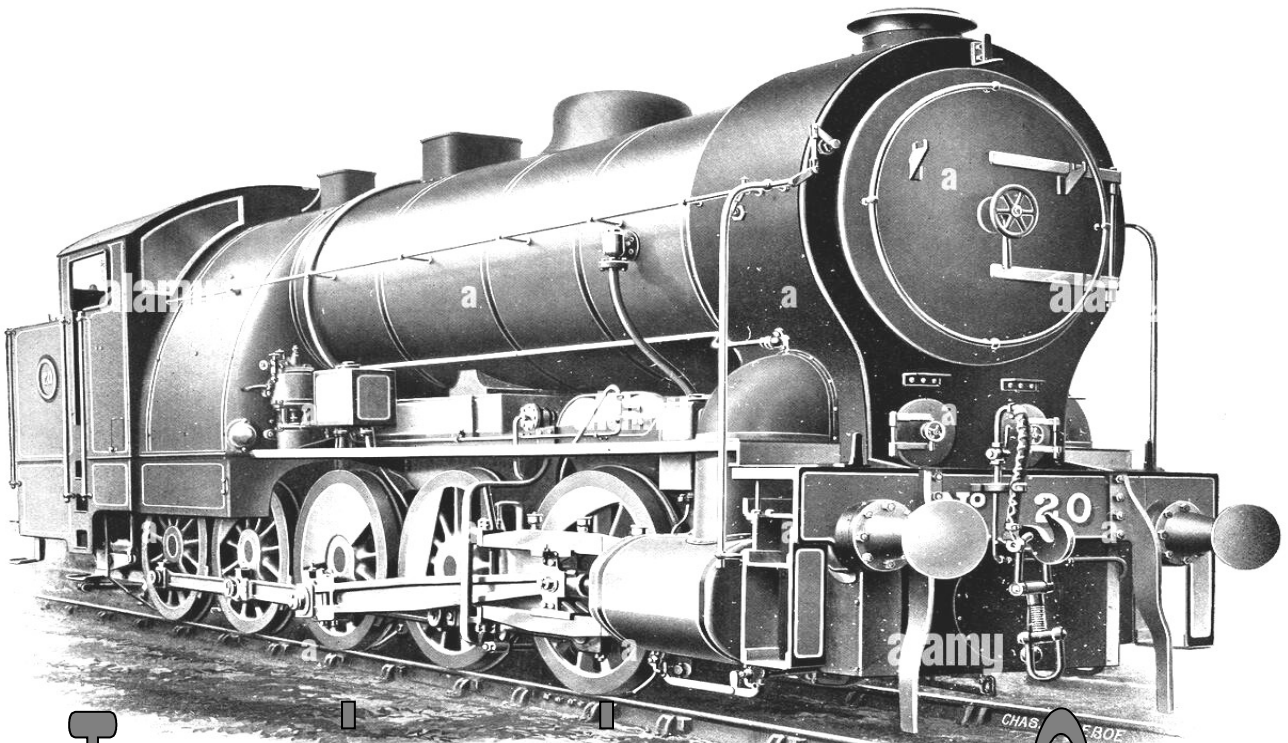


GM1



In viaggio per Oga

IDEALE PER GRUPPO DI 1° LIVELLO

Avventura creata per GM1 - DEMO

Puoi scaricare GRATUITAMENTE GM1 - DEMO (versione limitata valutativa del nostro manuale) sul nostro sito: www.ombredellagrandeguerra.it



Liberamente tratto da: Assassinio sul treno folgore, gruppo Chimera per Lucca Comics & Games, 29 ottobre / 1 novembre 2005.

CREDITS - Ideazione - Luca "Ashen Sugar" Bobbio - Daniele "Thrain" Codebò, Filippo "D.F." Pusset , Alberto "Solkanar" Tonda

IN VIAGGIO PER OGA

*Introduzione alla storia**

Avete da poco finito il periodo di addestramento al corpo, oggi è il **28 febbraio 1915** quando venite convocati dai vostri comandanti di corpo, arrivate nella stanza del comandante, c'è una lunga fila di militari come voi, entrano a gruppi di 4/6 soldati. Dopo qualche minuto è finalmente giunto il vostro turno... entrate e vi mettete sull'attenti: "Comodi, allora, ci è giunto un dispaccio da Torino, con gli imperi centrali in conflitto sempre più ampio, per ordini superiori devo mandare tutti gli uomini che hanno terminato la formazione militare alle destinazioni nel più breve tempo possibile, voi siete stati destinati alla 7a Divisione, Brigata "Valtellina", (66° reggimento fanteria o 21° reggimento artiglieria o compagnia genio o ai servizi divisionali) che ha sede nel "Forte Venini di Oga", sopra a Bormio, in alta Valtellina. Vi troverete a pochi chilometri dal confine Elvetico (Svizzero) e da quello Austroungarico. Arrivati vi metterete a disposizione del Colonnello Clivati, questi sono i documenti di viaggio e di trasferimento, è tutto, potete andare!"

