

GM1



Trovate il Soldato!

IDEALE PER GRUPPO DI 4°/5° LIVELLO
Avventura creata per GM1
www.ombredellagrandeguerra.it



Tratto da materiale libero scaricato su internet.

CREDITS - Ideazione - Gallerani Claudio

TROVATE IL SOLDATO!

CAPITOLO 1 - Introduzione alla storia

Il 13 agosto

Siete stati chiamati a rapporto dal vostro rispettivo comandante, ormai sono mesi che state attendendo che vi venga affidata una missione, siete stanchi delle solite esercitazioni di guerra e volete partire per qualcosa di più eccitante. Oggi è una giornata calda, è il 13 agosto 1914, nelle ultime settimane avete sentito dichiarazioni alla radio veramente paurose, è scoppiata la guerra, a Sarajevo l'arciduca Francesco Ferdinando è stato assassinato insieme alla moglie, l'Impero Austroungarico ha dichiarato guerra alla Serbia e successivamente alla Russia, la Germania alla Russia e alla Francia, l'Inghilterra che non stà a guardare ha dichiarato guerra alla Germania, il Montenegro all'Impero Austroungarico e la Serbia alla Germania, portando così l'Inghilterra e la Francia a dichiarare guerra all'Impero Austroungarico. In questo bordello europeo l'Italia, che era alleata con l'Impero Austroungarico e la Germania, si è dichiarata neutrale, e certo questa cosa non l'hanno presa molto bene.

Il vostro comandante non è qui per parlarvi di politica, lui è un militare, esegue gli ordini, vi consegna un foglio, è una lettera di trasferimento a una piccola caserma di Villesse, in confini con un lembo di terra a uno sputo dalla Serbia, visto i casini internazionali del momento non è un bel posto per le ferie.

Il comandante vi ordina di partire immediatamente, un autista è già giù che vi aspetta, non capite il perché ma gli ordini non si discutono mai...

Così fate e dopo 20 giorni arrivate in questo posto di confine, è freddo anche se è agosto, entrando vedete un paio di sentinelle alla porta, alla radio sentite che il Giappone è entrato in guerra di fianco alla triplice intesa, risolte le presentazioni del caso e il controllo dei documenti vi portano in un ufficio, al suo interno c'è un burbero uomo, alto e calvo con dei grossi baffi neri, sulle spalle vedete due stelline, è un tenente di fanteria, gli mostrate la lettera e lui, annuendo con la testa vi dice di accomodarvi, in quel momento, uno ad uno, entrano altri 4 militari, corpi diversi e specializzazioni diverse, cosa facciano questi uomini tutti nello stesso posto è un mistero.

Il tenente apre un cassetto e, estraendo una busta gialla con un sigillo in cera lacca rosso, e aprendola vi dice: " uomini, non so perché siete qui ma lo scopriremo presto, io sono il tenente Giannoni, vi ho in consegna per una missione, ho ricevuto questa lettera da un messo 30 giorni fa, il messo mi ha detto di aprirla solo quando arrivavano gli uomini della missione stessa, siete voi e adesso vediamo cosa dovrete fare" - il tenente legge la lettera e vi guarda come un padre verso a un figlio che se ne stà andando e vi dice - " complimenti, siete stati scelti per andare a recuperare un membro della regia aeronautica italiana, si chiama Gianni Delrio, è un tenente e pilotava un Barman 1914 in missione di controllo del territorio, è precipitato in terreno Serbo e fatto prigioniero, con la dichiarazione di neutralità dell'Italia all'ultima guerra la Serbia non si fida di noi e i nostri ambasciatori non hanno potuto fare niente per riaverlo indietro.

Inutile spiegarvi la missione, dovrete raggiungere il posto in cui è prigioniero e trattare la sua liberazione, da militare a militare, è stato arrestato a Fogliana Redipuglia, il posto subito dopo al confine, liberatelo e tornate. Queste sono le buone notizie, ora passiamo alle brutte, come vi dicevo i Serbi non sono contenti della neutralità dell'Italia, quindi dovrete recuperare il prigioniero stando molto all'erta, il comando vi affida questa somma esorbitante di 1000 lire, usatela come merce di scambio con i serbi nel caso non vogliano liberarlo, calcolate che se venite arrestati noi potremmo fare molto poco, se non mollano l'aviere figuratevi altri 5 militari... domattina partirete subito per la missione, buon lavoro."

Il 24 agosto

Il tenete vi aspetta sulla porta, vi dà una vigorosa stretta di mano e vi dice " figlioli, rendete omaggio alla vostra patria, riportate uno dei suoi figli a casa..."

Partite, il tempo è bello mentre passate per il centro di Villesse vedete scene di normale vita quotidiana, la gente vi guarda differenti, sono abituati alle divise in città, nessuno vi conosce e nessuno vi saluta, seguite i cartelli per il confine, nel vostro zaino sapete che i 5 panini e il pezzo di formaggio che il buon tenente vi ha dato sono l'ultimo pezzo di Italia che porterete con voi.

Nel pomeriggio risalite la montagna e vedete il posto di confine, 3 carabinieri sono di controllo, un maresciallo, un appuntato e un carabiniere scelto, il maresciallo vi dice:

- dove state andando?
- Documenti...
- Cosa andate a fare in serbia?
- Non vi conviene andare, c'è un brutto clima laggiù?
- Va bene, va bene, passate pure.

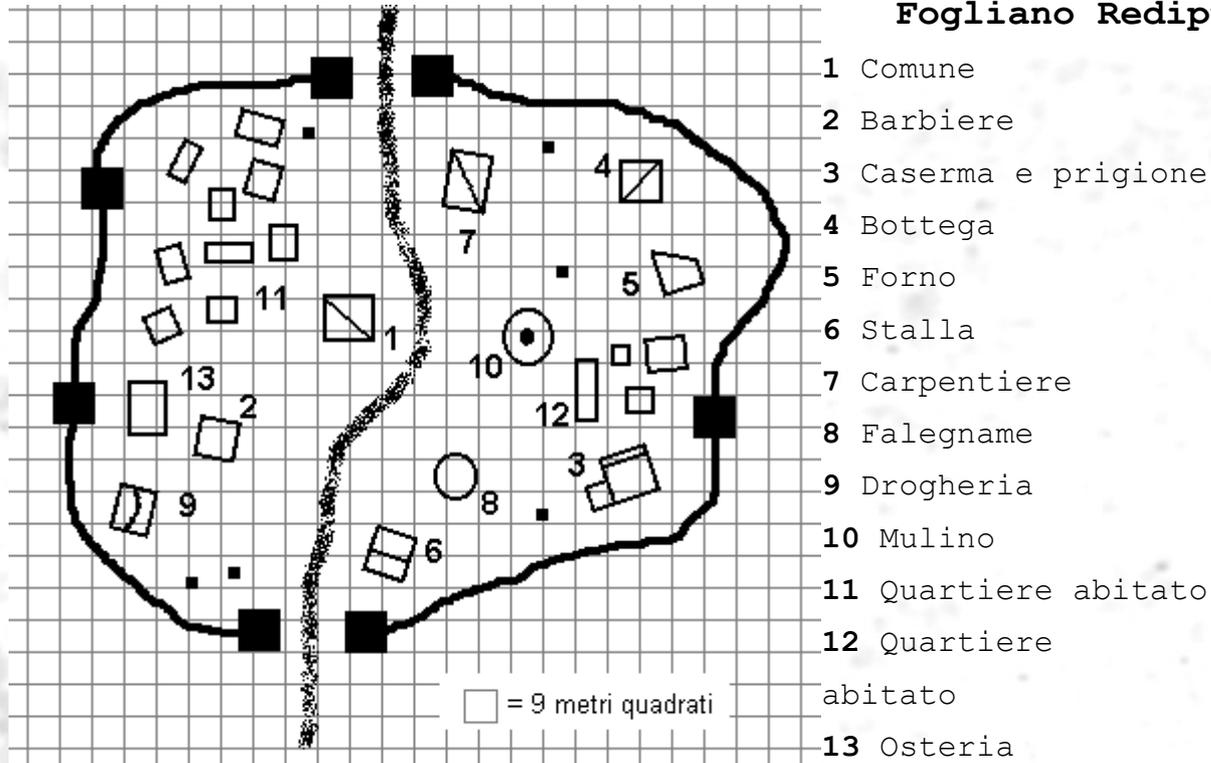
Poco più avanti, a circa dieci minuti a piedi un altro posto di controllo, quello serbo:

- alt, dove state andando?
- Documenti...
- Aaah, 5 militari italiani neutrali, vostra Italia indecisa vero? Sarà amica o nemica domani?
- Cosa venire a fare in magnifica serbia?
- Oggi voi potete passare, domani forse noi sparare voi...

