse l'episodio che fece precipitare il mondo nella tragedia, l'uccisione a Sarajevo del fratello Francesco Ferdinando erede al trono designato. Ormai stanco, anziano, morì nel cuore del primo conflitto mondiale, nel 1916, gli subentrò il nipote Carlo I ma l'impero non sopravvisse alla fine del suo grande e illustre regnante. Ormai in piena disgregazione politica, sotto le spinte nazionaliste degli stati e delle etnie che ne facevano parte, la grande, duplice, monarchia di Austria-Ungheria cessò di esistere nel 1918.

ITALIA > VITTORIO EMANUELE III (Re):



Nato nel 1869 divenne re alla morte del padre Umberto I, assassinato a Monza per mano dell'anarchico Gaetano Bresci, e per ben 46 anni sarebbe restato alla guida di un'Italia sconvolta da due tragici conflitti e da 20 anni di dittatura. Uomo di bassa levatura e di limitate doti di comando, decretò con i suoi innumerevoli errori il tramonto della monarchia a favore della repubblica, al termine della seconda guerra mondiale. Dopo i fatti di Sarajevo decise, nel 1915 fiancheggiato dal primo ministro Salandra, di entrare in un conflitto drammatico che da quasi un anno stava

insanguinando l'Europa, pur senza l'approvazione di un parlamento a chiara maggioranza neutralista. In seguito alla firma dell'armistizio, l'8 settembre 1943 nella seconda guerra Mondiale, si macchiò con tutto il suo seguito della vergognosa fuga da Roma verso Brindisi, abbandonando il suo paese, il suo popolo, i suoi soldati alle agghiaccianti ritorsioni naziste. Dopo la liberazione, il suo tentativo di salvare la monarchia abdicando in favore del figlio Umberto, si rivelò del tutto inutile, in quanto gli italiani, memori delle sofferenze cui dovettero soggiacere a causa della sua leggerezza e della sua assoluta mancanza di coraggio, optarono per la repubblica, costringendo i Savoia all'esilio. Morì, mestamente, ad Alessandria d'Egitto nel 1947, lontano per sempre dal suolo patrio.

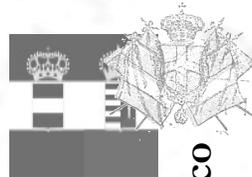
Gli altri **PROTAGONISTI DEL '15/'18** come Woodrow Wilson, Georges Clemenceau, Lloyd George, Nicola II, Cesare Battisti, Manfred Von Richtofen, Gabriele D'Annunzio, Robert Baden-Powell, Gertrude Margaret Lowthian Bell, Thomas Edward Lawrence, Mata Hari, Bolo Pascià:, Alfred Redl:, Fräulein Doktor, Marthe Richard, Code talker , Room 40 sono presenti nell'edizione completa.

Le **DIVISIONI del REGIO ESERCITO ITALIANO** sono presenti nell'edizione completa.



DIVISIONI ESERCITO AUSTROUNGARICO anno 1915

Esercito reale
k.u.k.



Fanteria Feldjägerbataillon	Fanteria di terra Landwehrinfanteriebrigade	Fanteria da montagna Gebirgsbrigade	
Cavalleria Kavalleriedivision			
Artiglieria Feldartilleredivision	Artiglieria pesante Fußartilleriebataillon	Artiglieria da montagna Gebirgsartilleriebattalion	Art. improvvisata Improvisierte gewehrenbattalion
Pionieri Pionieredivision			
Supporto tecnico Technischeunterstützung division	Reparto gas Sappeurspezialbataillon	Reparto trasmissioni Handradiostationen	
Aviazione Fliegerdivision	Aerei e idrovolanti Fliegerkompanien	Dirigibili Festungballonabteilungen	
Corpo medico Sanitätsoffizieredivision	Dottori Sanitätsbattalion	Veterinari Veterinärroffizierbattalion	
Marina imperiale Kaiserlichemarinedivision			

DIVISIONI ESERCITO IMPERIALE TEDESCO anno 1915

Truppe di difesa imperiale
Kaiserliche schutztruppen



Fanteria Infanterie	Fanteria leggera Jäger	Fanteria con fucile Schützen	Mitragliatori Maschinengewehr	
Cavalleria Kavallerie	Corazzieri prussiani Kurassiere	Cavall. da montagna Dragoner	Cavalleria pesante Gardes du corps	Cavalleria leggera Ulanen
Artiglieria feldartillere	Artiglieria pesante Fußartillerie	Art. da montagna Gebirgsartillerie		
Pionieri Pioniere	Pionieri pesanti Schiere minenwerfer	Pionieri medi Minenwerfer	Pionieri leggeri Leichte minenwerfer	Pion. da montagna Gebirgsminenwerfer
Radiotrasmettitori Verkehrstruppen	Radiotr. su treno Eisenbahntruppen	Telegrafisti Telegrafen		
Aviazione Fliegertruppe	Idrovolanti Luftschiff-Trupps	Dirigibili Feldluftschiffer	Aerei Feldflieger	
Trasporti	Trasporti motorizzati Kraftfahrtruppen	Treni Train	Cavalli Fuhrpark	
Corpo medico Sanitätsoffiziere	Dottori Sanitäts	Veterinari Veterinärroffizier	Stalliere infermiere Pferde-Lazarette	
Marina imperiale Kaiserliche marine				

Divisioni esercito austroungarico – imp. tedesco

POSSIBILITA' DI CORPI E SPECILIZZAZIONI BASE

I Corpi sono il segno distintivo di appartenenza al Regio Esercito Italiano, i soldati scelgono il corpo d'appartenenza in base al proprio personale piacere o per "aggiustare" una scheda personaggio non proprio generosa. I Corpi a disposizione sono: Fante, Carabiniere, Volontario, Bersagliere, Ardito, Alpino e Marina. Le specializzazioni base sono: Soldato, Infiltrato, A.s.a., Unità Cinofila, Corpo a Corpo, Artificiere, Artigliere e Cavaliere. In seguito si possono scegliere anche delle specializzazioni avanzate, queste saranno trattate in un capitolo a parte. Nella scheda seguente di veloce consulto potete trovare le possibilità di abbinamento tra Corpi e Specializzazioni base, seguono le Specializzazioni avanzate.

ABBREVIAZIONI: FA = fante, CA = carabiniere, VO = volontario, BE = bersagliere, AR = ardito, AL = alpino, MA = marina, GE = genio

<i>Specializzazioni base</i>	FA	CA	VO	BE	AR	AL	MA
SOLDATO	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗
INFILTRATO	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓
A.S.A.	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓
U.CINOFILA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
CORPOCORPO	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓
ARTIFICIERE	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓
ARTIGLIERE	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
CAVALIERE	✓	✓	✓	✓	✗	✓*	✗

*= solo limitato al mulo come compagno animale

<i>Specializzazioni avanzate</i>	FA	CA	VO	BE	AR	AL	MA
GENIO ZAPPATORE	✓*	✗	✓*	✓*	✓*	✓*	✗
GENIO PONTIERE	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗
GENIO TELEGRAFISTA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GENIO MINATORE	✓*	✗	✓*	✓*	✓*	✓*	✗
GENIO FERROVIERE	✓#	✗	✓#	✓#	✗	✓#	✓#
GENIO LAGUNARE	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓*
GENIO ELETTRICISTA	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
GENIO AEROSTIERE	✓#	✗	✓#	✗	✓#	✗	✗
GENIO MOTORISTA	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓#*
GENIO LANCIAGAS	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓
GENIO IDRICO	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
GENIO POMPIERE	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GENIO FLUVIALE	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
GENIO MANOVRATORE	✓#	✗	✓#	✓#	✗	✓#	✓#
GENIO COLOMBAIO	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
GRANATIERE	✓*	✗	✗	✗	✗	✗	✗
LANCIERE	✓+	✓+	✓+	✓+	✗	✗	✗

*= non può essere A.s.a.

#= non può essere Unità cinofila

+ = deve avere multiclasse Cavaliere

I CORPI



I corpi del Regio Esercito Italiano nella prima grande guerra erano 7 principali, di cui seguirono varie specializzazioni, diventate anch'esse corpi in un secondo momento. In questo gioco di ruolo (Gdr) teniamo fede all'inizio della prima guerra mondiale con qualche piccola modifica per rendere il gioco più flessibile ed interessante.

I corpi – la fanteria



LA FANTERIA

Il 4 maggio 1861 con Decreto del Ministro Fanti l'Armata Sarda, che aveva incorporato molti eserciti pre-unitari, prendeva la denominazione di Esercito Italiano.

I primi anni di vita non furono facili, poiché furono scanditi da una lunga e dura lotta al brigantaggio e dalla sfortunata conclusione della Terza Guerra d'Indipendenza, pur costellata di gloriose battaglie.

Il 20 settembre 1870, portando a termine gli ideali unitari, il IV Corpo d'Armata agli ordini del Generale Raffaele Cadorna occupò Roma, ridando all'Italia la sua naturale Capitale.

Lo scoppio della 1^a Guerra Mondiale vide l'Esercito Italiano entrare in campo il 24 maggio 1915 con l'avanzata oltre il confine. L'Esercito di fronte alla terribile prova decuplicò gli effettivi, potenziò l'arma aerea, creò corpi speciali, introdusse definitivamente il mezzo meccanico nei suoi ranghi.

Lo sforzo organizzativo fu davvero imponente sia nel campo operativo che logistico.



La massa dei mobilitati da gestire in toto, mise a dura prova lo strumento che reagì a questa improvvisa crescita.

Gli anni di guerra fino a Caporetto videro l'Isonzo protagonista delle battaglie, i primi successi di rilievo furono proprio della 6^a battaglia dell'Isonzo che portò nell'estate del 1916 alla conquista di Gorizia.

La 12^a ed ultima battaglia segnò, invece, la sconfitta di Caporetto nell'ottobre 1917.

Le eroiche battaglie d'arresto sul Piave e sul Grappa (10 novembre - 4 dicembre) tamponarono la falla e nel 1918 il Piave (15-24 giugno) e Vittorio Veneto (24 ottobre - 4 novembre) segnarono la definitiva vittoria.

Durante il 1^o conflitto, l'Esercito Italiano fu impiegato anche su fronti esteri.

Fu la Francia con il II Corpo d'Armata che combatte valorosamente a Bligny (15-23 luglio) ed allo Chemin des Dames (10-12 ottobre 1918).

In Albania e in Macedonia le truppe italiane occuparono Durazzo (29 dicembre 1915), Monastir (18 novembre 1916) e vinsero la battaglia di Malakstra (6-9 luglio 1918).

L'Uniforme Grigio Verde entrò ufficialmente in uso con la circolare n.458 del 4 dicembre 1908 per tutte le Armi ad eccezione della Cavalleria che inizierà ad indossarla soltanto dall'anno successivo

(Circolare n. 97 del Giornale Militare del 3 febbraio 1909).

Lungo fu il periodo di accavallamento fra le vecchie uniformi blu e la nuova tenuta che equipaggiò al completo l'Esercito a partire dal 1913.



La divisa era composta da una giubba ed un pantalone di panno pesante, con piccole differenze se destinata ad Armi a Piedi (Fanteria, alcune specialità di Artiglieria e Genio) o Armi a Cavallo (Cavalleria, Artiglieria e Carabinieri) subirà costanti modifiche per meglio adattarla alla vita di trincea.

La giubba, ampia e comoda "ma in modo che

si acconci con garbo alla persona" era ad un petto, con colletto in piedi, chiusa da una bottoniera nascosta di cinque bottoni di frutto. Spallini a salsicciotto erano fissati all'attaccatura delle maniche che terminavano con dei paramano a punta. Un gilet di taglio classico veniva indossato sotto la giacca.

I pantaloni erano per le Armi a Piedi di due tipi, da montagna e non, differenziati sostanzialmente dalla lunghezza ed ampiezza dello stesso.

Il fante: è il militare generico per eccellenza, si può specializzare in qualsiasi mansione, il fante per insegnamenti ricevuti è predisposto a qualsiasi lavoro in base alle sue caratteristiche fisiche e mentali, venendo orientato verso la specializzazione che preferisce.

Scheda:

Specializzazioni base consentite:	tutte
Specializzazioni base negate:	nessuna
Specializzazione base preferita:	soldato
Specializzazioni avanzate consentite:	genio zappatore, pontiere, telegrafista, minatore, ferroviere, elettricista, aerostiere, lanciagas, idrico, pompieri, manovratore, colombaio, granatiere, lanciere
Specializzazioni avanzate negate:	genio lagunare, motorista e fluviale
Allineamenti consentiti:	tutti
Bonus / malus:	nessuno
Equipaggiamento base:	Fucile Mannlicher M1888, Fucile Mannlicher M1895, Fucile Mannlicher Carcano M91, Fucile Vetterli Vitali M1870/87 o Moschetto automatico Beretta MAB 18, Mitragliatore Fiat Revelli M1914, Mitragliatore leggero Mle 1915 CSRG, Mitragliatore Villar Perosa Ovp M1918
Gradi	Regio Esercito



Gli altri **CORPI** come gli Arditi, i Carabinieri, gli Alpini, i Volontari Automobilisti/Ciclisti, i Bersaglieri e la Regia Marina sono presenti nell'edizione completa.



Il manuale completo

Il manuale GM1 lo potete trovare cliccando qui

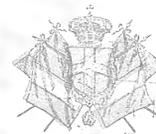


318 pagine
formato cartaceo 29x21, copertina rigida, € 35,00 + s.s.

Disponibile anche su Amazon



DIVISIONI DI PROVENIENZA



ABBREVIAZIONI: Corpi > FA = fante, CA = carabiniere, VO = volontario, BE = bersagliere, AR = ardito,

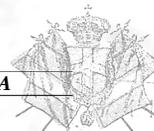
AL = alpino, MA = marina

Specializzazioni base > SO = soldato, IN = infiltrato, ASA = a.sa., UNC = unità cinofila,

COC = corpo a corpo, ARF = artificiere, ART = artiglieria, CA = cavaliere

	FA	CA	VO	BE	AR	ALP	MA
SO	Tutte le 35 divisioni e la 1° e 4° divisione cavalleria	4° div.ne cavalleria, regg.to carabinieri reali	✘	Divisione bersaglieri	18° divisione, brigata "Alpi"	18° divisione e gruppo alpini A e B	✘
IN	Tutte le divisioni e la 1° e 4° div.ne cavalleria con i servizi divisionali	✘	1°-2° divisione cavalleria, affiancato al battaglione bersaglieri ciclisti	✘	✘	✘	Dai sommergibili media crociera (vedi capitolo)
ASA	II° Sez. Sanità per Fanteria -1° Corpo d'Armata	✘	Ospedale militare n. 30 della C.R. -III Armata	✘	✘	Ospedale Militare di Como	Dalle navi ospedale (vedi pagina precedente)
UNC	18° divisione	✘	18° divisione affiancato a un battaglione fanteria	Divisione bersaglieri	✘	18° divisione e gruppo alpini A e B	✘
COC	Tutte le divisioni e la 1° e 4° div.ne cavalleria con i servizi divisionali	4° divisione cavalleria, regg.to carabinieri reali	✘	✘	18° divisione, brigata "Alpi"	✘	Dai mas (vedi capitolo)
ARF	4° div. cavalleria, regg.to genio minatori	4° divisione cavalleria, regg.to carabinieri reali, genio minatori	✘	✘	4° divisione cavalleria regg.to genio minatori	✘	Dalle navi posamine (vedi capitolo)
ART	Tutte le divisioni e la 1°-2° e 4° div. cavalleria con gli artiglieri	✘	✘	Divisione bersaglieri	18° divisione, brigata Calabria	18° divisione e gruppo alpini A e B	Dalle navi da battaglia (vedi capitolo)
CA	La 26°, 34° e 35° div. e le 4 divisioni cavalleria	4° div.ne cavalleria, regg.to carabinieri reali	1°-2° div.ne cavalleria, aff.to al batt.ne bersaglieri ciclisti	1°-2° divisione cavalleria, battaglione bersaglieri	✘	✘	✘