tratto dall'avventura "Forte Venini di Oga"

La partenza

La luce autunnale ha da poco schiarito il mattino e la stazione Termini di Roma è illuminata ancora dalle luci delle lanterne che nella notte rischiarano alcune parti della città. Nella stazione, su uno dei binari, si trova già, pronto a partire, il treno.

Ciascuno dei personaggi sta partendo da Roma per raggiungere Oga, forte Venini, per il trasferimento ricevuto.

La stazione è un luogo poco frequentato a quell'ora del mattino del **lunedì 1° marzo 1915**, dove tuttavia le poche persone presenti si muovono rapidamente da un binario all'altro e dall'atrio della stazione alla città. Fra i binari, come in ogni parte della stazione, la gente cammina affannosamente, dando un quadro generale di caos e fretta. Il treno che parte alla volta di Oga si trova già sul binario in partenza e ciascuno dei personaggi, dopo esserci salito, raggiungerà lo scompartimento che gli è stato assegnato.

Il treno, al suo interno come al suo esterno, comunica un senso di preoccupazione, un trasferimento verso una nuova caserma non è mai rassicurante. Pulito e ed evidentemente ben mantenuto, il treno è formato da diversi vagoni, ciascuno suddiviso in scompartimenti. Un corridoio laterale permette di raggiungere ogni scompartimento. I passeggeri viaggiano su sedie imbottite, di velluto verde, e gli scompartimenti, lunghi circa sette metri e larghi tre, sono ampi e ben areati. Il treno non è rumoroso, si muove dando l'impressione di planare sul terreno. I materiali che costituiscono le pareti dei vagoni danno l'impressione di essere solidi e leggeri allo stesso tempo.

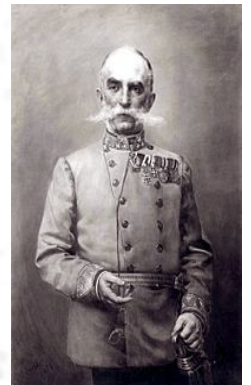
PER IL DM: La prima parte dell'avventura è utile per permettere ai personaggi di fare conoscenza. In base al comportamento che ciascuno avrà nei confronti degli altri in questa prima fase per ogni personaggio sarà più o meno ostico convincere gli altri passeggeri della propria innocenza nella fase successiva dell'avventura, quando sarà scoperto il cadavere del messo. Ogni sei ore circa passerà un controllore a farsi mostrare i documenti e a controllare che nel treno tutto proceda bene. Oltre ai Pg sono presenti sul treno molti altri passeggeri (cfr. Appendice 1: I passeggeri del treno) In particolare, nello scompartimento a cui sono stati assegnati i PG sono presenti:

Un Banchiere in viaggio verso Verona per conto della propria azienda, che tenderà a capire come mai i PG si vogliano recare a Oga, fiutando l'occasione di fare affari con loro. Durante il viaggio legge la *Il Secolo XIX*.

Un novizio prete, in viaggio verso Bologna per raggiungere una chiesa della città a cui è stato assegnato, dove frequenterà il parroco. Il personaggio premerà chiaramente affinché, scoperto il cadavere, si scopra anche l'assassino, in nome della Giustizia Divina. Il prete salirà sul treno a Firenze.

Un vescovo che si sta recando a Brescia per celebrare le cresime.

Ovviamente, oltre a loro, è presente il messo del Barone Georg Freiherr von Waldstätten (*Barone nella foto a destra*), che sta portando con sé il messaggio diretto al Barone. Il messo non viaggia in incognito, per evitare di dover dare spiegazioni qualora, a causa di alcuni controlli, fosse scoperto che viaggia con un'altra identità. D'altra parte la missione di cui è stato incaricato è nota solamente ai più stretti collaboratori del Re Francesco Giuseppe e non dovrebbe correre pericolo. Porta quindi con sé la propria carta identificativa, che, al momento della scoperta del cadavere, dovrebbe permettere di capire ai tutti i PG non si tratta di un omicidio di poco conto.