E con questo simpatico saluto il militare vi consegna i documenti.

A sera siete a Fogliana Redipuglia, la cittadina non è molto diversa da quella di Villesse, una classica cittadina di montagna, qui dovrete passare la notte...

Fogliano Redipuglia



- 1 Il comune è una costruzione in stile romanico, con alcune colonne corinzie che delimitano l'ingresso. Al suo interno è presente una sola stanza, dove il sindaco, Graden, eletto dal feudatario dell'imperatore si riunisce con i suoi consiglieri alcune volte all'anno in occasione di eventi straordinari o di decisioni importanti per discutere. Generalmente è vuoto ed è sorvegliato da una guardia armata.
- 2 Il barbiere del paese si chiama Andreas, è un uomo giovane molto alto e dai lunghi capelli neri ben curati. È una persona di poche parole, schivo e taciturno, che non ama immischiarsi negli affari degli altri. È abile nel suo lavoro.
- 3 Nella caserma ci sono 7 guardie, di cui uno è il comandante. A lato della caserma ci sono le prigione che contengono al massimo tre detenuti. Il comandante si chiama Stefanov ha 40 anni è basso tarchiato e molto muscoloso. Non è molto intelligente e ubbidisce agli ordini del sindaco senza discutere.
- 4 La bottega di Olean è un luogo molto disordinato, una specie di magazzino dove al centro troneggia il suo distillatore. È pieno di bottiglie vuote pronte all'uso che vengono sterilizzate in una grossa pentola dove viene fatta bollire l'acqua. In un angolo c'è un cumulo di grappoli d'uva, pronti a essere pigiati per procedere nella preparazione del distillato. Gli oggetti sono generalmente sparsi un po' ovunque e senza un ordine logico. In un angolo della bottega c'è un materasso adagiato direttamente per terra, dove Olean è solito dormire dato che a parte la bottega non ha altri possedimenti.
- 5 Il forno del paese è una piccola costruzione in mattoni. Al suo interno ogni giorno all'alba il fornaio Livios prepara il pane per i contadini che si recano ai campi. Le pagnotte sono di grano nero e non sono molto piacevoli per il palato. Livios è un uomo basso, sulla cinquantina completamente calvo. È un uomo molto laborioso che odia perdere tempo.

- 6 La stalla comunale. Il costo è di 7 cent al giorno per lasciare un cavallo, ma comprende strigliata e biada in abbondanza.
- 7 Il carpentiere del luogo si chiama Obrien ed è originario dell'Impero Austroungarico. Non è in paese attualmente, perché ha trovato un buon lavoro nella capitale che consiste costruzione di una villa di un ricco mercante, oltre a questo non è ben visto in questo periodo.
- 8 Il falegname si chiama Daredus, è un boscaiolo fallito che ha deciso di guadagnarsi da vivere vendendo brutti mobili fatti da lui.
- 9 La drogheria del paese è un edificio in pietra con i muri intonacati. Al suo interno è possibile trovare un po' di tutto. Il suo gestore è una donna sulla quarantina di nome Eloanna.
- 10 Il mulino è una costruzione circolare al cui interno un paio di buoi muovono la ruota per macinare. Un ragazzo sui 16 anni controlla che tutto funzioni per il meglio, si chiama Marcus ed è un gran chiacchierone, anche se le sue storie sono in generale frutto di fantasia.
- 11 Il quartiere abitativo è costituito da case molto simili, in muratura con le mattonelle esposte. Le poche che sono dotate di intonaco esterno sono quelle dei personaggi più importanti della città, tra i quali Graden, il falegname e qualche consigliere. Per lo più sono però case di contadini, disabitate per la maggior parte del giorno quando i proprietari con le loro consorti sono ai campi a lavorare.
- 12 Il quartiere abitativo è formato da poche case. Solo una decina di persone quasi tutti contadini vi abitano. Sono case povere, molte delle quali in legno. Ci si accorge immediatamente che questo quartiere non viene considerato allo stesso livello dell'altro e il loro tenore di vita lo dimostra.
- 13 L'osteria è una costruzione in pietra molto vecchia, forse la più vecchia di tutta la città. L'oste, Otik è un uomo cordiale e gentile. Nella sua osteria si può bere, mangiare e di sera andare con le prostitute. È vietato assolutamente giocare d'azzardo.

Il paese è formato da circa 120 abitanti. È difeso da un grosso terrapieno alto due metri, intervallato da posti di guardia in legno spesso incustoditi. L'attività fondamentale è l'agricoltura: Fogliana Redipuglia è uno dei tanti paesini nati per approvvigionare la capitale di grano e di cacciagione. In effetti uscendo dal paese e proseguendo a nord per circa 9 chilometri si raggiunge Gradisca, una grossa città servita anche dal treno.

Le prigionie: con facilità il gruppo può rintracciare le prigionie del paese, magari chiedendo informazioni ai pochi abitanti in giro per strada. Se chiedono al comandante delle guardie di poter visitare il detenuto o di avere delucidazioni sul quello che è successo egli risponde così: 'Certo che potete visitare il detenuto, la Serbia non ha niente da nascondere ai vicini italiani, anzi speriamo che la vostra visita gli rimetta un po' di sale nella zucca, anche se in realtà non ne ha molto. Ovviamente questo quando era abbastanza sobrio da poterlo giudicare. È accusato di tentato omicidio premeditato, per avere rincorso e minacciando brandendo una ascia da boscaiolo un nostro cittadino. Ma è meglio che vi conduca al più presto da lui, così vi può spiegare cosa è successo.'

Stefanov accompagna i PG nella prigioni, l'edificio posto di fianco alla caserma. Entrando il gruppo si accorge che l'edificio è molto piccolo, ospita solo tre celle delle quali due sono occupate. Due guardie sono posto di fronte alle celle e le controllano a vista. In una delle celle c'è un uomo con la divisa della Regia Aeronautica, che dorme placidamente. Dall'altra parte c'è un civile, basso di statura e molto magro, totalmente ricoperto di catene, catenacci e legacci ovunque.

Entrato nella prigione il comandante si rivolge a un secondino chiedendogli come mai il militare che fino a poco prima faceva un gran chiasso ora giacesse addormentato in un angolo della cella. Il secondino gli risponde che hanno dovuto mettergli del tranquillante nella zuppa perché era diventato insopportabile a causa delle continue urla. Il comandante permette ai PG di entrare nella cella, e di svegliare il militare, non prima però di avere richiuso la porta con i catenacci. Svegliato Gianni Delrio comincia a urlare verso l'altra cella:

'Brutto tappo schifoso appena riesco a venire di la ti insegno io l'educazione. Brutto ladro bastardo, nessuno prende in giro il sottotenente Delrio. Porco mondo non c'è giustizia su sto pianeta. Forza ragazzi fatemi andare di la che io me lo lavoro come solo il buon Delrio sa fare!'

E terminato questo discorso lancia un rutto capace di far tremare le pareti della prigione.

'e soprattutto ragazzi, nessuno mi ha portato un po' di buona grappa?'

Intanto nell'altra stanza il civile totalmente coperto dalla catene si è liberato da esse e sta tentando di aprire la porta della cella, con grande disappunto della guardie che lo bloccano immediatamente. Mentre lavora si rivolge a Delrio:

'io non ti ho rubato un bel nulla, sei tu che lasci in giro le cose perché non ti servono più e io le raccolgo, cosa faccio di male? E ora fammi aprire questa serratura che tutto questo gioco è molto divertente, ma volevo andare alla taverna a farmi il bagno oggi.'