ARMI BASE IN DOTAZIONE



Armi in dotazione

	FA	CA	VO	BE	AR	ALP	MA
SO	Fucile Mannlicher M1888, M1895, M91, Vetterli M1870/87 o Moschetto Beretta MAB 18, Mitr. Fiat M1914, Mitr. Mle 1915, Mitr. Ovp M1918	Carabina Mannlicher Carcano M91	✘	Fucile Mannlicher Carcano M91 o bicicletta con mitragliatore Saint-Étienne M1907 se sceglie questa specialità.	Moschetto automatico Beretta MAB 18 o Villar Perosa Ovp M1918	Fucile Mannlicher Carcano M91	✘
IN	SOLO pistola, Beretta M17, Bodeo M1889, Brixia M1913, Glisenti M1910, Mauser C96, Rivoltella Rast&Gasser M1898, Gabilondo 'Ruby'	✘	SOLO pistola, Beretta M17, Bodeo M1889, Brixia M1913, Glisenti M1910, Mauser C96, Rivoltella Rast&Gasser M1898, Gabilondo 'Ruby'	✘	✘	✘	SOLO pistola, Beretta M17, Bodeo M1889, Brixia M1913, Glisenti M1910, Mauser C96, Rivoltella Rast&Gasser M1898, Gabilondo 'Ruby'
ASA	Pistola Beretta M17, Brixia M1913, Glisenti M1910	✘	Beretta M17, Brixia M1913, Glisenti M1910	✘	✘	Beretta M17, Brixia M1913, Glisenti M1910	Pistola Beretta M17, Brixia M1913, Glisenti M1910
UNC	Fucile Mannlicher M1888, M1895, M91, Vetterli M1870/87 o Moschetto Beretta MAB 18, Mitr. Fiat M1914, Mitr. Mle 1915, Mitr. Ovp M1918	✘		Fucile Mannlicher Carcano M91 o bicicletta con mitragliatore Saint-Étienne M1907 se sceglie questa specialità.	✘	Fucile Mannlicher Carcano M91	✘
COC	Pistola Beretta M17, Glisenti M1910	Beretta M17, Glisenti M1910	✘	✘	Beretta M17, Glisenti M1910	✘	Pistola Beretta M17, Glisenti M1910
ARF	Fucile Mannlicher M1888, M1895, M91, Vetterli M1870/87 o Moschetto Beretta MAB 18, Mitr. Fiat M1914, Mitr. Mle 1915, Mitr. Ovp M1918	Carabina Mannlicher Carcano M91	✘	✘	Moschetto automatico Beretta MAB 18 o Villar Perosa Ovp M1918	✘	Fucile Lee Enfield, Fucile M1917 U.S. Rifle Enfield
ART	Fucile Mannlicher M1888, M1895, M91, Vetterli M1870/87 o Moschetto Beretta MAB 18, Mitr. Fiat M1914, Mitr. Mle 1915, Mitr. Ovp M1918 In più 0,76 cm M13 'strokes' o il 2,54 cm Fiat	✘	✘	Fucile Mannlicher Carcano M91 o bicicletta con mitragliatore Saint-Étienne M1907 se sceglie questa specialità. In più 0,76 cm M13 'strokes' o il 2,54 cm Fiat	Moschetto automatico Beretta MAB 18 o Villar Perosa Ovp M1918 In più 0,76 cm M13 'strokes' o il 2,54 cm Fiat	Fucile Mannlicher Carcano M91 In più 0,76 cm M13 'strokes' o il 2,54 cm Fiat	Fucile Lee Enfield, Fucile M1917 U.S. Rifle Enfield In più 0,76 cm M13 'strokes' o il 2,54 cm Fiat
CA	Carabina Mannlicher Carcano M91	Carabina Mannlicher Carcano M91	Carabina Mannlicher Carcano M91	Carabina Mannlicher Carcano M91	✘	✘	✘

LE SPECIALIZZAZIONI BASE

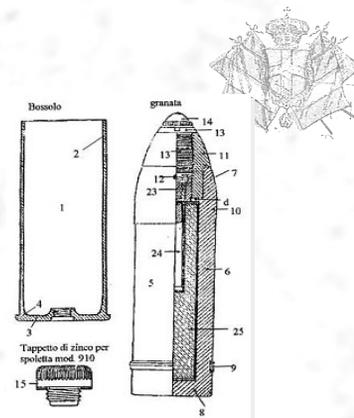
ARTIFICIERE

Corpo multi specializzato

DADO VITA: d8

ABILITA': punti abilità al 1° livello = (2 + modificatore di intelletto) x4, punti abilità ad ogni passaggio di livello = 2 + modificatore di intelletto

DENARO: 2d4 lire – paga media



Liv.	Bonus att.	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale	Esplosivi al giorno		
						1	2	3
1	+0	+0	+0	+2	uso degli esplosivi	1	-	-
2	+1	+0	+0	+3	caporale	1	-	-
3	+1	+1	+1	+3		1	1	-
4	+2	+1	+1	+4		2	1	-
5	+2	+1	+1	+4	talento bonus	2	1	1
6	+3	+2	+2	+5	caporale maggiore	2	2	1
7	+3	+2	+2	+5		3	2	1
8	+4	+2	+2	+6		3	2	2
9	+4	+3	+3	+6	sergente	3	3	2
10	+5	+3	+3	+7	talento bonus	4	3	2
11	+5	+3	+3	+7		4	3	3
12	+6/+1	+4	+4	+8	sergente maggiore	4	4	3
13	+6/+1	+4	+4	+8		5	4	3
14	+7/+2	+4	+4	+9		5	4	4
15	+7/+2	+5	+5	+9	talento bonus, maresc.1 binario	5	5	4
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	5	4
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	5	5
18	+9/+4	+6	+6	+11	maresciallo 2 binari	6	6	5
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	5
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6

Descrizione: L'artificiere è quel militare che combatte la sua guerra più con gli esplosivi che con le armi comuni. Al 1° livello ha uso degli esplosivi, questo gli dà un +1 ai tiri per colpire e danni nell'uso degli esplosivi, gli nega il flambou di questi e sa come utilizzare gli esplosivi anche degli altri eserciti.

Dal 2°, dopo 4 livelli e successivamente ogni tre livelli avanza di grado come militare, leggermente più lento di un militare comune, questo perché l'artificiere guadagna più gradi sul campo, a parte il grado di caporale che lo acquisisce quasi subito per l'utilizzo degli esplosivi (i gradi segnati sono da ritenere base senza le promozioni sul campo, nel caso il soldato sia più alto in grado promuoverlo di un grado).

Dal 12° livello in poi guadagna un secondo attacco base che vale per l'arma bianca.

L'artificiere lancia le bombe come gli altri, cioè lanciando 2d10 a round (come fosse una magia del classico advanced dungeons and dragons), ma in quanto tale subisce flambou solo se colpito durante la preparazione del lancio, se sul tiro per colpire fa 1 non è flambou, mentre le bombe di qualsiasi genere non hanno critici, se questa viene lanciata da un artificiere su un 20 naturale ha un critico x1,5. Le bombe a mano e da fucile sono in dotazione a tutti, le mine e la dinamite solo agli artificieri, inoltre l'artificiere ha la competenza negli esplosivi degli altri eserciti.

La dotazione base di un artificiere del Regio Esercito Italiano è: miccia detonante 10 m., detonatore, pinze taglia cavi, filo elettrico 10 m.



L'artificiere non può utilizzare corazza o scudo perché lo impedirebbe nei movimenti.

Nel caso l'artificiere decida di voler abbattere un edificio dovrà passare una prova di abilità su "conoscenza architettura" dove il master ne deciderà la CD e il numero di cariche. Se l'artificiere passa la prova ed esplosa tutte le cariche, l'edificio crollerà.

Nel caso l'artificiere decida di disattivare un congegno inesplosivo o che sta per esplodere deve possedere obbligatoriamente l'abilità "disattivare congegni", dove la CD sarà decisa dal master.

Indifferentemente dal corpo di appartenenza il fregio non cambia.



Scheda:

Abilità consentite	qualsiasi
Talenti di default	atletico, correre e duro a morire
Sesso	maschile
Equipaggiamento	Quella del corpo d'appartenenza
Gradi	Regio Esercito, Carabinieri, Marina

L'artificiere ha a disposizione come esplosivi:

1° livello:	5 candelotti di dinamite
	5 fumogeni (3 fumogeni e 2 nebbiogeni)
	3 razzi illuminanti
	3 mine antiuomo
2° livello:	5 fasci di 2 candelotti di dinamite (esplosione x2, si possono sciogliere diventando 10 candelotti singoli)
	5 fasci di 2 fumogeni (3 fasci di fumogeni e 2 di nebbiogeni, raggio x2, si possono sciogliere diventando 6 fumogeni singoli e 4 nebbiogeni singoli), necessario per far detonare fino a 5 mine antiuomo.
3° livello:	5 fasci di 3 candelotti di dinamite (esplosione x3, sciolti arrivano a 15 candelotti singoli)
	5 fasci di 3 fumogeni (3 fasci di fumogeni e 2 di nebbiogeni, raggio x3, sciolti arrivano a 9 fumogeni singoli e 6 di nebbiogeni singoli), necessario per far detonare fino a 7 mine antiuomo.

DESCRIZIONE DEGLI ESPLOSIVI per artificieri

MICCIA DETONANTE

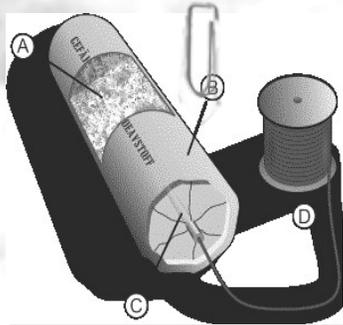
E' una corda con un'anima riempita, anziché con polvere nera, con un esplosivo ad alta velocità di detonazione. Vengono utilizzate dove, ad esempio, si richiede la detonazione di più cariche quasi contemporaneamente. L'esplosivo utilizzato in questa miccia è quasi sempre la pentrite, con una velocità di detonazione intorno ai 6300 m/s

DETONATORE

La miccia detonante non viene accesa, ma fatta esplodere con un detonatore, a sua volta acceso elettricamente o con miccia lenta. Essa serve per far esplodere contemporaneamente più cariche esplosive distanti una dall'altra, a questo si può collegare o la miccia detonante o il cavo elettrico per innescare l'esplosione.



CANDELOTTO DINAMITE



Si tratta di un preparato destinato a causare deflagrazione ed esplosione, considerato più sicuro (poiché più stabile) degli altri esplosivi in uso all'epoca della sua scoperta.

Schema di un candelotto di dinamite:

- A. Segatura (o altro tipo di materiale assorbente) intrisa di nitroglicerina
- B. Contenitore del materiale esplosivo
- C. Innesto
- D. Cavo collegato al detonatore

Per quando riguarda quelli usati da un artificiere il danno causato dalla dinamite è:

n° candelotti	raggio	pf inferti	gettata max.	critico	tipo danni
1	1,5 m.	3d6	10 m.	x 1,5	contundenti
2	3 m.	5d6	10 m.	x 1,5	contundenti
3	4,5 m.	7d6	10 m.	x 1,5	contundenti

Vedi descrizione 'altri esplosivi' per varie ed eventuali

RAZZO ILLUMINANTE

E' un ordigno simile ad un razzo. Il sistema di accensione a strappo a gravità, come nelle altre bombe da fucile, permette il regolare lancio del razzo. Il corpo principale, che poteva essere di ottone o alluminio, conteneva una carica illuminante-incendiaria capace di fare luce anche se completamente immersa nell'acqua. A contatto con dei liquidi incendiari li innesca. Per lanciare il razzo bisogna posizionarlo in fondo al fucile, mettere un proiettile in canna e sparare verso l'alto, il proiettile colpendo il razzo lo innescherà lanciandolo verso il cielo e illuminando la zona circostante fino alla sua caduta.



raggio	durata	gettata max.	critico	tipo danni
10	1d3+4 round	40 m.	no	luce

MINA TERRESTRE



Una mina terrestre è un ordigno esplosivo che viene posizionato sul terreno o sottoterra che esplose quando un veicolo o una persona vi passano sopra. Il termine viene generalmente usato per indicare ordigni progettati e prodotti a livello industriale (e quindi non per ordigni improvvisati).

n° mine	raggio	pf inferti	critico	tipo danni
1	3 m.	2d6	no	Perforante
2	6 m.	3d6	no	Perforante
3	9 m.	4d6	no	Perforante

Vedi descrizione 'altri esplosivi' per varie ed eventuali

FUMOGENO e NEBBIOGENO

Le granate fumogene sono granate che nel loro funzionamento mediante la combustione di miscele piriche (fumogeni), o mediante la combinazione di sostanze chimiche che si combinano con l'umidità atmosferica (nebbiogeni), producono fumo.

Ne esistono di due tipi:

Fumogeni	solitamente con fumo colorato sono visibili sia dall'alto che da terra
Nebbiogeni	che producono grandi volumi di fumo per coprire i movimenti delle unità



Specializzazioni base - artigiere

Il corpo principale è costruito con "fogli" di metallo sottile con fori di emissione sulla sommità e/o sul fondo che permettono la fuoriuscita del fumo, nel caso dei fumogeni e nei nebbiogeni con una piccola carica esplosiva interna, che contribuisce a rompere l'involucro e disperdere l'agente nebbiogeno facendolo combinare con l'umidità atmosferica. Le granate fumogene contengono in genere, 250-300 grammi di una mistura che produce fumo colorato, costituita solitamente a base di esacloretano ed altre sostanze coloranti. Le granate nebbiogene, invece, contengono miscele di anidride solforica e colidrina solforica che, tra l'altro, risulta essere la miscela più impiegata, sono state inoltre impiegate miscele con pentacloruro di antimonio, il tetracloruro di stagno, di silicio, di titanio ed il tricoloruro di arsenico (tutti questi composti agiscono perché facilmente idrolizzabili dall'umidità atmosferica).

n° razzi	raggio	durata	gettata max.	critico	tipo danni
1	6 mt.	1d3+6 round	9 mt.	no	fumo
2	10 mt.	1d3+6 round	8 mt.	no	fumo
3	15 mt.	1d3+6 round	7 mt.	no	fumo

Vedi descrizione 'altri esplosivi' per varie ed eventuali



Altre creazioni dello stesso autore:

- per ridere: "Perché ti sei fatto crescere la barba?"
- per chi porta questo cognome: "I Gallerani"

ESPLOSIVI USATI DAGLI ARTIFICIERI



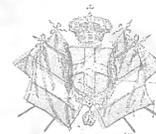
Le descrizioni che seguono sono esclusive degli artificieri, specialisti del settore, se un militare comune utilizza questi tipi di esplosivi bisogna fare riferimento al capitolo armi, presente più avanti in questo manuale.

Per quanto riguarda le bombe a mano e da fucile fare direttamente riferimento al capitolo armi seguente, differisce solo dal fatto che le bombe a mano e da fucile lanciate da un artificiere non possono fare flambou e hanno un critico x 1,5 all'esplosione.

Esplosivo	Singolo	Fascio da 2	Fascio da 3
Candelotto di dinamite	Danno 3d6, Raggio 1,5 m. Gittata 3 m., Kg. 0,20 Critico x 1,5 Tipo Contundente Durata istantanea	Danno 5d6, Raggio 3 m. Gittata 3 m., Kg. 0,45 Critico x 1,5 Tipo Contundente Durata istantanea	Danno 7d6, Raggio 4,5 m. Gittata 2,5 m., Kg. 0,70 Critico x 1,5 Tipo Contundente Durata istantanea
Fumogeno e Nebbiogeno	Danno -, Raggio 6 m. Gittata 9 m., Kg. 0,50 Critico - Tipo Fumo Durata 1d3+6 round	Danno -, Raggio 10 m. Gittata 8 m., Kg. 1,00 Critico - Tipo Fumo Durata 1d3+6 round	Danno -, Raggio 15 m. Gittata 7 m., Kg. 1,50 Critico - Tipo Fumo Durata 1d3+6 round
Razzo illuminante	Danno -, Raggio 10 m. Gittata 40 m. Fucile Kg. 0,50, Critico - Tipo Luce Durata 1d10 round	Danno -, Raggio - Gittata - Kg. -, Critico - Tipo - Durata -	Danno -, Raggio - Gittata - Kg. -, Critico - Tipo - Durata -
Mina	Danno 2d6, Raggio 3 m. Gittata - Kg. 0,30, Critico - Tipo Perforante Durata istantanea	Danno 3d6, Raggio 6 m. Gittata - Kg. 0,60, Critico - Tipo Perforante Durata istantanea	Danno 4d6, Raggio 9 m. Gittata - Kg. 0,90, Critico - Tipo Perforante Durata istantanea
Bomba a mano	Per l'artificiere: No flambou Critico x 1,5	-	-
Bomba da fucile	Per l'artificiere: No flambou Critico x 1,5	-	-



SOLDATO



DADO VITA: d10

ABILITA': punti abilità al 1° liv.= (2+ modificatore di intelletto) x4, punti abilità ad ogni passaggio di livello= 2+ modificatore. di intelletto

DENARO: 2d4 lire, paga media

Livello	Bonus attacco	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+1	+2	+0	+0	talento bonus
2	+2	+3	+0	+0	talento bonus
3	+3	+3	+1	+1	caporale
4	+4	+4	+1	+1	talento bonus
5	+5	+4	+1	+1	caporale maggiore
6	+6/+1	+5	+2	+2	talento bonus
7	+7/+2	+5	+2	+2	sergente
8	+8/+3	+6	+2	+2	talento bonus
9	+9/+4	+6	+3	+3	sergente maggiore
10	+10/+5	+7	+3	+3	talento bonus
11	+11/+6/+1*	+7	+3	+3	maresciallo 1 binario
12	+12/+7/+2*	+8	+4	+4	talento bonus
13	+13/+8/+3*	+8	+4	+4	maresciallo 2 binari
14	+14/+9/+4*	+9	+4	+4	talento bonus
15	+15/+10/+5*	+9	+5	+5	maresciallo 3 binari
16	+16/+11/+6*/+1*	+10	+5	+5	talento bonus
17	+17/+12/+7*/+2*	+10	+5	+5	sottotenente
18	+18/+13/+8*/+3*	+11	+6	+6	talento bonus
19	+19/+14/+9*/+4*	+11	+6	+6	tenente
20	+20/+15/+10*/+5*	+12	+6	+6	talento bonus

* = questo attacco è solo con arma bianca

Descrizione: Il soldato è il militare per eccellenza, può prendere qualsiasi abilità preferisca ma alla metà dei gradi massimi delle altre specializzazioni, di default come talenti ha competenza nella corazza, nello scudo da trincea a e duro a morire, e prende talenti più velocemente di un'altra specializzazione. Al 6° livello riesce a fare 2 attacchi armati con arma da sparo nello stesso round perché la sua esperienza gli insegna a ricaricare e sparare più velocemente, all'11° livello, oltre ai 2 attacchi con arma da fuoco, acquisisce anche un attacco con arma bianca in più a round (per arma bianca si intende un'arma solo da taglio, es: può spara due colpi e tentare un attacco con baionetta se innestata), attacco che raddoppia dal 16° livello in poi. Dal 3° e ogni due livelli avanza di grado come militare. (i gradi segnati sono da ritenere base senza le promozioni sul campo, nel caso il soldato sia più alto in grado promuoverlo di un grado).