Al pari della vittima viaggia sul treno l'assassino assoldato da Nikola Pašić, primo ministro serbo (*foto a sinistra*), un infiltrato a.s.a. (*vedi manuale completo*) pronto ad uccidere alla migliore occasione il messo di von Waldstätten. L'assassino di trova nello scompartimento che precede quello in cui si trovano i Pg.

Insieme a lui si trovano:

Un marinaio della Regia Marina Italiana, taciturno, di ritorno da una licenza e diretto a Ravenna.

Un marchese, diplomatico pisano, che ha deciso di visitare l'università di Bologna.

Nel caso in cui i personaggi non inizino a parlare

Si faccia iniziare la discussione da un PNG. La discussione potrà vertere su qualsiasi argomento. Un'idea potrebbe essere il commento a qualche articolo del *Secolo XIX*.

TENERE CONTO DEI PUNTI ESPERIENZA IN BASE ALL'ALLINEAMENTO DEI PG.

Cap 2: Il viaggio

PER IL DM: Il treno dovrebbe impiegare circa 40 ore a raggiungere Sondrio. Comprensivo delle soste nelle stazioni di Orvieto, Arezzo, Firenze, Bologna, Padova, Vicenza, Trento e, in fine, Sondrio. Il viaggio durerà circa due giorni. Dopo circa un giorno di viaggio il treno raggiungerà Bologna e si fermerà per la notte, otto ore. A Firenze la stazione apparirà molto meno trafficata rispetto a quella di Bologna. Proprio in questa stazione salirà sul treno il novizio prete. Il treno ripartirà da Bologna la mattina seguente.

Il piano dell'assassino

Il piano dell'assassino è di colpire il messo mentre il treno è in movimento. Farlo prima di arrivare a Bologna risulterebbe tuttavia difficile, dal momento che a Firenze sicuramente si trovano troppi Carabinieri alla stazione. Più sicuro è attendere che il treno riparta e si inoltri nell'appennino. Da Firenze a Bologna avverrà pertanto l'omicidio.

L'assassino incaricato di eliminare il messo del Barone ha intenzione di utilizzare un'iniezione contenente un potente veleno (l'Estratto di Loto Nero (Iniezione o ingerimento, TS: Tempra CD 20, 3d6 Cos), lui si trova già nello scompartimento in cui si trova la vittima mentre il treno sta attraversando una galleria, con il favore del buio e grazie ai suoi movimenti rapidi e precisi, gli inietterà il liquido.

Una volta compiuto il proprio compito, l'assassino aspetterà l'arrivo alla stazione per fuggire dal treno scendendo alla stazione di Bologna.

L'omicidio avviene quando mancano poche ore di viaggio per raggiungere la stazione. Al passaggio di una galleria scatterà il piano dell'assassino. Trovandosi seduto di fronte al messo, lo colpirà sul petto iniettandogli il veleno e risiedendosi immediatamente dopo.

Tutti i presenti sentiranno un piccolo scossone del treno e, immediatamente, un urlo di dolore. Il messo, piegandosi in avanti per il dolore lancinante ed urlato con l'ultimo fiato che gli rimane, si riverserà davanti al posto in cui era seduto. Pochi istanti dopo il treno escirà dalla galleria e tutti potranno scoprire cosa sia accaduto. Qualcuno è morto.

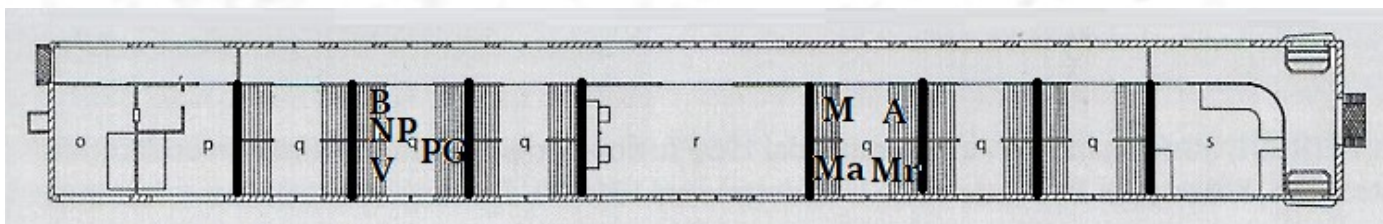
Dopo qualche istante giungerà il capotreno, scortato dai controllori e da alcune guardie del treno (Equivalenti a soldati di 2 livello). Scoperto il cadavere sosterrà che l'assassino si trova certamente nei due scompartimenti del vagone e che sarà la giustizia bolognese a giudicare la faccenda. Lui si limiterà ad assicurarsi che nessun passeggero possa lasciare il treno, ponendo il vagone sotto sequestro. Non vorrà sentire ragioni e porrà sei guardie a bloccare le due uscite del vagone appena giunti a Bologna e i controllori durante il viaggio rimanente a raggiungere il capoluogo emiliano.