Le guardie fermano immediatamente il civile e cominciano a rilegarlo con le catene. Intanto Delrio rosso di rabbia, cerca di abbattere le sbarre della cella, creando anche onde d'urto grazie ai suoi poderosi rutti. Dopo che si è un po' tranquillizzato, rivela tutta la storia ai PG.

Un mattino sono partito per una missione di ricognizione dal territorio, c'è nervosismo nel mondo in questo periodo e dovevo controllare il confine Serbo con l'Italia, inoltre dovevo portare un pacco, con l'esclusivo ordine di non aprirlo, sopra a Sempeter, dovevo lanciarlo nel campo ad ovest, dove un camion era a segnalarmi la posizione. Mentre sorvolavo la zona ho sentito uno sparo provenire dal basso, centrato il motore..., ho incominciato a precipitare e sono caduto nelle campagne fuori città, nessuna vittima per fortuna ma per l'impatto sono svenuto.

Quando mi sono ripreso sono andato verso la città di Fogliano Redipuglia, questa insomma, e ho visto il fornaio che era già al lavoro per preparare il pane per i contadini. Egli mi disse di aver visto questo stronzo qui affianco che pochi giorni prima era giunto in città, aggirarsi nella zona dell'impatto. Io ho incominciato a cercarlo ovunque, fino a che lo ha trovato intento a cacciare delle colombe con un fucile a pallini, vicino al terrapieno di protezione.

Interrogato sull'accaduto mi ha detto di non essere mai stato nella zona dell'impatto, ma quando l'ho frugato ho trovato alcuni oggetti del mio aereo, ho perso il controllo, sono diventato rosso in faccia e ho lanciato un urlo da svegliare i pochi contadini ancora addormentati, ha cominciato a inseguire il bastardo brandendo l'ascia che era incastrata in un ceppo li vicino ad una casa. Il mio inseguimento è durato però poco: sono stato fermato dai gendarmi svegliati dal chiasso e buttato in prigione in attesa di giudizio insieme al bastardo.

Appena finito il discorso il prigioniero affianco, che intanto si è liberato ancora dalle catene, comincia a parlare:

'Qui sento che si parla di me e mi si maligna contro. Innanzi tutto mi presento: mi chiamo Rastalof, per gli amici Rasty. Non sono un ladro come tutti dite ma un nomade kender, nobilissima razza di zingari viaggiatori. E soprattutto sono innocente: l'aereo era già precipitato quando sono arrivato e dato che tutti gli oggetti erano in giro per la campagna pensavo non li usassi più e me li sono presi. Il tuo pacco non ce l'ho io, non so come dirtelo, italiano testone. Adesso guarda: apro la cella e vado in giro a cercarti il tuo coso, così non mi rompi più.'

Detto questo scassina con facilità la porta della cella, ma mentre cerca di uscire viene aggredito dalle guardie che lo rinchiuderebbero, se non fossero sparite le chiavi di tutte le celle, alcune monete d'oro una baionetta, un paio di chiavi di casa e un cappello che casualmente sono finiti nelle tasche del kender.

Stefanov spiega ai PG, qualora essi non lo sapessero che i kender sono una stirpe nomade del Montenegro. Sono abilissimi ladri, ma per lo più sono ingenui come bambini e quando rubano lo fanno per gioco. Non esiste lucchetto che regga di fronte a essi e le loro mani sono tanto veloci che neanche si vedono. Inutile dire che sono la disperazione di mercanti e commercianti. Fortunatamente non sono molto numerosi: nonostante l'indole buona, l'eccessiva curiosità e la loro velocità nel rubare li mette spesso in grossi guai dai quali non escono vivi. Quando non sono in giro per il mondo sono nella prigione di qualche città. Sono anche degli incredibili bugiardi, anche se sono totalmente inconsapevoli di mentire, inoltre aggiunge che il tenente si è dimenticato di dire che, al momento dell'arresto, era ubriaco come una puttana, quindi è da vedere che non sia precipitato per le sue condizioni piuttosto che per lo sparo...Delrio vi guarda e vi dice: beh, probabilmente mi sono fatto un goccetto prima di partire, cazzo, in mezzo a queste montagne c'è un freddo barbino, e quando voli alla mattina a 80Km./ora senza abitacolo chiuso, qualcosa di forte ti ci vuole...

Il comandante spiega ai PG che non ne può più di avere il tenente e il kender in prigione. Per di più tutti gli rompono le scatole i superiori e gli ambasciatori, ma ha le mani legate, i suoi superiori lo vogliono in prigione, in Serbia è reato pilotare ubriachi, oltre che tentare di ammazzare uno zingaro, mentre gli ambasciatori lo vogliono liberare, insomma, non ce la fa più. Sarebbe molto felice se i PG ritrovassero il pacco del tenente, ovunque esso sia finito. Se essi ritrovano il pacco, Delrio ha detto che ritirerà la denuncia di furto e Rastalof quella di tentato omicidio. In caso contrario i due sarebbero portati alla capitale e giudicati secondo le leggi, cosa che sarebbe meglio per tutti evitare, per lo zingaro gli si avvicina la galera per un po', ma per il tenente c'è certamente la fucilazione.

Il tenente commosso con i PG dice loro:

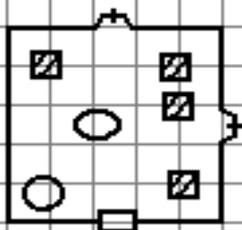
'Porco mondo meno male che ci sono ancora dei veri Italiani e il mondo non è abitato solo da ladri. Appena tornerete con il mio pacco, offro da bere per una notte intera, promette il vecchio Delrio!'

I PG lasciano la prigionia, il tenente si è un po' tranquillizzato e le guardie cercano nuovi espedienti per neutralizzare il kender.



Indizi

Il luogo dell'impatto: beh, da vedere c'è ben poco, un Barman 1914 schiantato malamente al suolo di punta, pezzi del velivolo sono sparsi nel raggio di una decina di metri, segno che l'impatto non è stato molto dolce. All'interno dell'abitacolo non c'è gran che, una bottiglia di grappa italiana infranta sul fondo rilascia un odore caratteristico, benzina nel serbatoio ce n'è, segno che effettivamente non poteva essere già volato sopra a Sempeter. Trovate anche un caricatore da pistola abbandonato nella custodia dell'abitacolo, dell'arma però nessuna traccia.



La casa dove c'era l'ascia: Una cosa colpisce subito i PG: la porta è stata forata con violenza anche se la casa non sembra disabitata, la serratura giace a terra sfasciata e dei due cardini uno è rotto. Visto la prova di abilità mostrata dallo zingaro nello scassinare i lucchetti, questo non è sicuramente un suo lavoro.

Al suo interno c'è un distillatore di acquavite, voi sapete che anche in questo stato la produzione di acquavite propria è illegale. Se i PG osservano le impronte all'interno della casa (non all'esterno, dove il passaggio delle persone ha cancellato quelle esistenti) si notano sul pavimento sporco di distillato alcune impronte di calzature di piccola taglia vicino alle casse e si nota come vicino al distillatore qualsiasi traccia sia stata pulita con la scopa del laboratorio. L'ultimo indizio che è anche il più importante consiste in un sacchetto abbandonato in un angolo del locale. Al suo interno c'è una polvere bianca (Calcena Mushroom), in scarsa quantità.

Il Falegname: Daredus è disponibile alle domande dei PG, dato che essere al centro dell'attenzione è una cosa che lo gratifica molto, anche se non sa assolutamente niente, cercherà anche di vendere qualche mobile, brutti e veramente orrendi.

Il fornaio: I PG potrebbero essere interessati a recarsi dal fornaio, per sentire la sua versione dei fatti. Egli alle loro domande risponde così:

'Era circa l'alba e io ero pronto a infornare il pane. Ero un po' in ritardo sui tempi e quindi ero molto preso nella mia attività. Mentre stavo facendo la prima infornata, ho sentito un rumore provenire dall'esterno, ma pensai a un falegname che abbatteva un grosso albero. Pochi minuti dopo ne sentii un altro, come un tintinnare di vetri provenire dalla distilleria clandestina. Allora sono uscito preoccupato per Jacob, che molto spesso ritorna a casa al mattino totalmente fuori di se, Jacob è il proprietario della distilleria clandestina, tutti lo sanno in città, anche le guardie, ma chiudono un occhio in cambio di qualche bottiglia... Appena sono uscito ho visto però uno zingaro uscire dalla distilleria. Pensai subito a un furto e aspettai che tornasse Jacob. Mentre lo aspettavo ha bussato alla porta un uomo, penso fosse un aviatore, forse italiano come voi, mi ha chiesto se avessi visto qualcosa e gli ho detto quello che ho detto a voi.'