Il soldato può essere solo di sesso maschile.

Indifferentemente dal corpo scelto non cambia il fregio di appartenenza.

Scheda:

Abilità consentite	tutte ma a metà dei gradi massimi delle altre specializzazioni
Talenti di default	competenza nella corazza, nello scudo da trincea e duro a morire
Sesso	maschile
Equipaggiamento	Quello del corpo d'appartenenza
Gradi	Regio Esercito, Carabinieri



Specializzazioni base - soldato

Le **SPECIALIZZAZIONI BASE** come Infiltrato, A.s.a., Unità Cinofila, Corpo a Corpo, Artigliere e Cavaliere sono presenti nell'edizione completa.



BIBLIOGRAFIA

Potete trovare anche manuali reali delle armi usate durante la prima guerra mondiale:

Il fuoco del primo conflitto MARE



Nell'edizione MARE cataloghiamo le schede tecniche di oltre 160 imbarcazioni dei vari eserciti impiegati nel primo conflitto mondiale. I famosi M.A.S., della Regia Marina Italiana, nelle loro imprese più ardite. Le navi più potenti e colossali, le italiane 'Conte di Cavour', 'Giulio Cesare', 'Leonardo da Vinci', 'Regina Elena' e 'Regina Margherita'. 30 modelli di sommergibili e sottomarini diversi, la sconosciuta "mignatta" nazionale, tutti impiegati in ciò, che ancora oggi, chiamiamo la GRANDE GUERRA.

211 pagine
formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 15,00 + s.s.

Il fuoco del primo conflitto ITALIA



Nell'edizione ITALIA cataloghiamo le schede tecniche di pistole, fucili e mitragliatori, bombe e granate. I "pezzi" della varie artiglierie campali del Regio Esercito Italiano. I velivoli, gli idrovolanti e i dirigibili della Regia Aeronautica. Le navi, i sommergibili e i micidiali M.A.S., i motoscafi armati siluranti della regia Marina. I primi mezzi corazzati e i treni blindati dei vari eserciti impegnati in ciò, che ancora oggi, chiamiamo la GRANDE GUERRA.

208 pagine
formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 15,00 + s.s.

PERSONAGGIO MULTICLASSE

Un personaggio può essere multiclasse con lo scarto da lui preferito, questo perché può aver abbandonato una specializzazione per abbracciarne un'altra, può essere multiclasse solo con massimo due classi, esempio: ardito artigliere/genio pontiere.

La seconda classe del multiclasse è obbligatoria che sia presa solo nella lista delle specializzazioni avanzate, non può esistere un artificiere / artigliere.



SPECIALIZZAZIONI AVANZATE



I GENI

Il 23 dicembre 1900 durante il comando del maggior generale Luigi Durand de la Penne, con Regio decreto legge, fu concessa all'Arma la Bandiera di guerra. Il nuovo ordinamento dell'Esercito del 1910, porta il Genio a disporre di 6 reggimenti: 2 di zappatori, 1 di telegrafisti, 1 di pontieri, 1 di minatori, 1 di ferrovieri ed 1 battaglione specialisti. Durante la Prima guerra mondiale (1915-18), l'Arma mobilita numerosi reparti, creando nuove specialità: lagunari, fotoelettricisti (radiografisti), radiotelegrafisti (radiografisti), aerostieri, motoristi, lanciagas, elettricisti, idrici, pompieri, guide fluviali, manovratori, idraulici, colombaie fisse e mobili. Molte di queste specialità nascono a seguito delle nuove esigenze determinate dalla guerra di posizione e dall'introduzione di nuove armi, nonché da specifiche esigenze dettate dall'ambito tattico di operatività delle unità. I Geni sono specializzazioni avanzate che, come tutte le specializzazioni avanzate, sono le uniche che si possono scegliere come multiclasse. Per diventare geni bisogna soddisfare i pre-requisiti richiesti obbligatori. Dal momento che si sceglie di diventare geni si è obbligati a scegliere, indifferentemente dal fucile scelto in precedenza o avuto in dotazione, il "Fucile Mannlicher Carcano M91", a meno che il genio non abbia l'abilità paracadutista o il talento cecchino, in quel caso leggerne le caratteristiche.

Specializzazioni avanzate – i geni



PONTIERE

Descrizione: E' una specializzazione del genio che riguarda solamente i ponti, importantissimi strumenti logistici per la conquista del territorio. Ponti sospesi, in ferro, in cordata, ponti sui fiumi costruiti con le barche o qualsiasi genere di ponte è studiato e costruito dal Genio Pontiere.

Per l'addestramento bisogna recarsi alla 4° divisione cavalleria.

Creare un ponte dove non esiste richiede una particolare capacità di mimetizzarsi con la popolazione, raccogliere informazioni e muoversi inosservati. Indifferentemente dal corpo scelto cambia il fregio di appartenenza solo quando il livello di genio supera quello dell'altra classe scelta.

Pre-requisiti: non è ammesso essere marinai, deve avere i talenti: genio, diligente e allerta, attacco base +2

DADO VITA: d8

ABILITÀ: punti abilità al 1° livello = (8+ modificatore di intelletto)x4, punti abilità ad ogni passaggio di livello= 8+ modificatore di intelletto

DENARO: 2d4 lire, paga media

Livello Bonus attacco Tempra Riflessi Volontà Speciale

1	+0	+0	+2	+0	attacco furtivo +1d6, scoprire mine
2	+1	+1	+3	+0	eludere
3	+2	+1	+3	+1	att. furt. +2d6, percepire trappole +1

Come nel caso dell'infiltrato al 1° livello è padrone dell'attacco furtivo, proprietà che può utilizzare solo con armi bianche, ottiene anche scoprire mine (+5 su osservare un campo minato o presunto). Al 2° livello ottiene eludere, se ha bisogno di fare un TS su riflessi 1/2 lui non dimezzerà ma eliminerà i danni. Al 3° livello ottiene l'attacco furtivo migliorato e percepire trappole +1, questo bonus si sommerà al bonus di diplomazia del genio pontiere nei dialoghi con i nemici. Ai geni pontieri è negato l'utilizzo dello scudo ma non della corazza.

Le **SPECIALIZZAZIONI AVANZATE** come i Geni (pontiere, artiere, telegrafista, minatore, ferroviere, lagunaro, elettricista, aerostiere, motorista, lanciagas, idrico, pompieri, guida fluviale, manovratore e colombaio), i Granatieri e Lancieri sono presenti nell'edizione completa.

Sul sito ombredellagrandeguerra.it troverete anche i romanzi legati a queste avventure:

Le 'ombre' della Grande Guerra sono una serie di romanzi ambientati a partire dal 1914. I servizi segreti, così come li conosciamo oggi, sono una realtà consolidata nel tempo, i primi radi e scoordinati servizi hanno radici nel Regno d'Italia.

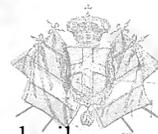
Ma è solo con lo scoppio della prima guerra mondiale che iniziarono a moltiplicarsi, l'Ufficio I divenne Servizio I del Comando Supremo e gli vennero affiancati due altri servizi informativi dipendenti dagli Stati Maggiori dell'Esercito e della Marina.

I 'nostri' servizi non collaboravano molto volentieri tra di loro e la metodologia di arruolamento era, spesso, lasciata alle libere iniziative dei propri appartenenti.

Nel 1927 il governo Mussolini procede anche al riordinamento dei servizi segreti militari, nell'ambito della costituzione del Comando di Stato Maggiore dell'Esercito al cui interno viene istituito il Servizio Informazioni Militare (SIM). A esso si affiancavano il Servizio Informazioni dell'Aeronautica (SIA) e il Servizio Informazioni Segrete della Marina (SIS). Di fatto questa struttura rimase invariata fino all'8 settembre 1943, data dell'armistizio con gli anglo-americani, eccezion fatta per una breve parentesi in cui la sezione difensiva del SIM fu organizzata in Servizio autonomo di controspionaggio.

Non possiamo dimenticarci, in questo delicato periodo della nostra storia, dell'Opera Vigilanza e Repressione Antifascista (OVRA), la polizia segreta del governo Mussolini.

ALLINEAMENTO DEI PERSONAGGI



L'allineamento della GM1 non è legata alle divinità come in AD&D ma al carattere che il giocatore vuole dare al proprio personaggio. Gli allineamenti sono i soliti di ma i nomi e le caratteristiche variano in base allo schema seguente:

Allineamento dei personaggi

NN	L'EGOISTA: Il neutrale puro è quel militare che pensa solo a se stesso, gli ordini che gli vengono impartiti li esegue solo se non è una missione suicida, verso il nemico ha un comportamento egoista, se ha un rendiconto lo uccide e non soffre per averlo fatto, se non ne ha voglia non gli importa più di tanto eliminare un nemico.
NB	IL PACIFISTA: Il neutrale buono esegue gli ordini che gli sono stati dati ma pensa molto a se stesso e agli altri, verso il nemico uccide solo in caso di necessità, prova pietà per le vittime della guerra, anche se portano una divisa diversa dalla sua, non capisce perché devono esserci le guerre nel mondo.
NM	IL MANIACO: Il neutrale malvagio è un maniaco puro, per lui la squadra non esiste, esiste solo se stesso, esiste sopravvivere e basta, verso il nemico è uno spietato assassino e uccide appena ne ha la possibilità, solo per il gusto di farlo, se un amico è in difficoltà non è certo lui a rischiare la vita per salvarlo.
CN	IL COSTRETTO: Il caotico neutrale fatica molto a eseguire gli ordini, anche se sa che è meglio morire ucciso da un nemico che fucilato dagli amici. Verso il nemico non ha risentimenti particolari ma uccide piuttosto di essere ucciso, non ci penserebbe due volte a imboscarsi in un ufficio piuttosto che stare sul fronte.
CB	IL DISERTORE: Il caotico buono è quel militare che nessuno vorrebbe da comandare, discute spesso con i superiori e uccidere proprio non gli piace, se lo fa è contro voglia, soprattutto se non lo reputa essenziale, uccide solo se è in serio pericolo di vita, se non rischiasse di essere fucilato scapperebbe subito dall'esercito senza risentimenti.
CM	IL MACELLAIO: Il caotico malvagio è quel militare che uccide spesso, molto e volentieri, anche se riceve l'ordine di non farlo. La morte lo aggrada e vedere soffrire un nemico è il massimo dalla vita. Fatica con la disciplina ma come torturatore è quello che di meglio non si potrebbe avere sul mercato.
LN	IL SOLDATO: Il legale neutrale è l'allineamento del militare per eccellenza, esegue gli ordini senza discutere, se deve uccidere lo fa e senza pietà, ma uccide solo se gli viene ordinato, se gli ordinano di spararsi lo esegue senza risentimenti ne verso il superiore ne verso la guerra che la ama meglio di una bella donna.
LB	L'ONESTO: Il legale buono esegue sempre gli ordini ma lo fa con il minor danno possibile verso il nemico, è il classico ottimo compagno di squadra, darebbe la vita per te spontaneamente e lo fa soprattutto se gli è stato ordinato. Il suo scopo nella vita è eseguire gli ordini uccidendo il meno possibile.
LM	L'ESTREMISTA: Il legale malvagio è un ottimo militare anche se ama trovare la strada più dolorosa possibile per il nemico, se gli viene comandato di uccidere preferisce farlo torturando che con un colpo alla nuca. La guerra lo eccita e piuttosto che stare in ufficio parte per una missione suicida come volontario, per onore e per piacere.



COME CREARE IL PERSONAGGIO



- Creare la classica scheda ma tirando solo forza, destrezza, costituzione e intelletto.
- Le modifiche attuabili ai punti costituzione sono i soliti di AD&D.
- Modificare le caratteristiche in base al CORPO scelto.
- Scegliere la specializzazione.
- Scegliere un eventuale specializzazione avanzata se multiclasse.
- Se la specializzazione avanzata lo consente modificare le caratteristiche.
- Se la specializzazione lo richiede dare l'equipaggiamento base.
- Armare il proprio personaggio con massimo: 1 pistola, 1 fucile, 1 baionetta, 2 bombe a mano, 1 bomba da fucile, viveri, proiettili e oggetti vari nello zaino, eccezioni si fanno solo nelle specializzazioni particolari descritte nel capitolo delle specializzazioni.
- Per proiettili, calcolando che è la prima guerra mondiale, il militare avrà 1 caricatore da pistola e 1 da fucile, tornando al campo base può rifornirsi, può trovare proiettili anche in giro per le missioni (a discrezione del master).
- Le sciabole sono esclusive degli ufficiali o della cavalleria.
- Eventuale corazza e/o scudo ove consentito.
- Al posto del fucile si può avere un mitragliatore con 1 o 2 caricatori (in base ai colpi dei caricatori).
- Far scegliere le abilità e i talenti ai personaggi.
- Scegliere l'allineamento.
- Definirne il sesso, l'età, il peso, l'altezza e la bellezza.
- La mano utilizzata: 1d6: 1/2= destro 3/4= sinistro 5= ambidestro 6= ritirare.
- Scegliere il nome e il cognome.
- Dargli la brigata, il reggimento, il plotone e la squadra di provenienza dall'addestramento.

	Età	Peso	Altezza	Bellezza
Soldato	18 + 1d4	55 + 1d20	1,50 + 0,2d20	3d6+0
Infiltrato	30 + 1d10	55 + 1d20	1,50 + 0,2d20	3d6+2
A.sa.	25 + 1d10	55 + 1d12	1,50 + 0,1d20	3d6+0
Unità Cinofila	18 + 1d6	55 + 1d12	1,50 + 0,1d20	3d6+0
Corpo a Corpo	20 + 1d8	55 + 1d20	1,50 + 0,2d20	3d6 -1
Artificiere	30 + 1d12	55 + 1d12	1,50 + 0,1d20	3d6 -2
Artigliere	18 + 1d8	55 + 1d20	1,50 + 0,2d20	3d6+0
Cavaliere	20 + 1d8	55 + 1d10	1,50 + 0,1d20	3d6+1

SE UN PERSONAGGIO AUMENTA DI LIVELLO

1-SCEGLIERE UNA SPECIALIZZAZIONE AVANZATA SE SI DESIDERA

2-MODIFICARE IL BONUS DI ATTACCO BASE E I TIRI SALVEZZA

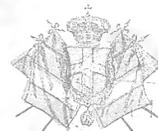
4-AUMENTARE E AMPLIARE I PUNTI ABILITA'

5-SE HA RAGGIUNTO IL 4°, 8°, 12°, 16° E 20° LIVELLO SI AUMENTA 1 PUNTO CARATTERISTICA E MODIFICATORI

6-TIRARE IL DADO VITA E SOMMARE I MODIFICATORI DI COSTITUZIONE AI PF IN POSSESSO

7-AL 3° ED OGNI MULTIPLO LIVELLO SI GUADAGNA UN TALENTO

8-CONTROLLARE CHE NON CI SIA UN AVANZAMENTO DI GRADO PERCHE' CI SONO DELLE PAGHE DIVERSE



LOCAZIONE ESPLOSIONE BOMBE E ARTIGLIERIA LEGGERA

Descrizione: 5 BERSAGLIO↓ TS CD 20 ½

5 è il numero fatto con un dado da 10

BERSAGLIO↓ vuol dire che è centrato sul bersaglio e da che parte ha rivolto il volto

TS CD 20 ½ vuol dire che il tiro salvezza da superare su destrezza per accusare danni dimezzati è 20. Sotto potete trovare la tabella per l'artiglieria pesante e i mezzi corazzati.