A questo punto sta ai PG muoversi per primi, essendo gli unici militari presenti sul treno. Il comportamento dei PNG varierà a secondo di come si evolverà la situazione.



In linea generale:

- Il vescovo cercherà di non immischiarsi nella faccenda, conscio che non avrà problemi ad uscirne pulito una volta giunto a Bologna. Se accusato si mostrerà fortemente indignato, e, dopo aver dichiarato che i prelati non sono esseri infidi che uccidono la gente nel buio, inizierà a borbottare ogni volta che il suo accusatore parlerà.
- Il banchiere apparirà il meno turbato dalla morte del messo. Farneticcherà sul valore della morte e sul potere del denaro. Se accusato reagirà con disdegno, sostenendo che un uomo nella sua posizione non uccide nel buio, ma al limite dinanzi agli occhi di tutti.
- Il novizio prete cercherà subito di spronare tutti i presenti affinché il colpevole sia smascherato. Se accusato di aver commesso l'omicidio sgranerà gli occhi allibito da simili accuse e risponderà domanda dopo domanda per scagionarsi.
- Il marinaio rimarrà sulle sue preoccupato che la vicenda, che non desta in lui alcuna emozione, possa fargli fare ritardo nel rientro dalla licenza. Si opporrà vivamente alla perquisizione di qualunque zaino e, se accusato, sosterrà che vi è alcun interesse, alla marina, di uccidere un'uomo come quello.
- Il marchese cercherà attivamente di smascherare l'assassino. Essere stato d'aiuto nel risolvere il caso potrebbe infatti essergli molto utile una volta arrivato a Bologna all'interno dell'aristocrazia universitaria. Se accusato di essere l'assassino si discolperà, motivando la sua innocenza.
- L'assassino cercherà di mantenere un basso profilo. Aiuterà i personaggi senza mettersi troppo in mostra e cercando di depistarli, e risponderà alle domande che gli porranno, dicendo che lui è rimasto nello scompartimento sino a che ha sentito l'urlo, come anche gli altri possono testimoniare. Sosterrà che si trova sul treno per raggiungere Bologna per andare a fare dei lavori per conto di alcuni facoltosi.



LEGENDA:

- | | |
|------------------------|---------------------------------------|
| o= cucina | A= assassino |
| p= personale del treno | s= servizi |
| q= scomparti | in testa al vagone le due uscite a dx |
| B= banchiere | a sx c'è la locomotiva |
| NP= novizio prete | |
| V= vescovo | |
| r= ristorante | |
| M= messo (vittima) | |
| Ma= marinaio | |
| Mr= marchese | |

La scena del delitto contiene alcuni indizi utili per smascherare l'assassino:

Indizi

Macchia sui pantaloni

C'è una macchia sul fondo dei pantaloni della vittima. Si tratta di una macchia di estratto di loto nero causata da uno schizzo dell'ago prima dell'iniezione. Il veleno è un unguento vischioso e nero. Sopravvivenza (CD 15) possono permettere di capire di che veleno si tratti.

Macchia sul pavimento dello scompartimento

Un'altra goccia giace al suolo dello scompartimento, a causa dello scossone del treno. La macchia è in basso e per vederla si deve superare una prova di osservare con CD 15.

Informazioni del marchese

Il marchese potrebbe dire, se i PG lo chiedono esplicitamente, che ha visto l'assassino prendere lo zaino prima della galleria. In effetti nello zaino era contenuta la siringa.

Lo zaino vuoto

Lo zaino ora è vuoto, cosa che potrebbe stupire i PG. Perché viaggiare con un zaino palesemente vuoto? Il marchese, sempre se interpellato esplicitamente, dichiarerà che lo zaino sembrava contenere qualcosa di piccolo prima della galleria.