Non ha niente altro da aggiungere.

Lo stalliere: se i PG decidono per qualche motivo di interrogare lo stalliere riguardo ai fatti accaduti la notte del furto egli ha delle rivelazioni abbastanza importanti. Egli si chiama Manri ed è un giovane sui 25 anni, alto dai lunghi capelli neri, la pelle abbronzata e penetranti occhi verdi. Se interrogato risponde così:

'Quella notte io sinceramente ero stato in gentile compagnia e quando mi sono addormentato ero tanto stanco di non accorgermi assolutamente di nulla. Però al mattino ho notato un particolare strano: il migliore cavallo che avevo in stalla, di proprietà di un ricco mercante che non è più città era molto stanco e sporco di polvere e terra, nonostante a me sembrava di averlo strigliato e lavato la sera prima. Ho pensato che qualcuno lo avesse usato e poi riportato alla stalla, ma dato che non volevo noie con il padrone non ho detto niente a nessuno.'

Daniel: i PG trovano Daniel con facilità circa 1 km a nord del paese intento a riposarsi sotto ad un albero. Se interrogato oppone resistenza negando di centrare qualcosa e affermando di aver venduto l'erba sotto banco a dei mercenari. Se i PG insistono sulla sua colpevolezza egli alla fine crolla e rivela tutto ai PG:

'Si è vero sono stato io, ma non ero in me, ero sotto l'effetto dell'allucinogeno, credetemi. Non avrei fatto niente di male al buon vecchio Jacob, ho mentito perché ho paura di cosa la gente pensi di me, in particolare modo mio padre. Sapete, ho solo lui al mondo, mia madre è morta durante il parto. Tutti gli altri ragazzi sono nei campi a lavorare e non li vedo quasi mai. Sono molto pentito per quello che ho fatto, un'altra cosa, il pacco del vostro amico non è più recuperabile, ma sono disposto a lavorare gratis per lui per ripagarlo sapete?

Dopo che i PG gli hanno spiegato che l'oggetto era particolare ed è molto importante che venga ritrovato, egli si siede e comincia a piagnucolare, dicendo al gruppo:

'Quella notte mi ero fatto una doppia dose di allucinogeno. Ero triste e depresso quel giorno. L'erba mi ha preso veramente male: non capivo più

niente. Ho sentito un fischio e poi un tonfo, sono andato a vedere e c'era un aereo schiantato al suolo, dentro un militare italiano, pezzi ovunque e un pacco vicino a lui, gli italiani sono neutrali adesso per la guerra, noi invece combattiamo i tedeschi e quelli dell'impero, non ciò più visto, invece di chiamare aiuto per il vostro amico che sembrava morto, ho preso il pacco e sono scappato. Sotto l'effetto della droga non ragionavo più, sapevo solo che dovevo eliminarlo. Allora mi ricordai di una cosa: a nord della tenuta dei Maritenev, nel terreno di confine, vi è una parte di prateria che era stata occupata dai contrabbandieri anni fa, avevano scavato dei tunnel sotterranei, e vi dimorarono fino a che una squadra di austroungarici prese possesso delle gallerie e li scacciò. Esistono tuttora diversi fori di areazione aperti: io ho gettato il pacco in uno di essi. Ora giace sottoterra, mi dispiace molto, non credevo di aver fatto un danno tanto grave.'

Rastalof: se i PG si recano alle prigioni per chiedere se conoscono quella polvere bianca che hanno trovato, il capo delle guardie, quando gli viene mostrata la polvere contenuta nel sacchetto, la riconosce subito come polvere di Calcena Mushroom. Dice che è un potente allucinogeno che non crea dipendenza, dopo aver detto questo ai PG comincia a cercare in una cassa della scrivania e ne estrae un cofanetto. Con estrema sorpresa il cofanetto è vuoto. Rastalof non si sa spiegare come questo sia possibile, era una partita sequestrata qualche mese fa da un contrabbandiere arrestato per disturbo delle quiete pubblica, solo lui e suo figlio, guardia anch'essa, hanno accesso alla chiave. Detto ciò però si ferma per qualche secondo e poi dice:

'Già solo io e mio figlio abbiamo accesso alla chiave e ultimamente Daniel è sempre nelle campagne, per pattugliare. Peccato che torna molto spesso prima della fine del turno e senza vedere neanche un contrabbandiere, siamo una zona di confine e se ne vedono parecchi... Ora ho capito tutto! Andava in campagna per riempirsi di allucinogeno e tornava a caso solo al tramonto. E poi ora che ci penso bene da alcuni giorni, proprio dopo il furto nell'aereo schiantato è diventato molto servizievole e ha ricominciato guarda caso a trovare molte erbe durante i suoi giri. Il furfante si sentiva in colpa! Ma vedrà questa sera quando torna a casa! Comunque se lo cercate di solito le sue pattuglie si limitano a pochi chilometri nei pressi del paese, dovrete trovarlo con facilità. Per di più qua in giro è tutta prateria! Vi ringrazio per quello che avete fatto e spero che mio figlio non abbia fatto un danno irreparabile.'



Parte seconda: la tana austroungarica

I PG ottengono tutte le informazioni necessarie per giungere alla vecchia tana dei contrabbandieri da Stefanov, il capo delle guardie, che si raccomanda con loro di essere molto prudenti durante la spedizione. Il luogo si trova ad alcuni km a nord del paese e sono necessarie circa 4 ore di cavalcata per raggiungerlo, 6 a piedi. Questo luogo è inesplorato, alcuni civili avevano provato ad entrarci, nella speranza di trovare della merce dei contrabbandieri, ma erano tornati mal messi, altri erano stati arrestati dall'esercito austroungarico perché si trovavano oltre confine girovagando per le gallerie.

Per il DM: i PG stanno giocando all'interno di una grotta quindi, nel caso qualcuno sbadatamente utilizzasse bombe a mano, da fucile o artiglieria, la grotta si comporta in base alla tabella sottostante:

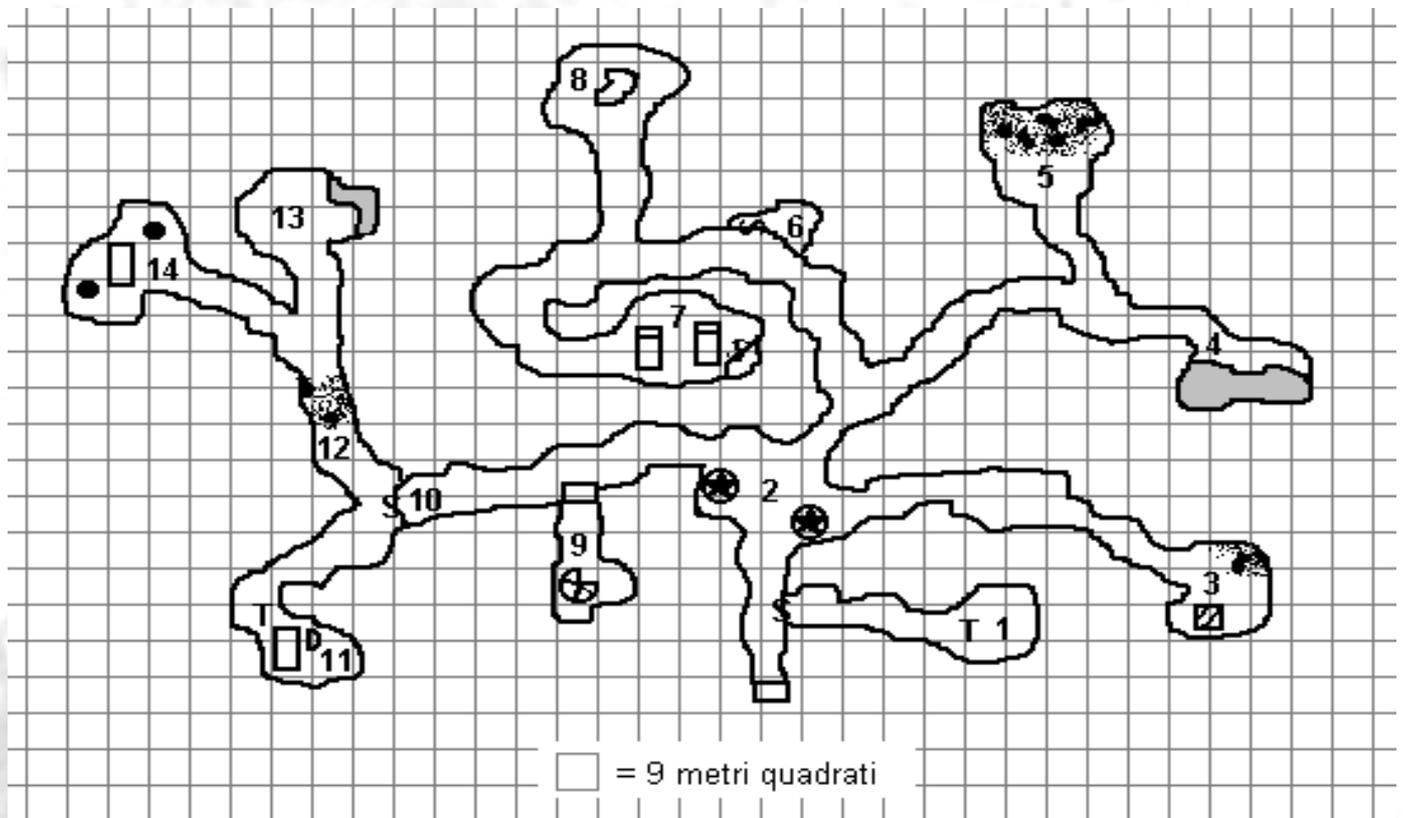
01-50%= non crolla ma tutti quelli presenti devono fare un TS CD 16 o timpano danneggiato dallo scoppio, -2 alle abilità

51-80%= crolla una parte occludendo il passaggio, d% minuti per liberarlo

81-90%= crolla una parte sui nemici, d% minuti per liberarsi

91-700%= crolla una parte sui PG, d% minuti per liberarsi

Arrivati nei pressi di uno dei buchi di aerazioni bisogna calarsi all'interno con una corda, una calata di 15m. li aspetta. (fare una prova di scalare per scendere o cadere...), arrivati giù un odore di chiuso investe i PG che possono notare come all'interno della grotta la luce è molto poca e servono le torce per poter procedere.



1 Questo passaggio segreto conduce in un corridoio dal pavimento molliccio e melmoso. Giunti in fondo al corridoio i PG vedono in un angolo un forziere.

Esso in realtà racchiude una trappola: sembra un forziere molto pesante in legno, ma una volta aperto degli schizzi di acido fuoriescono da dei piccoli buchi presenti in tutta la sua superficie e ricoperti da terra in modo da apparire invisibili ai PG. Chi è colpito dall'acido deve fare un tiro salvezza per la sua armatura: se il tiro fallisce perde 1 di CA, se non ce l'hanno accusano 1d6 pf di danni, Tutti coloro che si trovano nel raggio di 4 metri vengono colpiti dal getto di acido. Il baule racchiude però un tesoro: la fuoriuscita dell'acido corrode la grezza ricopertura superficiale rivelando un massa di sigarette dal valore di 70 lire.

2 Il corridoio termina in una grotta ampia dalla quale si dipartono alcuni passaggi. Al suo interno sono presenti due statue di terra, raffiguranti dei grossi uomini armati di tutto punto con fare aggressivo. Le due uscite a destra sembrano condurre a delle gallerie in discesa.

3 Questa stanza è piena di resti di alcune casse, spaccate e il cui contenuto è ormai indecifrabile. Una parte della grotta è crollata, ma sotto le macerie non c'è nulla di importante.

4 La grotta ha una piccola fonte sotterranea che veniva usata dai contrabbandieri per attingere acqua. L'acqua è fresca. La grotta non contiene niente altro.

5 Entrando in questa grotta i PG notano moltissime macerie per terra e vedono che il soffitto è crollato. Tra le macerie riposa in un militare che porta la divisa austroungarica. Esso rimane nel suo stato fino a che uno dei PG non si avvicina a meno di 9 metri, un rumore dei passi lo desta e, svegliato di colpo, spara ai PG scambiandoli per Serbi.

MILITARE AUSTROUNGARICO

	Base	Mod.	ARMI		ABILITA'	NOME
FOR	12	--+1	PISTOLA	NO		inutile
DES	15	--+2		danno		CA
COS	11	--+1	FUCILE	Werndrifle 9mm.		14
INT	15	--+2	Colpo singolo	Danno 1d12 cr.x2	TALENTI	PF
			BOM.MANO	NO		18
MISCHIA:		--+6		danno		SPECIALIZ.
DISTANZA:		--+6	BOM.FUCILE	NO		militare
TIRI SALVEZZA				danno	ALTRO	ALLINEAM.
TEM	--+3		CARICATORI			L-N
RIF	--+5		Da pistola: NO		DENARO (lire)	LIVELLO
VOL	--+5		Da fucile: 1 inserito da 10 colpi		5	3°

Fucile: Werndrifle 9mm. +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3

Baionetta: TxC 1d20+4, danno 1d6+mod. Forza (1), critico 19-20x2.

Altro: ha una corazza Krupp +2 CA

Guardando tra le rocce è possibile trovare il tesoro che il militare stava proteggendo, vari pacchi di varie dimensioni, aprendoli si scoprirà l'allucinogeno in polvere bianca, nessuna però reca scritte in italiano, i pacchi sono scritti in slavo e austroungarico.

6 Questa nicchia contiene un piccolo tesoro che un contrabbandiere ha nascosto nella speranza di poterlo riprendere in seguito. Costa di 25 corone austriache e un bel pugnale in oro del valore di 8 lire.

7 Questa stanza veniva utilizzata dai contrabbandieri come dormitorio. Al suo interno si notano i vecchi letti fatti di paglia che sono diventati ormai polvere che ricopre per un dito il pavimento. Il tanfo è forte nonostante gli anni che sono passati.

Nascosto dietro il passaggio segreto c'è un militare che (forse allarmato dagli spari se sono già stati nella stanza 4, altrimenti perché si nasconde abitualmente lì) spara attraverso il buco nel muro. *Da notare che ha copertura totale, quindi sarebbe meglio scappare che rispondere al fuoco almeno fino a che non esce dal buco.*

MILITARE AUSTROUNGARICO

	Base	Mod.	ARMI		ABILITA'	NOME
FOR	13	--1	PISTOLA	NO		inutile
DES	14	--2		danno		CA
COS	15	--2	FUCILE	Werndlrifle 9mm.		14
INT	11	--0	Colpo singolo	Danno 1d12 cr.x2	TALENTI	PF
			BOM.MANO	NO		20
MISCHIA:		--6		danno		SPECIALIZ.
DISTANZA:		--6	BOM.FUCILE	NO		militare
TIRI SALVEZZA				danno	ALTRO	ALLINEAM.
TEM	--5		CARICATORI			L-M
RIF	--5		Da pistola: NO		DENARO (lire)	LIVELLO
VOL	--3		Da fucile: 1 inserito da 10 colpi		8	3°

Fucile: Werndlrifle 9mm. +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3

Baionetta: TxC 1d20+4, danno 1d6+mod. Forza (1), critico 19-20x2.

Altro: ha una corazza Krupp +2 CA

8 Il luogo veniva usato dai contrabbandieri come latrina comune. C'è un odore nauseabondo (TS CD 15 su COS o vomito per 1d4 round) infatti al centro della grotta c'è un grosso buco nel quale si espletava i loro bisogni ma l'odore più forte proviene da alcuni corpi umani, vestiti di stracci, che giacciono in fila su un lato della parete, contro ad essa si notano ancora i fori dei proiettili, sicuramente sono morti fucilati. I corpi sono in avanzato stato di decomposizione.