Tabella 11

1 TS CD 10 ½	2 TS CD 15 ½	3 TS CD 10 ½
4 TS CD 15 ½	5 BERSAGLIO↓ TS CD 20 ½	6 TS CD 15 ½
7 TS CD 13 ½	8 TS CD 15 ½	9 TS CD 13 ½
10 LONTANO TS CD 5 ½		

ARTIGLIERIA PESANTE E MEZZI CORAZZATI

1 TS CD 15 ½	2 TS CD 20 ½	3 TS CD 15 ½
4 TS CD 20 ½	5 BERSAGLIO↓ TS CD 25 ½	6 TS CD 20 ½
7 TS CD 18 ½	8 TS CD 20 ½	9 TS CD 18 ½
10 LONTANO TS CD 10 ½		

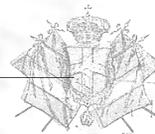
CRITICI

Quando un soldato (Pg o nemico) subisce un attacco critico, il master dovrà aggiungere dalla tabella qua sotto una eventualità ai danni dell'arma. Bisognerà dare alla casualità l'avvenimento, quindi tirare un dado da 4 per capire dove il soldato avrà accusato danni maggiori: 1 alla testa, 2 ad un braccio, 3 ad una gamba e 4 al corpo. In base all'arma che gli ha effettuato il critico e alla locazione casuale, incrociare i dati per scoprire i danni aggiuntivi. (Es: un soldato è stato colpito con un critico da fucile, tirando il dado da 4 esce 1, il militare non ha l'elmo protettivo di qualsiasi genere, dovrà effettuare un Ts su costituzione CD 10, se non lo passa i suoi Pf scenderanno a 0 indifferentemente dal numero che avesse prima.)

Tabella 12

Tipo danno 1d4	1 Testa	2 Braccio	3 Gamba	4 Corpo
Pugni Calci	Frattura zigomo	Frattura braccio	Frattura gamba	Frattura costola
Tagliente	Taglio zigomo cicatrice	Taglio braccio cicatrice	Taglio gamba cicatrice	Taglio stomaco +1d6 danni
Proiettile	No elmo Ts CD 10 costituzione o soldato a 0 pf totali Con elmo +1d6 danni	-5 per uso braccio	-5 per uso gamba	No corazza Ts CD 10 costituzione o soldato 0pf totali Con corazza +1d6 danni
Esplosione (granata, artiglieria leggera e pesante, bomba da fucile o a mano)	No elmo Ts CD 17 costituzione o soldato a -5 pf totali Con elmo +1d10 danni	Braccio inutilizzabile	Gamba inutilizzabile	No corazza Ts CD 17 costituzione o soldato -5pf totali Con corazza +1d10 danni

EQUIPAGGIAMENTO ITALIANO



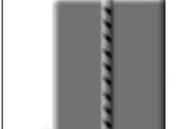
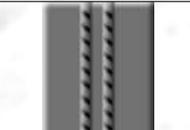
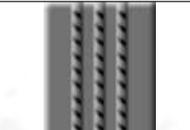
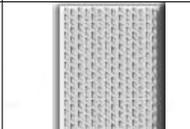
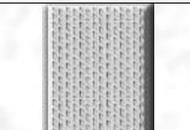
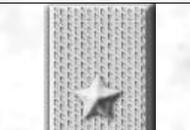
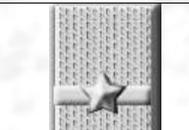
Equipaggiamento	Caratteristiche
	<p>Categoria: Accessorio Genere: B.a.l. Badile automatico leggero Bonus: 1d4 + modificatore forza come arma Malus: - Dotazione: tutti Peso: 1,5 Kg.</p>
	<p>Categoria: Accessorio Genere: Binocolo militare Bonus: vede fino a 150 m. Malus: - Dotazione: tutti Peso: 4,0 Kg.</p>
	<p>Categoria: Protezione Genere: Maschera anti gas Bonus: protegge da attacchi Nbc Malus: - Dotazione: tutti Peso: 1,5 Kg.</p>
	<p>Categoria: Protezione Genere: Paraschegge Bonus: +1 alla CA Malus: -2 su osservare e TxC Dotazione: tutti Peso: 0,6 Kg.</p>
	<p>Categoria: Protezione Genere: Elmo Adrian senza celata Bonus: +1 alla CA Malus: - Dotazione: tutti Peso: 1,0 Kg.</p>
	<p>Categoria: Protezione Genere: Elmo Farina da fante Bonus: +1 alla CA Malus: - Dotazione: tutti Peso: 0,7 Kg.</p>
	<p>Categoria: Protezione Genere: Corazza completa Corsi Bonus: +2 alla CA Malus: -1 ai TxC con fucile, velocità dimezzata. I paracadutisti, il genio pontiere e gli a.s.a. non la indossano. L'unità cinofila, l'infiltrato, l'artigliere, l'artificiere, il genio zappatore e telegrafista e il soldato a scelta. Il corpo a corpo perde la CA naturale. Il cavaliere e il lanciere non la indossano a cavallo (si se è un alpino). Dotazione: vedi sopra Peso: 5,7 Kg.</p>

Il rimanente **EQUIPAGGIAMENTO ITALIANO** è presente nell'edizione completa.

DISTINTIVI DI GRADO



REGIO ESERCITO ITALIANO

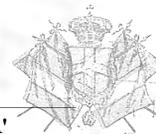
 CAPORALE	 CAPORAL MAGGIORE	 SERGENTE	 SERGENTE MAGGIORE	 MARESCIALLO DI CAMPAGNA
 MARESCIALLO DI BATTAGLIONE	 MARESCIALLO DI REGGIMENTO	 ASPIRANTE	 TENENTE	 CAPITANO
 PRIMO CAPITANO	 MAGGIORE	 TENENTE COLONNELLO	 COLONNELLO	 COLONNELLO IN COMANDO DI BRIGATA
 BRIGADIER GENERALE	 MAGGIORE GENERALE DI BRIGATA	 MAGGIORE GENERALE DI DIVISIONE	 TENENTE GENERALE DI DIVISIONE	 GENERALE D'ESERCITO
 TENENTE GENERALE DI CORPO D'ARMATA	 TENENTE GENERALE D'ARMATA		 TENENTE GENERALE CAPO DELLO STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO	

Distintivi di grado – Regio Esercito Italiano

Gli altri **DISTINTIVI DI GRADO ITALIANI E STRANIERI** sono presenti nell'edizione completa.



TABELLA DI RIFERIMENTO GRADI MILITARI ITALIANI



ESERCITO	MARINA	AERONAUTICA	CARABINIERI	SANITA'
Militari di truppa				
Caporale	Comune 1° classe	Aviere scelto	Carabiniere semplice	Infermiere
Caporal maggiore	Sotto capo	Primo aviere	Appuntato	Caporale aiutante di sanità
Sott'ufficiali				
Sergente	-	Sergente	Vice brigadiere	Sergente aiutante di sanità
Sergente maggiore	2° capo	Sergente maggiore	Brigadiere	Sergente maggiore di sanità
Maresciallo di campagna	Capo di 3a classe	Maresciallo di 3a classe	Maresciallo ordinario	Maresciallo 3a classe di sanità
Maresciallo di battaglione	Capo di 2a classe	Maresciallo di 2a classe	Maresciallo capo	Maresciallo di 2a classe di sanità
Maresciallo di reggimento	Capo di 1a classe	Maresciallo di 1a classe	Maresciallo maggiore	Maresciallo di 1a classe di sanità
Ufficiali				
-	Guardia marina	-	-	-
Aspirante	Sotto tenente di vascello	Sotto tenente	Sotto tenente	-
Tenente	Tenente di vascello	Tenente	Tenente	Medico assistente di 1a classe
Capitano	Capitano di corvetta	Capitano	Capitano	Capitano medico chirurgo
Primo capitano	Capitano di fregata	-	-	-
Maggiore	Capitano di vascello	Maggiore	Maggiore	Ispettore di centro
Tenente colonnello	-	Tenente colonnello	Tenente colonnello	Segretario generale
Colonnello	-	Colonnello	Colonnello	Vice ispettore nazionale
Colonnello in comando di brigata	-	-	-	-
Alti ufficiali				
Brigadier generale	Contrammiraglio	Generale di brigata	Brigadier generale	-
Maggiore generale di brigata	Ammiraglio di divisione	Generale di divisione	-	Ispettore nazionale
Maggiore generale di divisione	Ammiraglio di squadra	Generale di squadra	Maggior generale	-
Tenente generale di divisione	Ammiraglio designato d'armata	Generale designato d'armata	Tenente generale	-
Generale d'esercito	Ammiraglio d'armata	Generale d'armata	Generale d'armata	-
Tenente generale di corpo d'armata	Grande ammiraglio	-	-	-
Tenente generale d'armata	Primo Maresciallo dell'Impero	Maresciallo dell'aria	-	-
Tenente generale capo dello stato maggiore dell'esercito	-	-	-	-



FLAMBOU

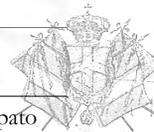
Il flambou è il risultato 1 con un dado da 20 durante un attacco, in base all'arma impugnata dal soldato (o dal compagno animale) accade qualcosa di spiacevole, oltre al fatto che ovviamente l'attacco fallisce. La casualità deciderà cosa succederà, tirare quindi un dado da 6, incrociare il dato con l'arma o l'attacco che si stava perpetrando in quel momento e leggerne la conseguenza. (Es: Un soldato che impugnava un lancia fiamme fa un 1 con un dado da 20, la casualità del dado da 6 ci dà 3, incrociando i dati vediamo che il soldato accuserà 1d6 danni aggiuntivi per aver inciampato e aver avuto una fiammata al suolo di ritorno).



Flambou

Tipo danno 1d6	1	2	3	4	5	6
Fucile	Inceppato, 1 round per liberarlo	Proiettile senza polvere, perdi il round	Inciampi spari al suolo, perdi il round	Esplosione, -5 timpano danneggiato	Colpo di rimbalzo 1d4 a un pg vicino	Esplode, fucile danneggiato e 1d6 danni al pg
Mitragliatore	Inceppato, 2 round per liberarlo	Proiettile senza polvere, perdi il round	Forte rinculo 1d4 danni alla spalla	Esplosione, -5 timpano danneggiato	Colpo di rimbalzo 1d6 a un pg vicino	Esplode, mitragliatore danneggiato e 1d8 danni al pg
Pistola	Inceppato, 1 round per liberarlo	Proiettile senza polvere, perdi il round	Inciampi spari al suolo, perdi il round	Esplosione, -3 timpano danneggiato	Colpo di rimbalzo 1d3 a un pg vicino	Esplode, pistola danneggiata e 1d4 danni al pg
Cazzotti Calci	Frattura a un dito	Frattura al polso o caviglia	Frattura al braccio o gamba	Rottura di un dito	Rottura di un polso o caviglia	Rottura del braccio o gamba
Lancia fiamme	Inceppato, non si accende perdi il round	Perdita delle bombole, fine dei colpi	Inciampi fuoco al suolo, 1d6 pg	Ritorno di fiamma forte 1d8 al pg	Inciampi e danneggi un pg vicino 1d6	Esplode infligge 3d6 al pg
Armi taglienti	Ti cade l'arma, perdi il round	Ti tagli, 1d4 danni	Taglio profondo, 1d6 danni	Ti cade l'arma, 3 round per recuperarla	Inciampi 1d4 danni al pg vicino	Rottura dell'arma
Bombe a mano	Non esplode	Cade al suolo, non esplode ma inservibile	Cade al suolo, esplode 1d6 danni entro 6m.	Cade al suolo, esplode 2d6 danni entro 6m.	Cade al suolo, esplode 3d6 danni entro 6m.	Non esplode
Bombe da fucile	Non esplode	Cade al suolo, non esplode ma inservibile	Cade al suolo, esplode 1d6 danni entro 6m	Cade al suolo, esplode 2d6 danni entro 6m.	Cade al suolo, esplode 3d6 danni entro 6m.	3d6 danni entro 6m. e fucile distrutto
Mina	Non esplode	Esplode ma ½ danni	Esplode ma ½ raggio	Esplode ma disattiva quelle vicino	Non esplode e disattiva quelle vicino	Non esplode
Dinamite	Non esplode	Esplode subito 1d6 danni	Esplode subito 2d6 danni	Esplode subito 3d6 danni	Non esplode	Esplode subito 1d6 danni
Fumogeno	Non fa fumo	Fa fumo subito	Fa fumo ma 90% visibilità	Fa fumo ma 80% visibilità	Fa fumo ma 70% visibilità	Fa fumo ma 60% visibilità
Artiglieria leggera	Non esplode, 3 round per liberarla	Proiettile difettoso, cade dopo 3m.	Terreno sbagliato, esplode a dx	Esplosione, -10 timpano danneggiato	Terreno sbagliato, esplode a sx	Esplode 3d6 danni al pg
Artiglieria pesante	Non esplode, 4 round per liberarla	Proiettile difettoso, cade dopo 100m.	Terreno sbagliato, esplode a dx	Esplosione, -15 timpano danneggiato	Terreno sbagliato, esplode a sx	Esplode 6d6 danni al pg
Mezzo corazzato	Non esplode, 4 round per liberarla	Proiettile difettoso, cade dopo 100m.	Terreno sbagliato, esplode a dx	Esplosione, -15 timpano danneggiato	Terreno sbagliato, esplode a sx	Esplode 6d6 danni al pg

Tipo danno Id6	1	2	3	4	5	6
Cavalcaturo zoccolo	Inciampa e perde il round	Inciampa e cade vedi combattere in sella	Inciampa e cade disarcionando vedi combattere in sella	Si infligge ½ danno	Si infligge danno pieno	Azzoppato
Cavalcaturo morso	Morde un altro vicino a lui danni ½	Morde un altro vicino a lui danni pieni	Si morde danni ½	Si morde danni pieni	Morde il cavaliere danni ½	Morde il cavaliere danni pieni
Compagno animale	Morde un altro vicino a lui danni ½	Morde un altro vicino a lui danni pieni	Si morde danni ½	Si morde danni pieni	Morde il cavaliere danni ½	Morde il cavaliere danni pieni
Bomba gas	Non esplose	Cade al suolo, non esplose ma inservibile	Cade al suolo, esplose danni normali	Cade al suolo, esplose danni dimezzati	Cade al suolo, esplose danni normali	Non esplose



BIBLIOGRAFIA

Potete trovare anche manuali reali delle armi usate durante la prima guerra mondiale:

Il fuoco del primo conflitto TERRA



Nell'edizione TERRA cataloghiamo le schede tecniche di 20 pistole e rivoltelle, dalla mitica Luger P08 al Mauser C96 passando per le italiane Beretta e le americane Colt. I 40 fucili e mitragliatori più diffusi, Browning, Lee, Mannlicher Carcano, i Mosin, i Winchester e il micidiale tedesco anticarro Tankgewehr. 20 letali bombe e granate, dalla Aasen alla Besozzi, dalla Sipe alla Spaccamela. Oltre 60 pezzi di artiglieria, dai 50 mm. ai 400 mm. di calibro in grado di sparare proiettili anche di 1000 chilogrammi a 20 chilometri di distanza. I primi mezzi corazzati e i treni blindati dei vari

eserciti impegnati in ciò, che ancora oggi, chiamiamo la GRANDE GUERRA.

193 pagine

formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 15,00 + s.s.

Il fuoco del primo conflitto CIELO

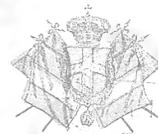


Nell'edizione CIELO cataloghiamo le schede tecniche di oltre 130 aerei dei vari eserciti impiegati nel primo conflitto mondiale. I dirigibili militari, tra cui i famosi Zeppelin, nelle loro imprese più ardite. L'evoluzione dell'aeronautica dalla sua reale nascita all'immediato impiego militare, diffidente inizialmente ma poi reso essenziale. Gli aerei da caccia, i ricognitori, i terribili bombardieri, gli idrovolanti e i prototipi pionieri dell'aria impiegati in ciò, che ancora oggi, chiamiamo la GRANDE GUERRA.