La finestra aperta

L'assassino ha gettato fuori dalla finestra la siringa con il veleno, per eliminare le prove. Le finestre del treno, dovrebbero restare chiuse durante il tragitto.

Tracce nello zaino

Qualora i personaggi guardino dentro lo zaino, vedranno le medesime macchie che hanno visto nello scompartimento. La boccetta del veleno è stata buttata fuori dal finestrino, che infatti è aperto, assieme alla siringa.

Ci sono inoltre dei motivi, più o meno validi per sospettare di alcuni passeggeri.

Motivi per sospettare di altri:

Il marchese e il marinaio sostengono di non aver visto nulla mentre attraversavano la galleria, inoltre il marchese si oppone ardentemente alla perquisizione degli zaini, anche degli altri, perché nel suo zaino ci sono documenti 'privati'. In realtà sono raccomandazioni di un alto ufficiale dell'esercito che spingono per l'assunzione del marchese come docente universitario all'ateneo bolognese.

Il banchiere e il vescovo si opporranno anche loro, il primo teme per le somme di denari che ha con se, il secondo per principio, non accetta assolutamente di essere sospettato di un delitto essendo un prelato elevato.

Oltre a tutto ciò si devono aggiungere altri motivi di possibile sospetto maturati durante il viaggio, in base a come si sono rapportati.

Cap. 3 L'arrivo

PER IL DM: Nel momento in cui l'assassino si sentirà messo alle strette deciderà di fuggire, prendendo, verosimilmente, tutti di sorpresa decidendo di salire sul treno, per prendere tempo e riorganizzare le idee.

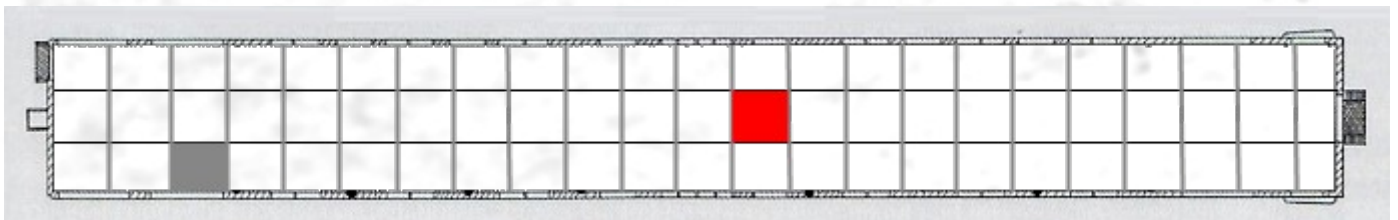
Il sistema per salire sul treno è una scaletta di servizio utilizzata per la manutenzione del treno che si trova nella stanza 'p'. Raggiungere la scaletta passando dal finestrino richiede una prova di acrobazia con CD 10. Salire sul tetto passando dalla scaletta richiede una prova di scalare, con CD 10 (a causa del movimento del treno). Nel caso in cui un personaggio fallisca la prova non cadrà dal treno a meno di aver fallito con 1.

Dei PNG presenti, a meno che i personaggi siano riusciti ad ottenere la fiducia di altri, non deciderà di salire nessuno. Con i controllori impegnati a controllare le uscite e il capotreno lì presente, la stanza 'p' è vuota e di facile accesso a tutti.

Ambiente di battaglia

Il tetto del vagone è largo 3 caselle da 1.5 m di lato (4,5 mt.) per un totale di 23 caselle di larghezza (34,5 mt.) Se il Treno viaggia fra i 46 e i 75 km/h, sopra il tetto ci sarà un vento molto forte. Ad ogni round di combattimento i PG (e il PNG) dovranno fare un TS Tempra CD 12 riuscito. L'assassino si muoverà il meno possibile aspettando che i PG arrivino da lui. Chi non passa il TS rimane fermo in quel turno (se si muove, se spara o cmq non si muove potrà fare l'azione normalmente).

La casella 'grigia' è quella in cui saliranno i PG, quella 'rossa' dove si trova l'assassino quando i PG saliranno sul tetto del vagone.



Il treno è in movimento pertanto per correre potrebbe essere necessaria una prova di Acrobazia con CD 10 per non cadere proni durante l'azione.

Il vagone procede verso sinistra, quindi armi da lancio come le baionette, a prescindere da dove vengono lanciate, devono passare un TS concentrazione CD 12 per colpire o venire persa per sempre.