9 L'accesso a questa galleria è impedito da una porta in ferro chiusa a chiave CD 13 per scassarla. La galleria conduce a una scala intagliata nella pietra che sale verso la superficie. Alla sommità della scala c'è però una botola che non si può aprire, perché è bloccata dall'esterno da un masso posto dai austroungarici.

10 Il corridoio termina di fronte a una parete. In realtà c'è un passaggio segreto.

11 Entrati in questa grotta i PG possono notare al suo centro un tavolo in pietra decorato con figure grottesche e i resti di una sedia in legno. La grotta è molto umida e le pareti sono bagnate. Sulle pareti sono presenti anche fori di varia grandezza. Se i PG analizzano il tavolo e fanno con successo un tiro per trovare porte segrete, notano che una delle sue gambe può essere ruotata. Immediatamente scatta la trappola che consiste in gas allucinogeno, chi non passa un TS CD 14 su COS, spara per 1d4 round con direzioni a caso. (ad ogni fucilata tirare 1d8 per vedere la locazione dello sparo, 1 è di fronte al PG, poi si ruota in senso orario). Il gas fuoriesce per un po' dopo di che comincia a disperdersi dai fori di areazione presenti un po' ovunque nella tana. Se si rientra nella stanza e si osserva con attenzione la gamba del tavolo ruotata (basta una prova intelligenza) ci si accorge che può essere ruotata una seconda volta nella stessa direzione. Se ciò accade, si apre una piccola nicchia nella parete dove era nascosto un topazio giallo oro (50lire)

12 La galleria a un certo punto è interrotta. Il soffitto è parzialmente crollato e le macerie ostruiscono il passaggio. Non vi sono pericoli per i PG, ma servono almeno tre ore di lavoro di un paio di persone per sgombrare le rocce cadute. Lascio al DM modificare il tempo necessario in base a quante persone vi lavorano e alla loro forza.

13 Questa grotta era in fase di scavo quando i militari austroungarici si sono impossessati delle tane. Una parte della grotta è stata invasa dall'acqua a causa di una infiltrazione nella parete. Si possono scorgere per terra gli attrezzi di lavoro, tra i quali piccozze, pale e picconi.

14 La grotta era adibito a luogo di culto dei contrabbandieri slavi, si possono scorgere due colonne in stile dorico che sostengono il soffitto in pietra. Un altare adibito ad allah si trova nel centro della stanza.

Solo quando hanno visitato tutto e, presi dallo sconforto, non sapranno cosa fare leggete loro quanto segue:

dalla stanza in cui siete sentite un forte rumore di metallo, (la botola che si apre) prima che vi possiate muovere sentite varie voci scendere dalle scale (sono 3) che parlano in austriaco (se qualcuno lo parla sente che chiacchierano del fatto di finire di portare via i pacchi prima che il superiore li rimproveri). Si dirigono verso la stanza 5:

Probabilità:

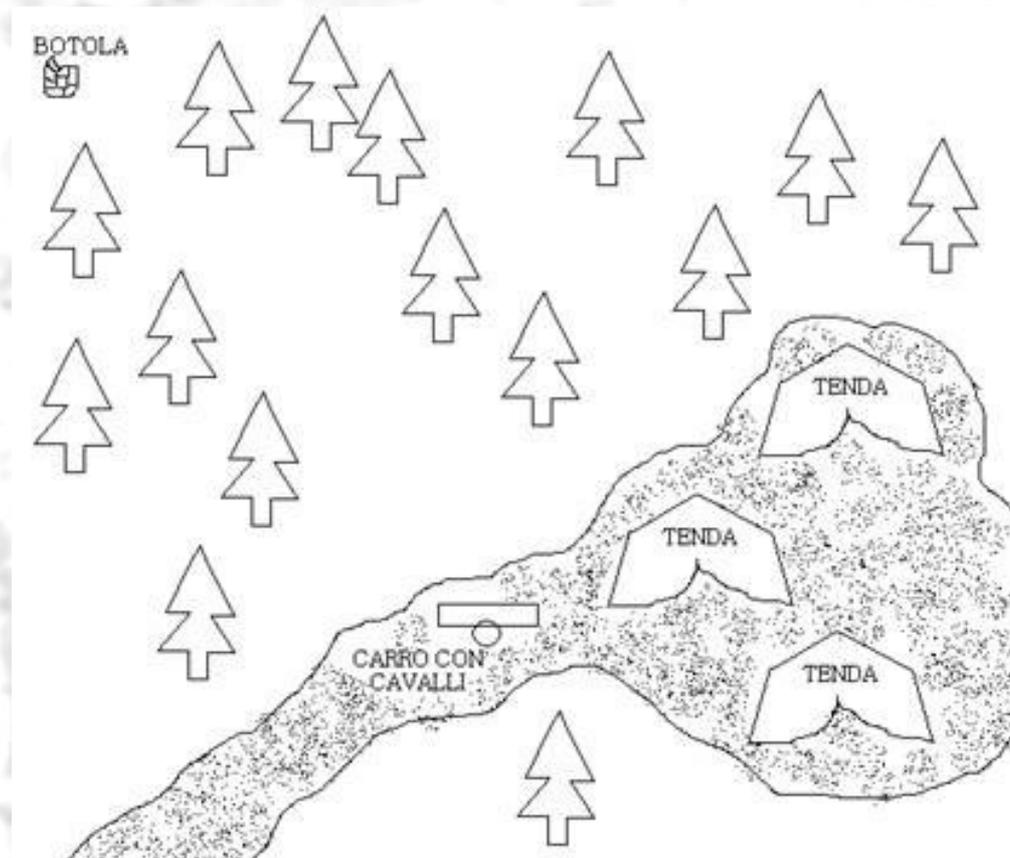
1 se i PG decidono di ucciderli va bene, finito il combattimento andate a "**Sulle scale**"

2 se i PG decidono di nascondersi e non agire, male, i militari vedranno i corpi dei collega che giacciono al suolo e scapperanno dando l'allarme, torneranno poco più tardi in una squadra di 10 e perlustreranno tutte le gallerie..

3 se i PG decidono di seguirli senza ucciderli, escono dalla botola e andate a "**Sulle scale**"

4 se i PG decidono di scappare per dove sono entrati, andate "**Ritirata**"

Sulle scale



Salendo dalle scale vedranno una piccola tendopoli di militari austroungarici intenti nel caricare vari pacchi su dei carri trainati da cavalli, i pacchi sono molto simili a quelli visti nella grotta.

(se no allarme)
Ci sono 6 militari che lavorano al carro caricando le casse, altri 3 girano per le tende, non sapete però quanti sono

in realtà i militari nelle tende.

(se allarme) ci sono 4 militari che caricano i pacchi sul carro con molta fretta, altri 5 sono in puntamento verso la botola, anche se non riescono a scorgervi per colpa della vegetazione alta, non sapete in quanti sono in totale nelle tende.

La cosa migliore sarebbe agire di notte in entrambi i casi, ronde di 2 militari+1 caporale (no allarme) o 3 militari+1 caporale (si allarme) pattugliano la tendopoli, ogni 2 ore si danno il cambio. I pacchi che non sono sul carro sono nella tenda più a sud del disegno, un militare sonnecchiante dovrebbe proteggerla, in questa tenda c'è anche il pacco con le scritte in italiano, in realtà sono 3 i pacchi, nell'indecisione sarebbe meglio prenderli tutti e 3, visto che loro non sanno quale è.