207 pagine

formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 15,00 + s.s.

ARMI DA FUOCO



FUCILI

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



Usa



Russia



Turchia

I fucili

I fucili si utilizzano sparando un colpo a round, dopo un certo numero di colpi (in base al caricatore) si perde il round per estrarre un altro caricatore. Ha il critico e bisogna guardare la tabella di locazione nel manuale, ha un incremento di gittata oltre la quale non ha più effetto il proiettile, i danni effettuati dal fucile sono perforanti, entro i 3m. sparare con il fucile è più difficile e si ha -2/-3 ai Tiri per colpire (TxC), hanno calibri diversi e sparano solo quei determinati calibri, sono dotati di serie della baionetta che infligge danni ulteriori come arma bianca se usata nel corpo a corpo, sono soggetti a flambou. I proiettili sono uguali (ammesso che siano dello stesso calibro) a quelli dei mitragliatori. Il fucile colpisce una CA= 1d20+attacco a distanza. I fucili necessitano entrambe le mani libere per essere utilizzati.

A-O: vedi tabella dei calibri utilizzati

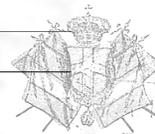
T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)

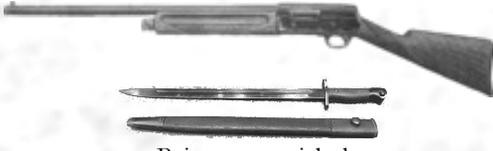
es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.

Fucile	mm.	Modello	Danni	Vario	Altro	Round
1 Arisaka 	6,5 mm. A	Arisaka	1d8	-2 TxC sul ravvicinato Fucile	Baionetta 1d6 + mod.forza 19-20x2	1 colpo a round, ogni 5 ricaricare T.U. 1000m
3 Browning 	.12 O	Auto-5 Remington M11	1d8	-2 TxC sul ravvicinato Fucile	Baionetta 1d6 + mod.forza 19-20x2	1 colpo a round, ogni 2/4 ricar. T.U. 1000m
7 Lebel 	8 mm. D	M1886/1893	1d8	-2 TxC sul ravvicinato Fucile	Baionetta 1d8 + mod.forza 19-20x2	1 colpo a round, ogni 8 ricaricare T.U. 1000M





Fucile	Caratteristiche
  <p data-bbox="360 422 563 448">Baionetta a sciabola</p>	<p data-bbox="743 185 1025 211">Modello: Fucile Arisaka - 1</p> <p data-bbox="743 217 879 243">Mm.: 6,5 - A</p> <p data-bbox="743 250 1256 275">Colpi caricatore: 5 colpi a caricatore stripper clip</p> <p data-bbox="743 282 1022 308">Dotazione: tutti (dal 1897)</p> <p data-bbox="743 314 1099 340">Peso: 3,8 kg, lunghezza 1245 mm.</p> <p data-bbox="743 347 863 372">Danni: 1d8</p> <p data-bbox="743 379 1141 405">Gittata massima: 45 m., T.U. 1000 m.</p> <p data-bbox="743 411 856 437">Critico: x3</p> <p data-bbox="743 444 917 470">Tipo: perforante</p> <p data-bbox="743 476 1184 502">Altro: baionetta 1d6 + mod.forza, 19-20x2</p>
  <p data-bbox="360 733 563 758">Baionetta a sciabola</p>	<p data-bbox="743 495 1187 521">Modello: Fucile Browning Auto-5 M11 - 3</p> <p data-bbox="743 528 887 554">Mm.: .12 - O</p> <p data-bbox="743 560 1256 586">Colpi caricatore: 2 / 4 colpi a caricatore tubolare</p> <p data-bbox="743 592 1022 618">Dotazione: tutti (dal 1898)</p> <p data-bbox="743 625 1099 651">Peso: 5,1 kg, lunghezza 1270 mm.</p> <p data-bbox="743 657 863 683">Danni: 1d8</p> <p data-bbox="743 689 1141 715">Gittata massima: 45 m., T.U. 1000 m.</p> <p data-bbox="743 722 856 748">Critico: x3</p> <p data-bbox="743 754 917 780">Tipo: perforante</p> <p data-bbox="743 786 1184 812">Altro: baionetta 1d6 + mod.forza, 19-20x2</p>
  <p data-bbox="371 1043 552 1069">Baionetta a spada</p>	<p data-bbox="743 806 1148 832">Modello: Fucile Lebel M1886/1893 - 7</p> <p data-bbox="743 838 910 864">Mm.: 8 mm - D</p> <p data-bbox="743 871 1125 896">Colpi caricatore: 8 colpi a caricatore</p> <p data-bbox="743 903 1022 929">Dotazione: tutti (dal 1885)</p> <p data-bbox="743 935 1110 961">Peso: 4,81 kg, lunghezza 1300 mm.</p> <p data-bbox="743 968 863 993">Danni: 1d8</p> <p data-bbox="743 1000 1141 1026">Gittata massima: 45 m., T.U. 1000 m.</p> <p data-bbox="743 1032 856 1058">Critico: x3</p> <p data-bbox="743 1065 917 1090">Tipo: perforante</p> <p data-bbox="743 1097 1184 1123">Altro: baionetta 1d8 + mod.forza, 19-20x2</p>

A-D: vedi tabella dei calibri utilizzati

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)

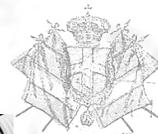
es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.

Le schede totali dei **FUCILI** (27 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



MITRAGLIATORI



I mitragliatori

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



Usa



Russia



Turchia

I mitragliatori hanno fatto la loro prima comparsa nella prima guerra mondiale, hanno tutte le qualità dei fucili a parte il fatto che hanno da un -4 ai tiri per colpire ravvicinato, ricaricano meno frequentemente di un fucile, sono più pesanti, sono soggetti a critici e flambou. I proiettili sono uguali (ammesso che siano dello stesso calibro) a quelli dei fucili. Il mitragliatore colpisce una CA= 1d20+attacco a distanza. I mitragliatori necessitano di entrambe le mani libere per essere utilizzati.

Mitra	Mm	Mod.	Danni	Vario	Altro	Round
28 Beretta MAB 18 	9 mm E	M1918	1d10	-4 TxC sul ravvicinato Moschetto	Scatola da 10-25 colpi Baionetta retrattile 1d4 + mod.forza, 19- 20x2	1 colpo a round, ogni 10- 25 scatola, T.U. 100 m.
30 Bronwing     	6,5 mm. A	M1895 /14	1d12	-4 TxC sul ravvicinato Mitra	Nastro da 250 colpi serve servente	1 colpo a round, ogni 250 nastro, T.U. 600 m.
34 Hotchkiss    	6,5 mm. A	M1914	1d12	-4 TxC sul ravvicinato Mitra	Nastro da 24 o 251 colpi serve servente	1 colpo a round, ogni 24 o 251 nastro, T.U. 3800 m.
36 Mle      	7,65 mm. C	1915 CSRG	1d10	-4 TxC sul ravvicinato Mitra	Caricatore da 20 colpi	1 colpo a round, ogni 20 caricatore, T.U. 2000 m.

A-D: vedi tabella dei calibri utilizzati

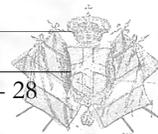
T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)

es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Servente: un altro militare che lo aiuti nello sparo

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.





Mitragliatore	Caratteristiche
 	Modello: Moschetto automatico Beretta MAB 18 - 28 Mm.: 9mm - E Colpi caricatore: 10-25 colpi a scatola bifilare Dotazione: tutti (dal 1917) Peso: 3 kg, lunghezza 855 mm. Danni: 1d10 Gittata massima: 30 m., T.U. 100 m. Critico: x2 Tipo: perforante Altro: baionetta retrattile 1d4 + mod.forza, 19-20x2
 	Modello: Colt Browning M1895/14 - 30 Mm.: 6,5mm - A Colpi caricatore: 250 colpi a nastro Dotazione: Marina (dal 1891) Peso: 16 kg, lunghezza 1040 mm. Danni: 1d12 Gittata massima: 45 m., T.U. 600 m. Critico: x2 Tipo: perforante Altro: necessita di un servente
 	Modello: Mitragliatore leggero Hotchkiss M1914 - 34 Mm.: 6,5 mm. - A Colpi caricatore: nastro da 24 i 251 colpi Dotazione: tutti (dal 1897) Peso: 24,4 kg, lunghezza 780 mm. canna Danni: 1d12 Gittata massima: 1000 m., T.U. 3800 m. Critico: x2 Tipo: perforante Altro: necessita di un servente
 	Modello: Mitragliatore leggero Mle 1915 CSRG - 36 Mm.: 7,65 mm. - C Colpi caricatore: caricatore da 20 colpi Dotazione: tutti (dal 1907) Peso: 9,07 kg, lunghezza 1143 mm. Danni: 1d10 Gittata massima: 100 m., T.U. 2000 m. Critico: x2 Tipo: perforante Altro: -

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)
 es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.

Le schede totali dei **MITRAGLIATORI** (21 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



PISTOLE

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



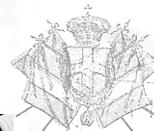
Usa



Russia



Turchia



Le pistole

Le pistole sono armi da fuoco che fanno un danno minore dei fucili o dei mitragliatori ma sono più facilmente trasportabili. Sono soggette a critici o flambou come gli altri e devono essere ricaricate, sia che siano a colpo singolo o a caricatore, non hanno malus per un tiro ravvicinato e sparano solo il calibro definito. Non possono recuperare proiettili dai fucili perché sono più lunghi confronto al bossolo sparato dalle pistole. Anche le pistole sparano un colpo a round. Una pistola colpisce una CA= 1d20+attacco in mischia. La pistola richiede l'utilizzo di una sola mano.

A/Q: vedi tabella dei calibri utilizzati

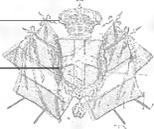
T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)

es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.

Pistola	Mm.	Modello	Danni	Gittata	Altro	Round
49 Beretta 	7,65 mm C	M15	1d6	30m. critico x2 perforante	Caricatore da 7 o 8 colpi	1 colpo a round ogni 7 o 8 caricatore T.U. 60 m.
54 Colt 	.38S - E .357 - E .44 - L .45 - Q	New Service	1d10	45m. critico x2 perforante	Tamburo da 6 o 8 colpi, dipende dal calibro	1 colpo a round ogni 6/8 ricaricare T.U. 95 m.
57 Luger 	7,65 mm. C	P08	1d6	30m. critico x2 perforante	Caricatore da 8 o 32 colpi	1 colpo a round ogni 8 o 32 caricatore T.U. 60 m.



Pistola	Caratteristiche
 	 <p>Modello: Beretta M15 - 49 Mm.: 7,65mm - C Colpi caricatore: 7 o 8 per caricatore Dotazione: tutti (dal 1923) Peso: 0,850 kg, lunghezza 171 mm. Danni: 1d6 Gittata massima: 30 m., T.U. 60 m. Critico: x2 Tipo: perforante</p>
 	<p>Modello: Rivoltella Colt New Service - 54 Mm.: .38S - E/.357 - E/.44-L/.45-Q Colpi caricatore: 6/8 dipende dal calibro Dotazione: tutti (dal 1898) Peso: 1,5 kg, lunghezza 100/200 mm. canna Danni: 1d10 Gittata massima: 45 m., T.U. 95 m. Critico: x2 Tipo: perforante</p>
        	<p>Modello: Pistola Luger P08 - 57 Mm.: 7,65mm - C Colpi caricatore: 8/32 per caricatore Dotazione: ufficiali (dal 1900) Peso: 0,871 kg, lunghezza 222 mm. Danni: 1d6 Gittata massima: 30 m., T.U. 60 m. Critico: x2 Tipo: perforante</p>

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, oltre aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)
 es: se devo colpire un bersaglio a 145m. la CD è 45m=CD 0, 95m=CD 11, 145m= CD 12

Utilizzare un'arma non del proprio esercito è possibile ma il soldato che la impugna ha un malus di -2 ai Tiri per colpire, dovuta al mancato addestramento con quella determinata arma. Se il soldato ha il talento "competenza nelle armi straniere" non ha il malus ai tiri per colpire.

Le schede totali delle **PISTOLE** (22 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



BOMBE, GRANATE A MANO E DA FUCILE

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



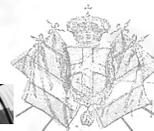
Usa



Russia



Turchia



Le bombe e le granate

Le bombe a mano si lanciano tirando due dadi da 10 a round (come fosse una magia in *ded*), questo perché estrarre, disarmare e lanciare una bomba a mano richiede più tempo di un'azione standard. Nel caso un militare sia colpito durante questo lasso di tempo deve fare un tiro su concentrazione, $CD=10+\text{danni}$ subiti dall'attacco o è *flambou*. Le bombe a mano colpiscono una $CA=1d20+\text{attacco}$ a distanza. La bomba a mano non è soggetta a critici (tranne per le specializzazioni specifiche). Le bombe a mano utilizzano entrambe le mani.

Le bombe da fucile sono identiche alle bombe a mano ma vengono lanciate con un incremento di gittata leggermente più corta di quella del fucile causata dal peso della bomba. La bomba da fucile colpisce una $CA=1d20+\text{attacco}$ a distanza, è soggetta a *flambou* ma non a critici come le bombe a mano, si lanciano con $2d10$ come le bombe a mano. Le bombe da fucile utilizzano entrambe le mani.

Bomba	Danni	Raggio	Gittata	Altro	Round
1 Aasen tipo A2 	3d6	6 m.	12 m. perforante	P. 1,6/1,7 Kg. L. 330 mm. mano	2d10
7 M17 	3d6	8 m.	18 m. esplosivo	P. 0,318 Kg. L. 60 mm. mano	2d10
9 Sipe 	3d6	6 m.	18 m. perforante	P. 0,530 Kg. L. 110 mm. mano	2d10

Bomba o granata	Caratteristiche
	<p>Modello: Aasen tipo A2 - 1 Tipo: bomba a mano difensiva Carico: 240 schegge metalliche Dotazione: tutti (dal 1911) Peso: 1,6/1,7 kg., lunghezza 330 mm. Danni: 3d6 Gittata massima: 12 m. Tipo: perforante</p>
	<p>Modello: M17 - 7 Tipo: granata a mano difensiva Carico: polvere da sparo, nitrato di bario, alluminio Dotazione: tutti (dal 1916) Peso: 0,318 kg., lunghezza 60 mm. Danni: 3d6 Gittata massima: 18 m. Tipo: esplosivo</p>
	<p>Modello: Sipe - 9 Tipo: bomba a mano difensiva a frammentazione Carico: polvere nera e siperite Dotazione: tutti (dal 1915) Peso: 0,530 kg., lunghezza 110 mm. Danni: 3d6 Gittata massima: 18 m. Tipo: perforante</p>

Le schede totali delle **BOMBE** (16 modelli) e le schede totali degli **ALTRI ESPLOSIVI** (3 modelli), delle **ALTRE ARMI** (6 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



ARTIGLIERIA LEGGERA CAMPALE

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



Usa



Russia



Turchia

L'artiglieria leggera può essere utilizzata solo da un artigliere, un altro qualsiasi militare non è in grado di farne uso. Per utilizzare l'artiglieria leggera bisogna lanciare 2d10 come per utilizzare le bombe, questo perché il meccanismo di utilizzo è complesso e non si fa in una azione standard. L'artiglieria leggera colpisce una CA= 1d20+attacco distanza, la granata cade in base allo schema riportato precedentemente. L'utilizzo della artiglieria implica l'ausilio di entrambe le mani, se l'artigliere ha il treppiedi smontato ha l'obbligo di montarlo per usare questo tipo di arma, fare questo implica un round completo.

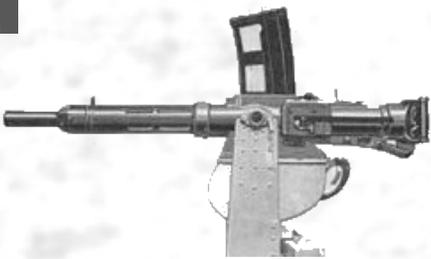
L'obice (òbice o obizzo in forma più arcaica, dal tedesco Haubitze, a sua volta dal boemo houfnice «fionda») è un'arma da fuoco di artiglieria, impiegata prevalentemente per il tiro diretto sui bersagli. Originariamente l'obice viene pensato come pezzo d'artiglieria intermedio tra il cannone, con la sua traiettoria dritta, e il mortaio, con il suo tiro a parabola.