L'assassino combatterà sino alla morte. Sa che non ha altre alternative se non uccidere i PG, per poi trovare il modo di fuggire dal treno. Ormai è palese che l'assassino è lui e a Bologna lo attenderebbe solamente la giustizia sommaria.

Il treno, durante tutto lo scontro, non si fermerà mai. Vari paesaggi si alterneranno, dalla campagna sino ai sobborghi di Bologna.

Lo scontro terminerà proprio mentre Bologna si sta profilando, con la sua stazione inconfondibile.

Se i personaggi riescono ad uccidere o immobilizzare l'assassino

Bologna si profila davanti a Voi. Il treno decelera gradualmente, mentre vi rendete conto che lentamente è calata l'ombra. Mentre ancora vi state riprendendo dallo scontro, e il Vostro respiro inizia ad essere nuovamente regolare, capite che il sole non è tramontato ma è stato inghiottito dietro le costruzioni che vi fanno comprendere di essere giunti nel capoluogo emiliano. Bologna vi sta accogliendo, abbracciando il vostro arrivo. Ora, giunti qui, persino il Treno non sembra che una delle tante meraviglie che l'ingegno umano può creare. Ma tutto questo non ha importanza adesso. Ora volete scendere dal treno perché il vostro primo giorno da eroi sta per iniziare.

Se i personaggi non riescono ad uccidere l'assassino

Nel momento in cui Bologna si profilerà all'orizzonte l'assassino, capito che non ha più speranza di fuggire, si ucciderà, per non cadere nelle mani della giustizia e magari rivelare, sotto tortura, chi lo ha inviato a commettere l'omicidio.

Se i personaggi muoiono tutti nello scontro

Una tragedia di dimensioni ragguardevoli. Sarà per la prossima volta.



APPENDICE 1: PASSEGGERI E PERSONALE DEL TRENO

SCHEDA PNG – GM1 – <u>CAPOTRENO</u> – CA 10 – PF 8						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	12	+ 1	PISTOLA		/	Arnaldo Gobbetti
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			/
INT	12	+ 1	/		Talenti	Corpo
			BOM. MANO		/	/
MISCHIA:		+ 1	/		Danno /	Specializ.
DISTANZA:		+ 0	BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 1		CARICATORI			N-N
RIF	+ 1		Da pistola /			Altro
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 2 lire	/

SCHEDA PNG – GM1 – <u>CONTROLORE 1 e 2</u> – CA 10 – PF 6						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	12	+ 1	PISTOLA		/	Franco - Antonio
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			/
INT	10	+ 0	/		Talenti	Corpo
			BOM. MANO		/	/
MISCHIA:		+ 1	/		Danno /	Specializ.
DISTANZA:		+ 0	BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			N-N
RIF	+ 1		Da pistola /			Altro
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 1 lire	/

TENERE CONTO CHE SONO 2 CON LE STESS E CARATTERISTICHE

SCHEDA PNG – GM1 – <u>BANCHIERE</u> – CA 10 – PF 8						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	PISTOLA		/	Edmondo Ciano
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	13	+ 1	FUCILE			/
INT	14	+ 2	/		Talenti	Corpo
			BOM. MANO		/	/
MISCHIA:		+ 1	/		Danno /	Specializ.
DISTANZA:		+ 0	BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			L-N
RIF	+ 1		Da pistola /			Altro
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 10 lire	/

Nella valigia 2.000 lire in contanti e vestiti eleganti

SCHEDA PNG – GM1 – <u>MARINAIO/CORPO A CORPO 1° LIV.</u> – CA 12 – PF 9						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	COLPO SENZ'ARMI (Corpo a corpo)			Mario Esposito
DES	15	+ 2	/		Danno 1d6	Grado
COS	9	- 1	FUCILE			marinaio
INT	10	+ 0	/		Talenti	Corpo
			BOM. MANO			Regia Marina
MISCHIA:		+ 0	/		Danno /	Specializ.
DISTANZA:		+ 0	BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 3		CARICATORI			L-N
RIF	+ 3		Da pistola /			Altro
VOL	+ 2		Da fucile /		Denaro 5 lire	/