In totale la tendopoli ospita 14 militari austroungarici:

Fahnrich, comandante del plotoncino

CA 15, PF 45,

FOR 18, DES 15, COS 17, INT 18, ts: T +3 R +3 V +1, 4° livello,

attacco base +4,

una pistola Mauser 9mm. +6 distanza 1d10 danni, max. 6 colpi, crX3, un pugnale +5 1d4+4, cr19-20X2, 19 corone in tasca

<p>Feldwebel, vice comandante</p>	<p>CA 14, PF 33, FOR 13, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +5 R +5 V +3, 3° livello, attacco base +3, un fucile Werndlrifle 9mm. +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +4 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 4 corone in tasca</p>	
<p>Corporal 1</p>	<p>CA 14, PF 18, FOR 14, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +3 R +3 V +1, 2° livello, attacco base +2, un fucile Werndlrifle 9mm. +5 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +3 mischia 1d6+2 danni, cr19-20X2, 9 corone in tasca</p>	<p>Corporal 2</p> <p>CA 14, PF 16, FOR 14, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +3 R +3 V +1, 2° livello, attacco base +2, un fucile Werndlrifle 9mm. +5 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +3 mischia 1d6+2 danni, cr19-20X2, 12 corone in tasca</p>
<p>Militare 1</p>	<p>CA 14, PF 8, FOR 13, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +3 R +3 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle 9mm. +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 4 corone in tasca</p>	<p>Militare 2</p> <p>CA 14, PF 8, FOR 13, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +3 R +3 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle 9mm. +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 4 corone in tasca</p>

<p>Militare 3</p>	<p>CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 7 corone in tasca</p>	<p>Militare 4</p>	<p>CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 6 corone in tasca</p>
<p>Militare 5</p>	<p>CA 13, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +1 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 10 corone in tasca</p>	<p>Militare 6</p>	<p>CA 13, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +1 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 11 corone in tasca</p>
<p>Militare 7</p>	<p>CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 4 corone in tasca</p>	<p>Militare 8</p>	<p>CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 1 corone in tasca</p>

Militare 9	CA 13, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +1 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 9 corone in tasca	Militare 10	CA 13, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +1 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 3 corone in tasca
Tutti hanno: una corazza Krupp +2 CA (tranne il comandante)			

Lascio al master come giocarsi lo scontro, come muovere i militari est.

Ritirata

Brutta scelta, tornando al campo base senza nulla tra le mani hanno firmato la condanna a morte dell'aviere, dopo qualche giorno partirà la macchina che scorterà l'aviere a Gradisca, sarà giudicato colpevole di spionaggio, contrabbando e tentato omicidio e verrà fucilato il giorno dopo. Nel caso vogliano attaccare la macchina di scorta, al suo interno 4 militari serbi moriranno facilmente ma saranno ricercati vivi o morti fin che rimangono lì, lascio al master decidere chi o cosa gli accadrà.

Epilogo

Portando il pacco alle autorità competenti e di fronte a Delrio che si commuove ringraziando uno per uno tutti i PG. Perdona pure Rasty al quale offrirebbe una bottiglia di distillato, se non fosse che essa già si trovava nelle borse del kender. Rastalof (sempre che sia ancora vivo!) dichiara di essersi divertito molto, ma che il destino lo chiama a visitare nuove terre, quindi partirà l'indomani, con grande gioia di tutti, per nuovi lidi. Daniel è veramente pentito di ciò che ha fatto, ma lo è ancor di più dopo essere passato sotto le pesanti mani di suo padre, 4 costole rotte, 20 giorni di ospedale e denuncia alle autorità competenti che lo aspettano per arrestarlo, quando uscirà dall'ospedale. Chiaramente tutte le accuse vengono ritirate e i due carcerati possono uscire di prigione, con grande gioia dei carcerieri.

Ora devono tornare a casa, con Delrio e il pacco riconsegnato, gli eventi bellici sono continuati fino a questo punto, voi avete sentito le notizie alla radio.

Una giornata di cammino vi aspetta, il tempo è sereno, ideale per farsela a piedi...

Dopo circa mezza giornata di cammino passate di fianco a una grande casa coloniale, di quelle che non ne fanno più oggiigiorno, la cosa che vi colpisce di più è che poco avanti dall'ingresso un mucchio di cartacce (molto simili a quelle dei pacchi che avete visto nelle grotte) giace avanti all'ingresso, di fianco un uomo in civile che imbraccia una doppietta da caccia sembra vegliare su di esse.

Eventualità:

se decidono di andare a vedere leggi il capitolo "**Il maniero**", calcolate che Delrio dirà loro che tornerà in patria da solo ora che è un uomo libero, andrà al comando a Villesse (da dove sono partiti i pg) e ne seguirà gli ordini ma non vuole entrare in un altro guaio.

se decidono di tornare a Villesse leggete quanto segue

Voi non siete incuriositi da quello che vedete lì, d'altronde gli ordini erano quelli di recuperare il Delrio e riportarlo a casa, e così fate. Riattraversate la dogana dove i militari che vi avevano deriso vi aspettano a braccia aperte, controllati i documenti fanno passare tutti tranne il Delrio, e vi dicono: *questo militare non ha il timbro di ingresso, perché?*", ovviamente gli spiegate che è precipitato e loro vi dicono: *"no interessa a noi, niente timbro, niente Italia, voi andare da vostro comandante, fare foglio di via e noi fare passare intanto lui nostro ospite con annesso i bagagli (il pacco famoso recuperato). Delrio incomincerà ad urlare "non abbandonatemi, mi vogliono uccidere, io so tutto dei pacchi, del traffico, non abbandonatemi, mi uccideranno..." e mentre dice così viene portate nella cella della dogana. Attaccare non è il caso, la gendarmeria serba è molto attrezzata, trattandosi di posto di confine con uno stato non ancor ben definito.*

Arrivati dal tenente Giannoni egli vi dirà *"dove è Delrio?" "ho ricevuto una comunicazione del comando, dovete tornare là e indagare sul maniero subito dopo confine, questo è un foglio di via per riportare a casa il Delrio, e stavolta, riportatelo!!!"* - poi, fatto la loro mezza giornata di cammino, leggete il capitolo "**Il maniero**", calcolate che alla dogana, quando faranno vedere il foglio di via ai militari, loro gli risponderanno: *"il fostro amiken è scappato, evasione punita con fuzilazionen da noi, se voi trovare ce lo consegnerete!"*



CAPITOLO 2: Il maniero

Apparenza esterna:

"Il maniero appare a prima vista come un maniero di stile medievale. Con grandi archi romani, archi rampanti, e colonne. I muri sono fatti di lucido granito. La grande porta giace immobile ed imponente tra due colonne. Stanno lì ferme minacciose con due anelli dorati che fungono da battenti, davanti alla porta un civile con una doppietta da caccia è fermo, di fianco all'ingresso cumuli di carta, che conoscete come quella delle grotte, giace accartocciata, come se aspettasse che qualcuno la porti via. Non ci sono finestre al piano terra, le prime sono al primo piano, anche se, a dir la verità, un primo piano sembra non esserci, è crollato all'interno dell'edificio stesso."

La guardia davanti all'ingresso: non è un civile, ma in realtà un militare austroungarico travestito, parla perfettamente lo slavo e un po' l'italiano, tanto da non essere riconoscibile dialogandoci, giocate questo personaggio come uno che ovviamente non vuole farsi scoprire nell'atto di proteggere la porta d'ingresso, ovviamente non farà assolutamente entrare i pg, alle domande risponderà in maniera vaga, in difficoltà chiamerà amici ad aiutarlo, tutti vestiti in civile e armati di forconi, bastoni, coltelli etc etc.

L'unico modo per entrare: aspettare la notte nascosti, studiare i tempi del cambio delle guardie, scoprire che tra la guardia che smonta il turno e quella che monta trascorrono circa 2 minuti, tempo debito per intrufolarsi all'interno.

In alternativa: fare un agguato alla guardia, sconsigliabile travestirsi da essa, sono in pochi e se ne accorgerebbero subito...

In alternativa: arrampicandosi in un qualche modo al primo piano, e scavando tra le macerie, facendo molto poco rumore per non essere scoperti e costretti alla fuga, si può discendere e finire nella stanza 6 del primo dangeon.



1. Entrata:

"Questa stanza è l'entrata al tetro maniero. Il pavimento è sporco e molto somigliante al materiale esterno ci sono le luci danzanti delle quattro torce allineate sui muri. Ci sono nella stanza anche sei statue di antichi musicisti, probabilmente slavi. C'è un gran mucchio di pietre da

lavorare. I materiali variano dal quarzo viola delle montagne al più raro e costoso marmo mantovano. Alla fine della hall c'è una grande sedia su un baldacchino che domina l'intera stanza, è vuota attualmente."