Per cannone si intende una bocca da fuoco che spara a tiro diretto (nel primo arco della parabola), quindi deve avere una velocità alla bocca relativamente elevata. Questo comporta, morfologicamente, che la canna del cannone deve avere una lunghezza maggiore di quella di un obice.

Il mortaio è un pezzo di artiglieria a tiro curvo (l'angolazione della canna è sempre superiore ai 45°) utilizzato per il supporto di fuoco indiretto tramite il lancio di bombe a bassa velocità e per battere obiettivi che non possono essere colpiti dal tiro di pezzi d'artiglieria a tiro diretto, in quanto posti dietro ostacoli verticali.

Artiglieria	Danni	Raggio	Gittata	Round
1 - 2,54 Fiat 	2d6	10 m.	1500 m. perforante T.U. 4000 m.	2d10

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, tra la 'gittata' e il 'T.U.' aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)
es: se devo colpire un bersaglio a gittata 300m., T.U. 731, la CD è 300m=CD 0, 400m=CD 12, 731m= CD 19

Artiglieria leggera campale	Caratteristiche
 	<p>Modello: 2,54 cm Fiat cannoncino automatico - 1</p> <p>Tipo: cannoncino semi automatico</p> <p>Calibro: 25,4 mm.</p> <p>Dotazione: fanteria (dal 1916)</p> <p>Peso: 45 Kg, lunghezza 220 cm.</p> <p>Danni: 2d6</p> <p>Gittata massima: 1500 m., T.U. 4000 m.</p> <p>Tipo: perforante</p> <p>Altro: proiettile da 0,200 Kg, caricatore 8 colpi</p>

Le schede totali dell' **ARTIGLIERIA LEGGERA CAMPALE** (4 modelli) sono presenti nell'edizione completa.

ARTIGLIERIA MEDIA CAMPALE

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



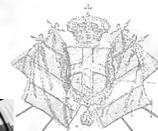
Usa



Russia



Turchia

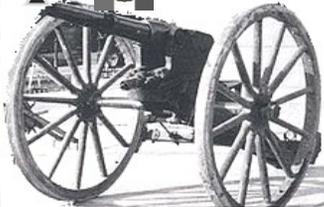


Artiglieria campale

L'artiglieria media può essere utilizzata solo da un artigliere, un altro qualsiasi militare non è in grado di farne uso. Per utilizzare l'artiglieria media bisogna lanciare 2d10 come per utilizzare le bombe, questo perché il meccanismo di utilizzo è complesso e non si fa in una azione standard. L'artiglieria media colpisce una CA= 1d20+attacco distanza, la granata cade in base allo schema precedente. L'utilizzo della artiglieria implica l'ausilio di entrambe le mani. Tutti i danni provocati dalle cariche dell'artiglieria media campale sono considerati 'perforanti'.

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, tra la 'gittata' e il 'T.U.' aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)
es: se devo colpire un bersaglio a gittata 1500m., T.U. 3850, la CD è 1500m=CD 0, 2000m=CD 20, 3850m= CD 20nat. (cioè critico)

Artiglieria	Danni	Raggio	Gittata	Altro	Round
5 - 5,7 L/25   	4d6	12 m.	2300 m. T.U. 5500 m.	P. 1720 Kg. L. 1,4 m. canna	2d10

Artiglieria media campale	Caratteristiche
   	Modello: 5,7 Schnellfeuerkanone L/25 - 5 Tipo: artiglieria da fortezza Calibro: 57 mm. Dotazione: fortezza (dal 1878) Peso: 1720 Kg., lunghezza 1,46 m. la canna Danni: 4d6 Gittata massima: 2300 m., T.U. 5500 m. Altro: carica da 0,400/0,625 Kg.

Le schede totali dell' **ARTIGLIERIA MEDIA CAMPALE** (30 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



ARTIGLIERIA PESANTE CAMPALE

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



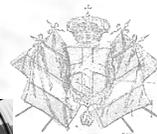
Usa



Russia



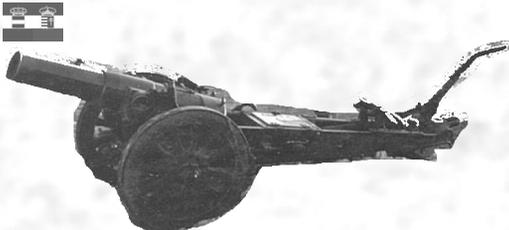
Turchia



L'artiglieria pesante può essere utilizzata solo da un artigliere, un altro qualsiasi militare non è in grado di farne uso. Per utilizzare l'artiglieria pesante bisogna lanciare 2d10 come per utilizzare le bombe, questo perché il meccanismo di utilizzo è complesso e non si fa in una azione standard. L'artiglieria pesante colpisce una CA= 1d20+attacco distanza, la granata cade in base allo schema precedente. L'utilizzo della artiglieria implica l'ausilio di entrambe le mani. Tutti i danni provocati dalle cariche dell'artiglieria pesante campale sono considerati 'perforanti'.

T.U.: tiro utile (entro i metri di gittata nessuna CD da passare, tra la 'gittata' e il 'T.U.' aggiungere 1 ogni 50m. a CD 10)
es: se devo colpire un bersaglio a gittata 6000., T.U. 12700, la CD è 6000m=CD 0, 6500m=CD 20, da 6501 a 12700m=CD 20nat. (cioè critico).

Artiglieria	Danni	Raggio	Gittata	Altro	Round
35 – 10 cm. M99 	6d6	35 m.	3000 m. T.U. 6000 m.	P. 997 Kg. L. 1,35 m. canna	2d10

Artiglieria pesante campale	Caratteristiche
	<p>Modello: 10 cm Feldhaubitze M. 99 - 35 Tipo: obice campale Calibro: 104 mm. Dotazione: tutti (dal 1903) Peso: 997 Kg., lunghezza 1,35 m. canna Danni: 6d6 Gittata massima: 3000 m., T.U. 6000 m. Altro: carica da 14,3 Kg.</p>

Le schede totali dell' **ARTIGLIERIA PESANTE CAMPALE** (45 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



MEZZI CORAZZATI

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



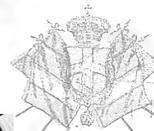
Usa



Russia



Turchia



Mezzi corazzati

Mezzo corazzato	Armi*	Trazione	Protezione
2 - A7V 	1 cannone, 6 mitragliatori	cingoli	10/30 mm.

Mezzo corazzato	Caratteristiche
 	<p>Modello: Carro arm. Sturmpanzerwagen A7V - 2 Armamento: n° 1 cannone da 57 mm Maxim-Nordenfelt, n° 6 mitragliatrici MG 08 da 7,92 mm Cilindrata: - cc. Potenza: 200 Hp Protezione: 10/30 mm. Trazione: cingoli Dotazione: 20 esemplari (dal 1916) Peso: 33500 Kg., lu. 8,0m. x la. 3,06m. x h. 3,3m. Altro: equipaggio 18 uomini</p>

Le schede totali dei **MEZZI CORAZZATI** e **ALTRI MEZZI** (38 modelli) sono presenti nell'edizione completa.

EQUIPAGGIAMENTO ALTRI ESERCITI

LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



Usa



Russia

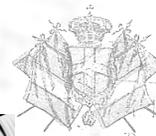


Turchia

Equipaggiamento	Caratteristiche
 	<p>Categoria: protezione Genere: Brodie Bonus: +1 alla CA Malus: - Peso: 0,9kg</p>

Le schede totali degli **ALTRI EQUIPAGGIAMENTI ALTRI ESERCITI** e **GRADI MILITARI** (Impero Tedesco, Impero Austroungarico, Francia, Impero Giapponese, Impero Ottomano, Regno Unito, Impero Russo e Belgio) che contano 21 schede sono presenti nell'edizione completa.

TRENI CORAZZATI



LEGENDA:



Tutti



Italia



Germania



Francia



Gran Bretagna



Belgio



Austria Ungheria



Giappone



Usa



Russia



Turchia

Treno	Danni	Raggio	Gittata	Carica	Round
1 - 17 cm SK L/40  	9d6	50 m.	12000 m. T.U. 24020 m.	62,8 Kg.	2d10
6 - 240 Mle   	12d6	70 m.	19000 m. T.U. 38900 m.	760/1003 Kg.	2d10

Treno corazzato	Caratteristiche
  	<p>Modello: 17 cm SK L/40 auf Eisenbahnwagen - 1</p> <p>Tipo: cannone ferroviario</p> <p>Armamento: 1 cannone da 172,6 mm.</p> <p>Dotazione: 30 esemplari (dal 1916)</p> <p>Peso: 61,5 t., lunghezza 16,75 m.</p> <p>Danni: 9d6</p> <p>Gittata massima: 12000 m., T.U. 24020 m.</p> <p>Altro: carica da 62,8 Kg.</p>
   	<p>Modello: 340 mm Mle 1912 B - 6</p> <p>Tipo: cannone ferroviario</p> <p>Armamento: 1 cannone da 340 mm.</p> <p>Dotazione: 6 esemplari (dal 1916)</p> <p>Peso: 166 t., lunghezza 21,61 m.</p> <p>Danni: 12d6</p> <p>Gittata massima: 19000 m., T.U. 38900 m.</p> <p>Altro: carica da 760/1003 Kg.</p>

Le schede totali dei **TRENI CORAZZATI** (18 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



VELIVOLI

Tutti gli aerei, quelli non provvisti di bombe, lanciano bombe da 2kg. manualmente fuori dall'abitacolo (5d6 danni), quelli che ne sono provvisti hanno un meccanismo automatico di sganciamento, lo stesso vale per gli idrovolanti. Il dirigibile viene colpito ma si incendia solo con un razzo incendiario. Il simbolo a destra della bandiera qui sotto indica la 'coccarda' sul velivolo.



Velivoli

LEGENDA:



Tutti



Italia

Regia Aeronautica



Germania

Luftstreitkräfte



Francia

Aviation militaire



Gran Bretagna

Royal Naval Air



Belgio

Compagnie des ouvriers et aérostiers



Austria Ungheria

K.u.k. Luftfahrtruppen



Giappone

Dai-Nippon Teikoku
Kaigun Kōkū Hombu



Usa

U.S. Army Air Service



Russia

Imperatorskij voenno-
vozdušnyj flot



Turchia

Havacılık Komisyonu

Velivolo	Caratteristiche
	<p>Modello: AD Scout - 1 Tipo: aereo da caccia Armamento: 1 mitragliatore 7,7mm. Dotazione: 4 esemplari (dal 1915) Peso: - Kg., lu. 6,93m. x la. 10,18m. x h. 3,12m Danni: 1d10 Velocità: 135 Km./h Altro: equipaggio 1</p>
<p>tutti Solo DS</p>	<p>Modello: Anatra DS / D - 19 Tipo: aereo da ricognizione Armamento: 2 mitragliatore 7,7mm DS / 1 mitr. 7,7 mm., bombe x 30 Kg. D Dotazione: 184 esemplari (dal 1916) DS / 170 esempl. (1916) D Peso: 814 Kg., lu. 8,1m. x la. 11,4m. x h. -m DS 515 Kg., lu. 7,7m. x la. 11,5m. x h. -m D Danni: 2d10 mitr. DS / 1d10 mitr., bombe* D Velocità: 144 Km./h DS / 132 D Altro: equipaggio 2 DS / D</p>
	<p>Modello: Ansaldo SVA 3 - 22 Tipo: aereo bombardiere Armamento: bombe da 46 Kg., 2 mitragl. 6,5mm Dotazione: - esemplari (dal 1916) Peso: 665 Kg., lu. 8,13m. x la. 7,75m. x h. 2,65m Danni: bombe (vedi capitolo*), 2d12 mitragl. Velocità: 220 Km./h Altro: equipaggio 2</p>

DIRIGIBILI



Abbattuto dagli austriaci il 06/08/1915

Modello: Città di Jesi (ex V1) - 146
Tipo: bombardiere militare
Armamento: 2 mitr. 6,5mm., bombe x 600Kg.
Dotazione: 1 esemplari (dal 1913)
Peso: - Kg., lu. 90m. x ci. 19m. - idrogeno
Danni: 2d12 mitr. Bombe (vedi capitolo*)
Velocità: 90 Km./h
Altro: equipaggio 7 persone

COME LEGGERE LA SCHEDA VELIVOLI:

Modello: 'Phoenix DIII - 114' Azienda produttrice e modello – numero progressivo della scheda

Tipo: 'aereo da caccia'

Armamento: '2 mitragliatori 8mm., bombe x 90Kg.' n° di eventuali mitragliatori, calibro degli stesso, eventualmente totale dei chilogrammi di bombe trasportate, un segno '-' indica 'nessun armamento'.

Dotazione: '158 esemplari (dal 1918)' n° di esemplari prodotti (anno in cui è iniziata la produzione).

Peso: 685 Kg., inteso come peso 'a vuoto' pre-carico, 'lu.' (lunghezza), 'la.' (larghezza, apertura alare), 'h.' (altezza).

Danni: '2d12 mitragliatori', danni prodotti dai mitragliatori, se il velivolo ha 2 mitragliatori sono generalmente posizionati uno frontale e uno posteriore, se ne ha 3, 2 sono frontali e uno posteriore, se ne ha 4, 2 sono frontali e 2 posteriori. Bombe* e bombe (vedi capitolo*) - 'bombe x 90 Kg.' indica il peso massimo trasportabile sul velivolo, durante la prima guerra mondiale venivano sganciate bombe con peso variabile da pochi chili fino ad un massimale di 100 Kg. Il master deciderà, in base a questo, che tipo di ordigno trasporta. Esempio: nel caso sopra riportato il velivolo potrebbe trasportare 9 bombe da 10 kg o 2 da 45 kg o 1 da 90 kg. Il velivolo potrebbe trasportare siluri, in questo caso durante la prima guerra mondiale, il termine "torpedine" assunse il significato odierno di "siluro", ossia proiettili a propulsione autonoma lanciati da una nave, da un aereo o da un sottomarino. Il più comune era da 21 pollici (533 mm) ed era caricato con circa 100 Kg. di tritolo, per le caratteristiche di esplosione vedi il capitolo 'artiglieria campale'.

Velocità: '185 Km./h' indica la velocità massima raggiungibile dal velivolo.

Altro: 'equipaggio 1', indica il numero necessario di occupanti del velivolo, ovviamente, in base al velivolo, potrebbe trasportare altri occupanti.

Il segno '-' indica un dato mancante non rintracciabile.

***Bombe:** 'bombe x 90 Kg.' indica il peso massimo trasportabile sul velivolo, durante la prima guerra mondiale venivano sganciate bombe con peso variabile da pochi chili fino ad un massimale di 100 Kg. Il master deciderà, in base a questo, che tipo di ordigno trasporta. Esempio: nel caso sopra riportato il velivolo potrebbe trasportare 9 bombe da 10 kg o 2 da 45 kg o 1 da 90 kg.

LEGENDA: 'lu.' (lunghezza), 'la.' (larghezza, apertura alare), 'h.' (altezza).

NOTE: se il velivolo ha 2 mitragliatori sono generalmente posizionati uno frontale e uno posteriore, se ne ha 3, 2 sono frontali e uno posteriore, se ne ha 4, 2 sono frontali e 2 posteriori.

Le schede totali di **VELIVOLI VARI** (154 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



NAVI E BATTELLI

Il simbolo a destra della bandiera indica la bandiera di riconoscimento affissa sulle navi o battelli.

LEGENDA:



Tutti



Italia
Regia Marina



Germania
Reichsmarine



Francia
Marine Nationale



Gran Bretagna
Royal Navy



Belgio
Marinecomponent



Austria Ungheria
Kriegsmarine



Giappone
Kaijō Jieitai



Usa
U.S. Navy



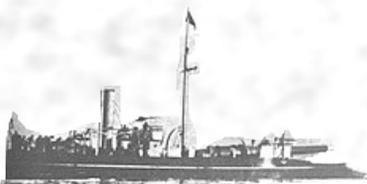
Russia
Voенно-морской флот



Turchia
Donanma-yı Humâyûn



Navi e battelli

Nave o battello	Caratteristiche
 	<p>Modello: Admiral Spaun - 1 Tipo: incrociatore leggero Armamento: 7 cannoni 100/50mm., 1 cannone 71/50mm., 2 tubi lanciasiluri 533mm. Dotazione: 1 esemplare (dal 1909) – demolita '22 Caratteristiche: lu. 130,6m. x la. 12,8m. x p. 5,0m Corazzatura: da 20 a 60 mm. Danni: vedi tabella 47 Velocità: 27 nodi Altro: equipaggio 327</p>
 	<p>Modello: Almirante Latorre Canada- 3 Tipo: nave da battaglia Armamento: 10 cannoni 360/45mm., 16 cannoni 152mm., 4 cannoni 47mm., 4 tubi lanciasiluri 533mm. Dotazione: 1 esemplare (dal 1913) – demolita '59 Caratteristiche: lu. 191,0m. x la. 28,2m. x p. 10,0m Corazzatura: da 38 a 280 mm. Danni: vedi tabella 47 Velocità: 23 nodi Altro: equipaggio 834</p>
 	<p>Modello: Castore (classe) - 34 Tipo: nave cannoniera Armamento: 1 cannone 400/32 mm. Dotazione: 2 esemplari (dal 1887) – radiate '25 Caratteristiche: lu. 30,5m. x la. 11,2m. x p. 2,7m Corazzatura: da - a - mm. Danni: vedi tabella 47 Velocità: 8 nodi Altro: equipaggio 42</p>

LEGENDA: 'lu.' (lunghezza), 'la.' (larghezza), 'p.' (pescaggio). 'Corazzatura' indica gli spessori della nave o del battello. 'Velocità': 1 nodo equivale a 1,85 Km./h.