Nella sacca pochi vestiti di scarsa fattura e 100 lire

SCHEDA PNG – GM1 – <u>PRETE</u> – CA 6 – PF 6						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	PISTOLA		/	Don Carlo
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			Novizio prete
INT	10	+ 0	/		Danno /	Talenti
			BOM. MANO		/	Corpo
			/		Danno /	/
MISCHIA:	+ 0		/			Specializ.
DISTANZA:	+ 0		BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			Allineamento
RIF	+ 0		Da pistola /			L-B
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 0 lire	Altro
						/

Nella valigia solo un altro abito talare da cerimonia e poca biancheria personale, una Bibbia più elegante

SCHEDA PNG – GM1 – <u>VESCOVO</u> – CA 6 – PF 7						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	PISTOLA		/	Don Erminio
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			Vescovo
INT	10	+ 0	/		Danno /	Talenti
			BOM. MANO		/	Corpo
			/		Danno /	/
MISCHIA:	+ 0		/			Specializ.
DISTANZA:	+ 0		BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			Allineamento
RIF	+ 0		Da pistola /			N-B
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 20 lire	Altro
						/

Nella valigia abiti talare di ottima fattura, una Bibbia molto pregiata e costosa, le vesti talari da cerimonia

SCHEDA PNG – GM1 – <u>MARCHESE</u> – CA 6 – PF 5						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	PISTOLA		/	Elio della Rocca
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			/
INT	10	+ 0	/		Danno /	Talenti
			BOM. MANO		/	Corpo
			/		Danno /	/
MISCHIA:	+ 0		/			Specializ.
DISTANZA:	+ 0		BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			Allineamento
RIF	+ 0		Da pistola /			N-N
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 15 lire	Altro
						/

Nella valigia abiti eleganti, 500 lire in una busta con una lettera di raccomandazione firmata da un Generale del Regio Esercito dove viene caldeggiato al rettore dell'università di Bologna per la sua assunzione come docente

SCHEDA PNG – GM1 – <u>VITTIMA</u> – CA 0 – PF -11						
	<i>base</i>	<i>mod.</i>	ARMI		Abilità	Nome
FOR	10	+ 0	PISTOLA		/	
DES	10	+ 0	/		Danno /	Grado
COS	10	+ 0	FUCILE			/
INT	10	+ 0	/		Danno /	Talenti
			BOM. MANO		/	Corpo
			/		Danno /	/
MISCHIA:	+ 0		/			Specializ.
DISTANZA:	+ 0		BOM. FUCILE			/
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Altro
TEM	+ 0		CARICATORI			Allineamento
RIF	+ 0		Da pistola /			N-N
VOL	+ 0		Da fucile /		Denaro 3 lire	Altro
						/

Nella valigia abiti eleganti e una busta contenente un messaggio

Messaggio: Caro Barone Georg Freiherr von Waldstätten, il supporto dell'Occhio Divino sarà essenziale in questo delicato momento mondiale. Potete contare su di noi per distribuire la vostra preziosa merce, avete la nostra piena collaborazione.

Firmato

Capitano Gianni Del Rio

SCHEDA PNG – GM1 – ASSASSINO 2° infiltrato / 1° a.s.a. - 3° liv. – CA 13 – PF 22							
	base	mod.	ARMI		Abilità	Nome	
FOR	15	+ 2	PISTOLA		Artista della fuga - Scalare	sconosciuto	
DES	16	+ 3	Luger P08		Danno	Camuffare - Concentrazione	
COS	16	+ 3	FUCILE		1d6 cr. X2 - 8 colpi	Guarire – Sopravvivenza	
INT	14	+ 2	/		Danno /	Talenti	
			BOM. MANO			Autosufficiente - Correre	
MISCHIA:	+ 1		/		Danno	Diligente - Indagatore	
DISTANZA:	+ 1		BOM. FUCILE			Schivare - Robustezza	
TIRI SALVEZZA			/		Danno /	Duro a morire	
TEM	+ 2		CARICATORI		Altro	L-M	
RIF	+ 2		Da pistola 0 solo quello inserito da 8 colpi			Altro	
VOL	+ 2		Da fucile /		Denaro 5 lire	/	

Nella sacca un contenitore metallico vuoto, una fialetta di vetro vuota contenente rimasuglio del veleno.

Medicazioni in suo possesso (portati addosso):

1° livello:

1 scatola 10 pilloloni verdi (effetto dal round successivo, stabilisce e cura 1d4 – se ne può prendere 1 al gg.)