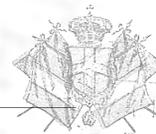
Una 'classe' navale è una serie di navi aventi progetto e caratteristiche comuni.

La **mina*** è un ordigno esplosivo tra i 150 e i 1000 Kg. di peso. (vedi tabella 47)

La **bomba di profondità**** è un cilindro esplosivo tra i 50 e i 125 Kg. di peso. (vedi tabella 47)



TIPOLOGIA DI IMBARCAZIONI



Tipologia	Caratteristiche
Cacciatorpediniere	Un cacciatorpediniere (solitamente abbreviato sigla CT) è una nave da guerra veloce e manovrabile, dotata di grande autonomia, progettata per scortare navi di dimensioni maggiori in una flotta o in un gruppo di battaglia e difenderle contro attaccanti più piccoli e a corto raggio d'azione.
Incrociatore ausiliario	Un incrociatore ausiliario, mercantile armato o nave mercantile armata è una nave della marina mercantile, armata ed adattata all'uso militare.
Incrociatore corazzato	Un incrociatore corazzato fu un tipo di incrociatore protetto da una corazzatura su tutti i fianchi, così come sui ponti e sulle postazioni dei cannoni.
Incrociatore da battaglia	L'incrociatore da battaglia fu un tipo di grande nave da guerra che si evolse a partire dall'incrociatore corazzato man mano che la nuova tecnologia permise di costruire navi più grandi. La differenza principale era il suo armamento principale uniforme, a differenza dell'incrociatore corazzato che possedeva cannoni di calibro grande ed intermedio. Gli incrociatori da battaglia erano di dimensioni comparabili ad una corazzata ed avevano i cannoni di una corazzata, ma una corazzatura sostanzialmente più leggera, utilizzando il risparmio di peso per installare motori potenti per ottenere una velocità maggiore.
Incrociatore leggero	Un incrociatore leggero è una nave da guerra che risponde al principale requisito di un incrociatore, quello di essere in grado di eseguire azioni indipendenti dal punto di vista dell'autonomia, e di norma di dimensioni maggiori di un cacciatorpediniere di pari periodo.
Incrociatore protetto	L'incrociatore protetto ha il nome dovuto all'ammontare minimo di corazzatura utilizzata in confronto agli incrociatori corazzati esistenti, nel senso che, mentre gli incrociatori corazzati erano completamente schermati da un'armatura, quelli protetti erano dotati di una corazzatura solo nei punti considerati vitali come i locali macchine e le 'scudature' dei cannoni.
Nave a palo	La nave a palo era una tipologia di navi da trasporto a vela che venne realizzata tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo. Caratteristica principale di questa nuova tipologia di velieri era rappresentata dalla loro costruzione in metallo e non in legno. Di solito erano dotate di 3 - 5 alberi armati con vele quadre.
Nave appoggio idrovolanti	Una nave appoggio idrovolanti è una nave dotata di installazioni per operare idrovolanti.
Nave cannoniera	Cannoniera è un tipo di imbarcazione armata con cannoni. Il termine è piuttosto generico e la sua connotazione precisa è cambiata nel corso degli anni.
Nave corazzata	Equivale ad una 'nave da battaglia'.
Nave da battaglia	Con il termine nave da battaglia (chiamata anche corazzata) si indicano le più potenti navi da guerra delle marine militari per tutto il periodo che va circa dalla metà del XIX secolo fino a poco dopo la fine della seconda guerra mondiale. Le navi da battaglia erano protette da pesanti corazze in acciaio e avevano come ruolo principale l'ingaggio di navi da guerra nemiche con il fuoco diretto o indiretto di un arsenale di cannoni. Inoltre, come ruolo secondario, il bombardamento di bersagli costieri o in prossimità della costa come supporto agli assalti della fanteria. Le navi da battaglia (e le navi corazzate) avevano sempre 1 o 2 idrovolanti da ricognizione anche se non segnalati nelle schede precedenti.
Nave passeggeri	E' una nave passeggeri militarizzata, è una nave della marina mercantile talvolta armata ed adattata all'uso militare.
Portaerei	Una portaerei è una nave da guerra il cui ruolo principale è il trasporto in zona di operazioni, lancio e recupero di aeroplani, agendo in effetti come una base aerea capace di muoversi in mare. Le portaerei permettono pertanto ad una forza navale di proiettare la propria potenza aerea fino a grandi distanze senza dover dipendere da basi terrestri locali per gli aerei. Ovviamente trasporta aerei solo della propria nazionalità.
Transatlantico incrociatore ausiliario	Equivale ad un 'incrociatore ausiliario'. E' un transatlantico della marina mercantile talvolta armata ed adattata all'uso militare.
Transatlantico nave cannoniera ausiliaria	Equivale ad una 'nave cannoniera'. E' un transatlantico della marina mercantile talvolta armata ed adattata all'uso militare.
Transatlantico nave da battaglia ausiliario	Equivale ad una 'nave da battaglia'. E' un transatlantico della marina mercantile talvolta armata ed adattata all'uso militare.

SOMMERGIBILI



Il sommergibile è per definizione un'imbarcazione adatta alla navigazione in superficie e che all'occorrenza può immergersi, perdendo però manovrabilità e velocità. Rispetto al sottomarino, il sommergibile dispone di limitate capacità in immersione e non è in grado di operare per periodi prolungati al di sotto della superficie dell'acqua. Per molti aspetti si ritiene quindi che il sommergibile rappresenti il predecessore dei più moderni sottomarini. Ciononostante, nell'uso comune i due termini sono frequentemente adoperati come sinonimi. Il simbolo a destra della bandiera indica la bandiera di riconoscimento affissa sui sommergibili o sottomarini.

LEGENDA:



Tutti



Italia
Regia Marina



Germania
Reichsmarine



Francia
Marine Nationale



Gran Bretagna
Royal Navy



Belgio
Marinecomponent



Austria Ungheria
Kriegsmarine



Giappone
Kaijō Jieitai



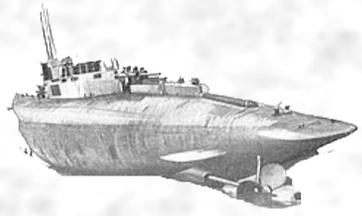
Usa
U.S. Navy



Russia
Voenno-morskoy flot



Turchia
Donanma-yi Humâyûn

Sommergibile	Caratteristiche
 	<p>Modello: Agostino Barbarigo (classe) - 162 Tipo: sommergibile media crociera Armamento: 2 cannoni 76/40 mm., 6 tubi lanciasiluri 450 mm. Dotazione: 1 esemplare (dal 1917) – demolito '18 Caratteristiche: lu. 67,0m. x la. 5,9m. x p. 3,8m Danni: vedi tabella 47, 8 siluri Velocità: 9 nodi immersione – 16 nodi emersione Altro: equipaggio 40</p>
 	<p>Modello: Hms (serie) (classe) K1 / K4 / K5 / K17 - 179 Tipo: sommergibile media crociera (tutti) Armamento: 10 tubi lanciasiluri 460 mm., 2 cannoni 102 mm., 1 cannone 76 mm. (tutti) Dotazione: 1 esemplare (dal 1916) – affondato '18 Caratteristiche: lu. 103,0m. x la. 8,8m. x p. -m (tutti) Danni: vedi tabella 47, 16 siluri (tutti) Velocità: 8 nodi immersione – 24 nodi emersione (tutti) Altro: equipaggio 59 (tutti)</p>
 	<p>Modello: Uss Holland - 191 Tipo: sommergibile sperimentale Armamento: 1 tubi lanciasiluri 457 mm., 1 lancia granate 213 mm. Dotazione: 1 esemplare (dal 1897) – venduto '13 Caratteristiche: lu. 16,4m. x la. 3,1m. x p. -m Danni: vedi tabella 47, 2 siluri, granate Velocità: 5 nodi immersione – 8 nodi emersione Altro: equipaggio 6</p>



TIPOLOGIA DI SOMMERGIBILI



Tipologia	Caratteristiche
Sommergibile di media crociera	Per le azioni collettive (in mute) stazzanti all'incirca 1000 t. in emersione.
Sommergibile di piccola crociera	Più comunemente chiamato 'costiero'.
Sommergibile costiero	Per azioni difensive in mari chiusi, stazzanti circa 500 t. in emersione.
Sommergibile sperimentale	In fase di studio.
Sommergibile posamine	Di stazze varie.

FLOTTIGLIA MAS

Le Flottiglie MAS, acronimo di **M**otobarca **A**rmata **S**ilurante **S**VAN, furono una serie di flottiglie della Regia Marina Italiana composte da Motoscafi armati siluranti. Fecero l'esordio in combattimento nella prima guerra mondiale, causando gravi perdite alla flotta austro-ungarica. Flottiglie e squadriglie dipendevano dell'Ispettorato generale delle flottiglie MAS (Generalmas), con sede prima a Livorno e poi a Lerici.

Mas	Caratteristiche
 	<p>Modello: Mas 3 - 195 Tipo: motobarca armata silurante Armamento: 1 cannoncino 40/47 Dotazione: - esemplare (dal 1915) Caratteristiche: lu. 16,1m. x la. 2,8m. x p. 1,3m Danni: vedi tabella 47 Velocità: 11 nodi Altro: equipaggio 10</p>
 	<p>Modello: Mas 7 - 196 Tipo: motobarca armata silurante Armamento: 2 siluri 450 mm., 1 mitragliatore 6,5 mm. Dotazione: - esemplare (dal 1915) Caratteristiche: lu. 16,1m. x la. 2,8m. x p. 1,3m Danni: vedi tabella 47, 1d12 mitragliatore Velocità: 11 nodi Altro: equipaggio 10</p>

Le schede totali di **NAVI, BATTELLI, SOMMERGIBILI e M.A.S.** (207 modelli) sono presenti nell'edizione completa.



ABILITA'



	SOLD	INFIL	ASA	UN.CIN.	COR COR	CAVAL	ARTIL	ARTIF	Add.
Acrobazia	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗
Addestrare animali	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
Artigianato	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓
Artista della fuga	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Ascoltare	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗
Autista mezzi coraz.	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓
Automobilista	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Camuffare	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Cavalcare	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Cercare	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
Ciclista	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Con. Architettura	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
Con. Geografia	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Concentrazione	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Decifrare scritte	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
Diplomazia	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗
Disattivare cong.	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Falsificare	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
Guarire	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓
Mimetizzarsi	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗
Muoversi Silenz.	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗
Nbc	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
Nuotare	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Osservare	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Paracadutista	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓
Parlare linguaggi	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Professione	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Raccogliere inform.	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Saltare	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
Scalare	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗
Scassinare	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
Sopravvivenza	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Trombettiere	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Utilizzare corde	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗

Abilità

Add.= richiede un periodo di addestramento obbligatorio

Le descrizioni delle **ABILITA'** sono presenti nell'edizione completa.

Altre creazioni dello stesso autore:

- per ridere: "Perchè ti sei fatto crescere la barba?"
- per chi porta questo cognome: "I Gallerani"





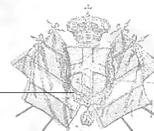
Tabella di veloce consulto sulle abilità'

Abilità	Descrizione	CD	Periodo di addestramento
Acrobazia	Piccole acrobazie, capriole, etc.	15 / 19	⊗
Addestrare animali	Comandi al cane e alla cavalcatura	Vario	30
Artigianato	Piccole riparazioni etc.	Vario	10
Artista della fuga	Liberarsi da corde o manette etc.	14 / 23	⊗
Ascoltare	Ascoltare rumori	Vario	⊗
Autista mezzi corazzati	Per guidare mezzi corazzati	15 / 27	10
Automobilista	Per guidare mezzi non corazzati	Vario	20
Camuffare	Camuffare la propria identità	10 / 40	⊗
Cavalcare	Per montare la cavalcatura	10	20
Cercare	Per trovare cose	Vario	⊗
Ciclista	Per non cadere	15	⊗
Con. Architettura	Per abbattere un edificio	Vario	30
Con. Geografia	Per conoscere la strada migliore	Vario	7
Concentrazione	Per evitare i flambou	Vario	⊗
Decifrare scritte	Per decifrare messaggi in codice	Vario	50
Diplomazia	Per raccogliere informazioni	10 / 20	⊗
Disattivare congegni	Per disattivare bombe inesplose	14 / 20	⊗
Falsificare	Per falsificare documenti	Vario	15
Guarire	Per curare 2 pf al posto di 1	10 / 15	15
Mimetizzarsi	Per occultarsi al meglio	Vario	⊗
Muoversi Silenziosamente	Per non fare rumore	Vario	⊗
Nbc	+2 contro attacchi con il gas	Vario	20
Nuotare	Per riuscire a non affogare	Vario	30
Osservare	Per vedere al meglio	Vario	⊗
Paracadutista	Per effettuare tutti i tipi di lancio	Vario	20
Parlare linguaggi	Per parlare altre lingue	15 / 20	60
Professione	Per imparare una professione	Vario	20
Raccogliere informazioni	Per interrogare civili e militari	10 / 23	⊗
Saltare	Per saltare	10 / 30	⊗
Scalare	Per scalare	5 / 25	⊗
Scassinare	Per aprire serrature	20 / 40	20
Sopravvivenza	Per sopravvivere in varie situazioni	Vario	⊗
Trombettiere	+2 ai TS volontà amici e -2 nemici	12	14
Utilizzare corde	Per essere un vero nodista	Vario	⊗

Tabella di veloce consulto sui talenti

Abilità focalizzata	+3 in una abilità scelta
Acrobatico	+2 su acrobazia e saltare
Affinità animale	+2 per addestrare animali e cavalcare
Allerta	+2 su ascoltare e osservare
Atletico	+2 su nuotare e scalare
Autosufficiente	+2 su guarire e sopravvivenza
Cacciatore d'Africa	+2 su ciclista e mimetizzarsi
Cecchino	+2 su mimetizzarsi e muoversi silenziosamente
Combattere in sella	Nega gli attacchi alla cavalcatura ma bisogna avere cavalcare
Tirare in sella	Con combattere in sella niente malus per sparare dalla cavalcatura
Competenza nella corazza	Niente malus nell'uso della corazza
Competenza nello scudo da trincea	Niente malus nell'uso dello scudo da trincea
Competenza nelle armi straniere	Conosce e sa utilizzare armi non appartenenti all'esercito italiano
Correre	Corre 5 volte più veloce
Diligente	+2 su falsificare e decifrare scritte
Duro a morire	Cosciente tra -1 e -9pf
Musicista	+2 su trombettiere
Indagatore	+2 su cercare e raccogliere informazioni
Intelligente	+2 su radiotrasmettitore e nbc
Riflessi fulminei	+2 ai TS su riflessi
Robustezza	+3 pf
Schivare	+1 alla CA da attacchi di artiglieria
Seguire tracce	Utilizza sopravvivenza per seguire le tracce
Tempra possente	+2 ai TS su tempra
Volontà di ferro	+2 ai TS su volontà

TALENTI



Talent

<p>Abilità focalizzata Dona un +3 su di una abilità scelta, si può scegliere più volte ma non sulla stessa abilità.</p>	<p>Acrobatico Dona +2 sulle abilità saltare e acrobazia, non si può scegliere più volte.</p>
<p>Affinità animale Dona +2 sulle abilità addestrare animali e cavalcare, si può scegliere più volte.</p>	<p>Allerta Dona +2 sulle abilità ascoltare e osservare, si può scegliere più volte.</p>
<p>Atletico Dona +2 sulle abilità nuotare e scalare, si può scegliere più volte.</p>	<p>Autosufficiente Dona +2 sulle abilità guarire e sopravvivenza, si può scegliere più volte.</p>
<p>Cacciatore d'Africa Dona +2 sulle abilità ciclista e mimetizzarsi, si può scegliere una sola volta ma si può aggiungere a "cecchino".</p>	<p>Cecchino Dona +2 su mimetizzarsi e muoversi silenziosamente, si può scegliere una sola volta ma si può aggiungere a "Cacciatore d'Africa". Questo talento obbliga il soldato ad utilizzare come fucile il "Glisenti pistol", dal momento che ha il talento cecchino, il soldato non vorrà utilizzare altri fucili, anche se è un paracadutista.</p>
<p>Combattere in sella Nega gli attacchi alla cavalcatura ma richiede l'abilità cavalcare, diversamente non si può prendere.</p>	
<p>Competenza nella corazza Toglie il -1 ai tiri per colpire ma lascia la velocità dimezzata come malus nell'utilizzo di questa armatura.</p>	<p>Tirare in sella Sparare mentre il cavallo si muove richiede una CD 18, con questo talento non c'è bisogno di fare la prova di abilità prima.</p>
<p>Competenza nelle armi straniere Nega il -2 ai tiri per colpire per utilizzare le armi degli altri corpi. Si può prendere più volte ma ogni volta bisogna specificare su che esercito nemico si è competenti.</p>	<p>Competenza nello scudo da trincea Toglie il -1 ai tiri per colpire ma lascia l'impiego della mano e/o del braccio come malus nell'utilizzo di questa armatura.</p>
<p>Diligente Dona +2 sulle abilità falsificare e decifrare scritture, si può scegliere più volte.</p>	<p>Correre Il soldato è particolarmente allenato ed è in grado di correre non più 2 volte la sua velocità massima ma 5 volte questo valore.</p>
<p>Musicista Dona +2 sulle prove di abilità trombettiere, si può scegliere più volte.</p>	<p>Duro a morire Il soldato non si può muovere, può però compiere piccoli movimenti di arti rimanendo cosciente tra -1 e -9 punti ferita.</p>
<p>Intelligente Dona +2 sull'abilità Nbc, si può scegliere più volte.</p>	<p>Indagatore Dona +2 sulle abilità cercare e raccogliere informazioni, si può scegliere una sola volta.</p>
<p>Robustezza Dona +3 punti ferita al massimale del militare, si può scegliere più volte.</p>	<p>Riflessi fulminei Dona +2 sui tiri salvezza su riflessi, si può scegliere una sola volta.</p>
<p>Seguire tracce Riesce a utilizzare i gradi spesi nell'abilità sopravvivenza nel seguire le tracce, si può scegliere una sola volta.</p>	<p>Schivare Dona +1 alla CA sugli attacchi da artiglieria leggera e pesante, si può scegliere una sola volta.</p>
<p>Volontà di ferro Dona +2 sui tiri salvezza su volontà e +2 sull'abilità concentrazione, si può scegliere una sola volta.</p>	<p>Tempra possente Dona +2 sui tiri salvezza su tempra, si può scegliere una sola volta.</p>

I GAS TOSSICI NEL GIOCO

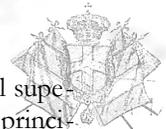
A termini di gioco se un essere vivente (soldato, cane, cavalcatura e qualsiasi altro essere vivente) che entra a contatto con il gas deve passare un tiro salvezza su costituzione, mettere un fazzoletto bagnato di acqua e/o urina sul volto prima di entrare in contatto con il gas può abbassare la CD in base alla tabella seguente e al gas utilizzato, con la maschera antigas non si accusano danni da gas*.



Tipo gas	Tipo	CD su costituzione	Danni primo TS sbagliato	Danni dal secondo TS sbagliato
Grünkreuz (croce verde)	soffocante	15 12 con fazzoletto	1d8 a round (ogni round fino a che non si passa il TS), -50% su tutte le abilità -2 su acrobatico, atletico, correre, musicista,	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui talenti già elencati
Rotkreuz (croce rossa)	irritante	15 12 con fazzoletto	1d8 a round (ogni round fino a che non si passa il TS), -50% su tutte le abilità -2 su allerta, musicista, TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui talenti già elencati, non ai TxC
Weißkreuz (croce bianca)	lacrimante	15 12 con fazzoletto	1d8 a round (ogni round fino a che non si passa il TS), -50% su tutte le abilità -2 allerta, indagatore, TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui talenti già elencati, non ai TxC
Blaukreuz (croce blu)	starnutente	15 12 con fazzoletto	1d8 a round (ogni round fino a che non si passa il TS), -50% su tutte le abilità -2 allerta, cacciatore d'africa, ceccchino, musicista, indagatore, TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui talenti già elencati, non ai TxC
Gelbkreuz (croce gialla)	vescicante su cute e vie respiratorie	16	1d12 a round (ogni round fino a che non si passa il TS) o 1d6 se con maschera antigas, -50% su tutte le abilità, -2 su tutti i talenti e TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui tutti i talenti, -2 ai TxC (da aggiungere al precedente)
Gas francesi	vescicante su cute e vie respiratorie	15 12 con fazzoletto	1d8 a round (ogni round fino a che non si passa il TS) o 1d4 se con maschera antigas, -50% su tutte le abilità, -2 su tutti i talenti e TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui tutti i talenti, -2 ai TxC (da aggiungere al precedente)
Gas inglesi	vescicante su cute e vie respiratorie	15 12 con fazzoletto	1d10 a round (ogni round fino a che non si passa il TS) o 1d4 se con maschera antigas, -50% su tutte le abilità, -2 su tutti i talenti e TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui tutti i talenti, -2 ai TxC (da aggiungere al precedente)
Gas italiani	vescicante su cute e vie respiratorie	15 12 con fazzoletto	1d10 a round (ogni round fino a che non si passa il TS) o 1d4 se con maschera antigas, -50% su tutte le abilità, -2 su tutti i talenti e TxC	-100% su tutte le abilità, -3 (da aggiungere al precedente) sui tutti i talenti, -2 ai TxC (da aggiungere al precedente)

*= a parte i vescicanti che, pur indossando la maschera, non danno danni interni ma li danno sulle parti scoperte del corpo.

LEGENDA: TS= tiro salvezza, TxC= tiro per colpire



CREARE LA SQUADRA E IL CAPOSQUADRA DEI PG

Il Master dovrà creare la squadra dei pg (personaggi giocanti), in caso di parigrado degli stessi il superiore che impartisce gli ordini alla squadra definirà un caposquadra, questo prende le decisioni principali della stessa. Successivamente a qualche morte dei pg suggerisco di far diventare caposquadra il personaggio più vecchio e più alto in grado vivente. Da notare che i gradi degli a.sa. sono superiori a quelli dei militari comuni, questi hanno effetto solo sugli altri a.sa., non comandano squadre militari in quanto sono medici e non militari, comunque rimangono sempre degli ufficiali. Gli a.sa. non possono essere mai caposquadra, anche se sono i più vecchi viventi del gruppo. Suggerisco anche al Master, quando si forma una squadra nuova e quindi praticamente tutti di parigrado, di definire prima di tirare le schede che il primo caposquadra sarà definito o dalla casualità di un dado o per caratteristiche fisiche (es: il più grosso...) questo per non creare piccole gelosie all'interno del gruppo. Il caposquadra riceve gli ordini, prende decisioni, si dovrà identificare come tale in caso di cattura da parte del nemico, è il responsabile fisico del gruppo, tiene i documenti importanti etc. etc., elencate queste responsabilità al gruppo e forse non avrete più molti volontari nel volerlo fare.

COME CREARE UN PNG* NEMICO

Creare un pg medio per gli scontri ha varie strade, quella veloce consigliata è questa:

- FOR 10+1d6 Tiri salvezza:
 - DES 10+1d6 Tempra: livello + modificatore di costituzione
 - COS 10+1d6 Riflessi: livello + modificatore di destrezza
 - INT 10+1d6 Volontà: livello + modificatore di intelletto
 - LIVELLO: ATTACCO BASE: livello
 - CA: 10 + modificatore di destrezza + scudo + corazza
 - PF: 1d8+ modificatore di costituzione per livello
 - ARMI: pistola, fucile, 2 bombe a mano, 1 bomba da fucile, 1 caricatore pistola, 1 caricatore fucile
 - MISCHIA: livello + modificatore di forza ABILITA': tutte a punti livello-3
 - DISTANZA: livello + modificatore di destrezza TALENTI: dipende dal personaggio
 - DENARO: 2d4+1 corone/marchi/etc. +1d6 ogni 2 gradi gerarchici
- Aggiungere artiglieria leggera o pesante a seconda degli scontri o del livello dei personaggi.

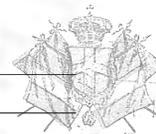
SCHEDE PG NEMICO					
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI	Abilità	Nome
FOR		+	PISTOLA		
DES		+		<i>Danno</i>	Grado
COS		+	FUCILE		
INT		+		<i>Danno</i>	Talenti
			BOM. MANO		
MISCHIA:				<i>Danno</i>	Specializ.
DISTANZA:			BOM. FUCILE		
TIRI SALVEZZA				<i>Danno</i>	Altro
TEM			CARICATORI		Allineamento
RIF			<i>Da pistola</i>		Altro
VOL			<i>Da fucile</i>	Denaro	

* PNG= personaggio non giocante

CAMBIARE LA SPECIALIZZAZIONE O IL CORPO, PASSARE DI LIVELLO, L'ORGANIZZAZIONE GAS DEGLI ALTRI ESERCITI, ESSERE DISERTORI, e le TABELLE DI VELOCE CONSULTO sono presenti nell'edizione completa.



SUNTO CORPI, SPECIALIZZAZIONI BASE E AVANZATE



CORPI	SPECIALIZZAZIONI BASE
<p>Alpino <u>specializzazioni base consentite:</u> soldato, a.sa, unità cinofila, artigiere e cavaliere (ma con mulo) <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> i 3 tipi di genio <u>allineamenti consentiti:</u> tutti <u>bonus/malus:</u> +2 costituzione, -2 forza</p>	<p>Artificiere (ha le bombe) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, ardito e marinaio <u>descrizione:</u> la destrezza gli maggiore la ca (non usa la corazza) e maggior precisione nel lancio</p>
<p>Ardito <u>specializzazioni base consentite:</u> soldato, corpo a corpo, artigiere e cavaliere <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> i 3 tipi di genio <u>allineamenti consentiti:</u> lm, lb e ln <u>bonus/malus:</u> +2 costituzione, -2 intelletto</p>	<p>Artigliere (ha l'artiglieria) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, bersagliere, ardito, alpino e marinaio <u>descrizione:</u> la destrezza gli maggiore la ca (non porta la corazza) e ha maggior precisione nel lancio, l'intelletto gli da maggior possibilità di evitare un flambou su concentrazione</p>
<p>Bersagliere <u>specializzazioni base consentite:</u> soldato, unità cinofila, artigiere e cavaliere <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> i 3 tipi di genio e lanciere <u>allineamenti consentiti:</u> tutti <u>bonus/malus:</u> +2 costituzione, -2 intelletto</p>	<p>A.sa. (essenziale) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, volontario, alpino e marinaio <u>descrizione:</u> la destrezza gli dona maggiore ca (non porta l'armatura), l'intelletto gli serve per avere medicazioni bonus e maggior effetto nelle stesse</p>
<p>Carabiniere <u>specializzazioni base consentite:</u> soldato, corpo a corpo, artigiere e cavaliere <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> i 3 tipi di genio e lanciere <u>allineamenti consentiti:</u> lm, ln, lb, nb e nn <u>bonus/malus:</u> +2 forza, -2 intelletto</p>	<p>Cavaliere (ha bombe e cavallo) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, volontario, bersagliere e alpino (con mulo) <u>descrizione:</u> la destrezza gli dona maggior precisione nel lancio di esplosivi e l'intelletto gli dona precisione per fargli compiere i comandi alla cavalcatura</p>
<p>Fante <u>specializzazioni base consentite:</u> tutte <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> tutte se ha i pre-requisiti <u>allineamenti consentiti:</u> tutti bonus/malus: -</p>	<p>Corpo a corpo (soldato vecchio stampo) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, ardito e marinaio <u>descrizione:</u> la forza gli dona maggior potenza e danni ad armi bianche o mani nude, la destrezza gli maggior la ca (no corazza)</p>
<p>Marinaio <u>specializzazioni base consentite:</u> infiltrato, a.sa., corpo a corpo, artigiere e artigiere <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> genio telegrafista <u>allineamenti consentiti:</u> tutti <u>bonus/malus:</u> +2 destrezza, -2 costituzione</p>	<p>Infiltrato (soldato intelletivo) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, volontario e marinaio <u>descrizione:</u> la forza gli dona maggior potenza e danni all'arma bianca, la destrezza gli dona maggior potenza sull'attacco furtivo e maggiore ca (se non porta l'armatura), l'intelletto maggiori abilità</p>
<p>Volontario <u>specializzazioni base consentite:</u> infiltrato, a.sa., unità cinofila e cavaliere <u>specializzazioni avanzate consentite:</u> i 3 tipi di genio e lanciere <u>allineamenti consentiti:</u> cb, cm, cn <u>bonus/malus:</u> +2 intelletto, -2 forza</p>	<p>Soldato (tutto) – specializzazione base <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, bersagliere, ardito e alpino <u>descrizione:</u> la forza gli dona maggior potenza e danni all'arma bianca, la destrezza gli dona maggior mira per sparare da lontano, la costituzione gli dona maggior resistenza e l'intelletto gli dona maggiori abilità</p>
 <p>SPECIALIZZAZIONI AVANZATE</p>	
<p>Genio pontiere (infiltrato limitato) – specializzazione avanzata <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, volontario, bersagliere, ardito e alpino <u>descrizione:</u> la forza gli maggiore la potenza e i danni all'arma bianca, la destrezza gli maggiore la potenza sull'attacco furtivo e gli dona maggior ca (se non porta l'armatura), l'intelletto gli dona maggiori abilità, deve avere i talenti genio, diligente e allerta e attacco base +2</p>	<p>Genio telegrafista (cavaliere senza bombe) – specializzazione avanzata <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, volontario, bersagliere, ardito, alpino e marinaio <u>descrizione:</u> l'intelletto gli serve per fargli compiere i comandi alla cavalcatura, deve avere i talenti combattere in sella, tirare in sella e affinità animale e attacco base +3</p>
<p>Genio zappatore (esplosivo artificiere limitato) – specializzazione avanzata <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, volontario, bersagliere, ardito e alpino <u>descrizione:</u> la destrezza gli maggiore la ca (non usa la corazza) e maggior precisione nel lancio, deve avere i talenti genio, temptra possente e acrobatico e attacco base +3</p>	<p>Granatiere – specializzazione avanzata <u>corpi consentiti:</u> fante (ma non deve essere multiclasse a.sa., infiltrato, cavaliere o unità cinofila) <u>descrizione:</u> ha di default +1 alla costituzione e -1 all'intelletto, deve avere attacco base +2</p>
<p>Lanciere – specializzazione avanzata <u>corpi consentiti:</u> fante, carabiniere, volontario e bersagliere ma deve essere multiclasse cavaliere <u>descrizione:</u> ha la lancia al posto della spada, deve avere attacco base +1</p>	

Ambientazione e manuale unico per Dungeons & Dragons da vivere nell'epoca della prima guerra mondiale.

Il manuale ti indicherà come creare il personaggio scegliendo il 'corpo' e la 'specializzazione'.

I 'mostri' sono sostituiti dalle oltre 500 schede di artiglieria, velivoli, dirigibili, navi, battelli, sottomarini e sommergibili, mas, treni corazzati e mezzi blindati tutti realmente esistenti nel periodo dal '15 al '18.

Uscito nella prima versione 'ridotta' nelle schede nel 2011, dopo un periodo di prova gioco, ne è nata nel 2020 questa versione 2.0 ampliata alla quasi totalità dei mezzi e armi dell'epoca.

320 pagine di manuale in elegante copertina rigida in formato A4 per creare le tue avventure con la metodologia Dungeons & Dragons, abbandonando il fantasy ed entrando nel mondo reale.

SCAN ME



Scansiona e
vai sullo store
IlMioLibro.it

Pagine: 318

**Formato
cartaceo:**
29×21 cm,
copertina
rigida

€ 35,00 +s.s.



**Formato
digitale:** NO





GM1, ambientazione per AD&D sulla
prima guerra mondiale.

Tutto il materiale per creare le tue avventure.

La storia, i personaggi, i corpi e le
specializzazioni del '15/'18.

Le schede di 70 armi da fuoco, 79 pezzi
d'artiglieria, 154 velivoli e oltre 200
imbarcazioni.