1 morfina (siringa pronta, rende cosciente tra -1 e -9 pf) – (un PG **non** A.s.a. può capire cosa sia e iniettarla solamente passando un TS guarire o sopravvivenza CD 11)

2° livello:

1 tampone (ferma emorragia e cura 1d6+mod. Intelletto(+2) +2 talento autosufficiente +2 abilità guarire, quindi 1d6+6) – (un PG **non** A.s.a. può capire cosa sia e utilizzarlo solamente passando un TS guarire o sopravvivenza CD 12 ma, **non** essendo A.s.a. cura solamente 1d6 senza mod. intelletto)

Le medicazioni possono essere utilizzate durante il round di combattimento tirando 2d10 come iniziativa.

Attacco furtivo +1d6 (tenerne conto quando attacca con la siringa avvelenata)

Scoprire mine +5 per osservare un campo minato

Eludere in caso di TS per dimezzare danni, lui non subisce danni

Talenti:

Autosufficiente: +2 su guarire e sopravvivenza

Diligente: +2 falsificare e decifrare scritture

Indagatore: +2 cercare e raccogliere informazioni

Robustezza: +3 PF (già applicati alla scheda sopra)

Correre: corre 5 volte più veloce

Duro a morire: cosciente tra -1 e -9 PF

Schivare: +1 alla CA da attacchi artiglieria

Abilità:

Artista della fuga: liberarsi da corde/manette

Concentrazione: evita flambou (2)

Scalare: ovvio

Camuffare: camuffare la propria identità (1)

Guarire: cura 2PF e non 1PF (già applicati alla scheda)

Sopravvivenza: per sopravvivere in varie situazioni

(1) tenerne conto se i PG osservano o studiano il suo comportamento

(2) tenerne conto se viene colpito in combattimento mente si cura

Armi:

Luger P08: 7,65 mm., 30 m. di gittata, 1d6 danni critico X2, perforante, 1 colpo a round, 8 colpi

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Siringa: no gittata, no critico, perforante, 1d4 danni no critico (se fa l'attacco furtivo tenerne conto), chi viene colpito deve passare un TS su Tempra, essendoci pochi residui di veleno il TS non viene passato solo con 1. In questo caso l'estratto di Loto Nero infliggerà 3d6 sulla costituzione.

Atteggiamento in combattimento:

Finito i colpi della Luger non esiterà a lanciarsi sui PG brandendo la siringa (quella con il residuo di veleno) utilizzandola come arma. Se viene colpito gravemente perderà un round per farsi un 'tampone' e/o un'altra medicazione a scelta del DM.



CALENDARIO PRINCIPALI AVVENIMENTI ANNO 1915

Dom	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab
MARZO	19= s.giuseppe												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31										
APRILE	4/5= pasqua - 25= sbarco fallimentare dell'Intesa a Gallipoli fermati dagli ottomani - 26= italia firma il patto d'intesa												
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30								
MAGGIO	2= a Golnice fermanie e austroungheria travolgono i zaristi - 7= sottomarini tedeschi affondano barca inglese - 13= festa scensione del signore - 23= l'italia dichiara guerra all'austria - 24= truppe italiane si attestano sulla linea del fronte												
						1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31					
GIUGNO	3= festa corpus domini - 13 giugno / 7 luuglio= prima battaglia dell'isonzo - 29= s.pietro e paolo												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30										
LUGLIO	18 luglio / 3 agosto= seconda battaglia dell'Isonzo												
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31							
AGOSTO	21= l'italia dichiara guerra all'impero ottomano												
							1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
SETTEMBRE													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30									
OTTOBRE	5= l'intesa sbarca a Salonicco per aiutare i serbi, la bulgaria si schiera con gli imperi centrali - 18 ottobre / 4 novembre= 3a battaglia dell'isonzo												
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31						
NOVEMBRE	1= festa tutti i santi - 10 novembre / 2 dicembre= quarta battaglia dell'isonzo												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30											
DICEMBRE	8= festa immacolata - 10= sgombero di gallipoli - 24/25= natale												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31								
GENNAIO	1= capodanno - 6= epifania - 9= definitiva evaquazione di gallipoli e dei dardanelli												
1916						1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31					

BIBLIOGRAFIA

Il manuale GM1 lo potete trovare
cliccando qui



318 pagine

formato cartaceo 29x21, copertina rigida,

€ 35,00 + s.s.

Disponibile anche su Amazon



62 pagine

formato DEMO digitale .pdf,
GRATUITO

CLICCA SULLE IMMAGINI - LINK

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 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 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.

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.