2. La Grande Libreria

"Questa stanza puzza leggermente di carta marcita. Il soffitto è a circa 6 metri dal pavimento e scaffali di tutti i tipi e colori sono allineati lungo le pareti della stanza. Tre scalette munite di rotelle giacciono appoggiate agli scaffali per raggiungere i ripiani più alti. Al centro della stanza c'è un tavolo con un candelabro acceso e tre libri aperti." Tra i libri niente di interessante, storia, geografia, comunque tutti scritti in slavo, apparte quelli aperti sul tavolo che sono scritti in austroungarico, se qualcuno conosce la lingua i titoli sono: *la pesca con la mosca, lo Zar e i suoi discendenti, storia dell'impero austroungarico.*

3. Lo studio medico

"Questa stanza è molto buia, l'unica luce proviene da una singola candela accesa su una scrivania incisa in modo particolare. La sedia è stata spinta via, e l'imbottitura di velluto è rotta e sparsa interamente sul pavimento. Un solo libro è chiuso sulla scrivania, con le lettere "MENSCHLICHE ANATOMIE" (ANATOMIA UMANA) che si riflettono grazie alla fioca luce della candela. Sul pavimento, vicino alla scrivania, c'è una cassa di quercia."

Il libro tratta argomenti di dissezione e di animazione di esseri umani ma è scritto in austroungarico. La cassa contiene 1 mantello, 2 unguenti e 2 fiale di morfina, 1 bisturi malconcio, ago e filo per suture, cotone idrofilo e un paio di siringhe.

4. La stanza della mappa

"La porta ha una grande serratura molto particolare. Può essere aperta solo dall'interno e, fortunatamente, ora è aperta. La stanza è vuota, ma ci sono dipinte grandi scene di battaglie sulle pareti, mentre vi è una mappa delle gallerie di confine, riconoscete grossolanamente quelle che avete visitato voi in precedenza disegnata sul pavimento con del carbone."

5. La cappella del maniero

"C'è una grande porta di quercia chiusa in questa locazione. Su di essa sono incise l'immagine di Cristo e strane parole in latino."

"Anticamente i proprietari di questo maniero dovevano essere molto cattolici per arrivare a eleggere una stanza così grande a cappella interna, dentro la stanza non c'è nulla fatta eccezione del buio. C'è un debole odore di candela spenta. Ma l'oscurità regna sovrana."

Accendendo delle torce o similari...

"La stanza è costruita con lucida pietra e dipinti al muro ci sono le 12 tappe della via crucis. Alla fine della stanza c'è un altare con un grosso crocefisso sopra. Ai piedi del crocefisso un calice d'oro ricolmo di un liquido rosso (vino). Dietro ci sono due statue; una raffigurante una santa che non conoscete e l'altra è un arcangelo intento ad uccidere un coccodrillo" Sotto l'altare c'è un pugnale. Vi è un ragno inciso sulla lama.

6. Scale

"Qui ci sono un numero di scale (52 per la precisione) che portano al primo piano, sono lavorate in semplice legno e sono ricoperte da pietra ma saliti al primo piano le macerie fermano la salita davanti ad una porta semi-distrutta.

7. Corridoio

"Questo è un passaggio vuoto che sembra essere un posto sicuro. Anche se non c'è luce."

8. Armeria

"all'interno di questa stanza c'è una rastrelliera pressappoco vuota, è improvvisata con qualche asse di legno, giace incostudita 1 carabina Steyr rman calibro 7.92 con un caricatore da 6 colpi e 2 pistole Luger 9mm con 1 caricatore ciascuna."

9. La stanza delle guardie

"quattro brande ospitano 4 guardie intente a dormire (se i rumori dei pg non sono stati talmente forti da svegliarle"

nel caso non ci sia l'allarme: al minimo rumore percepibile le guardie si svegliano, attaccano gridando "WARNUNG!" (allarme!) altrimenti vengono facilmente neutralizzate

se viene chiamato l'allarme: le quattro guardie sono armate solo della baionetta e attaccano, questo perché le armi le tengono nella camera vicina, ma al grido di WARNUNG! (allarme) altre 2 guardie arrivano armate di doppietta, 1 sola se l'altra è stata neutralizzata all'ingresso.

Caratteristiche dei soldati

Soldato/i austroungarico con doppietta:

CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello,

attacco base +1,

un fucile da caccia +4 distanza 1d8 danni, max. 2 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX2, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 7 corone in tasca

Soldati austroungarici non armati:

CA 10, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello,

attacco base +1,

la baionetta +1 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 3 corone in tasca

10. La stanza riunioni

"Questa è una evidente sala riunioni. Un immenso fuoco che proviene da un focolare illumina l'intera stanza. Un tavolo e delle sedie malconce sono poste in questa stanza, attualmente è vuota.

11. Gli studi di A & B

Per entrambi leggi: "Questa stanza è molto scura, l'unica luce proviene dalle due candele che bruciano sulla grande scrivania scolpita. Al lato più lontano della stanza ci sono casse di legno con il simbolo dell'impero austroungarico incise sul fronte."

In ogni cassa si troveranno le seguenti cose: 50 sacchetti di allucinogeno in polvere bianca e un pezzo di carta con l'esatto conto di ciò che contengono le casse. *Nella stanza 11B c'è un passaggio segreto per la stanza 14.*

12. La cucina

"Il fracasso di pentole e padelle sporche e sparse ovunque è l'arredamento di questa stanza"

"All'interno di tutta la stanza, potete notare che l'aria è densa di grasso, e un giovane in civile è occupato a tagliare qualcosa che dovrebbe essere del formaggio."

Quando i giocatori fanno ingresso il giovane li guarda e dirà che il cibo non è ancora pronto. Parlano un malandato italiano, non ha armatura e ha solo un coltello. (Il combattimento dovrebbe essere evitato) Il ragazzo è un militare austroungarico in civile che, vistosi chiuso da dei militari italiani, preferisce recitare la parte del civile che quella del militare morto... eseguirà tutti gli ordini che gli diranno i pg e senza discutere, si spaccerà come contadino costretto a servire i militari, deve pulire e preparare da mangiare altro non sa, però dice che anche sua sorella è stata presa dai militari ed è in questa casa. Se il militare non viene disarmato del coltello lo utilizzerà più avanti.

13. Qualcuno sta facendo per caso sesso?

"Questa porta è chiusa ed i gemiti e le urla di una femmina possono venir sentiti chiaramente al di sopra del dolce suono dell'amoreggiare."
"

Se i pg aprono la porta e si precipita dentro, l'uomo della coppia che stava avendo un rapporto si alzerà ed attaccherà.

"Un uomo avvolto in un lenzuolo si alza di scatto mentre la sua compagna rimane nuda ritta vicino a lui. Lui brandisce la pistola sopra al comodino e spara agli intrusi."

L'uomo è un caporale ed il comandante delle guardie, sembra veramente imponente nonostante abbia i pantaloni calati, se il ragazzo delle cucine non è stato disarmato o trovato entra anch'esso nel combattimento con il coltello da cucina.

Militare: CA 13, PF 9, FOR 12, DES 13, COS 11, INT 10, ts: T +1 R +2 V +1, 1° livello, attacco base +1, un coltello da cucina +1 mischia 1d4+1 danni, cr19-20X2, 5 corone in tasca

Caporale: CA 13, PF 21, FOR 15, DES 17, COS 18, INT 11, ts: T +3 R +3 V +1, 2° livello, attacco base +2, una pistola Luger 9mm., 1d10, cr.X3, 1 caricatore da 6 colpi dentro, nel caso finisca i colpi brandisce una sedia e quel che può usare contro i pg, la sedia fa 1d4+2 danni, nella tasca dei pantaloni 12 corone.

La ragazza: è una civile slava che era stata presa durante il giorno dal caporale in giro per la città, è una prostituta, bellezza 15, ovviamente non farà niente ne contro ne a favore dei pg, l'unica cosa che vuole sono le 2 corone per la scopata mal consumata, e si offre ai pg per altrettanti soldi a testa...

14. La trappola

"Tre statue di bellissime donne stanno erette. Fissano davanti a loro in modo spaventoso. Non appena la compagnia entra dall'altra stanza un fucile incomincia a sparargli addosso."

15. La difesa

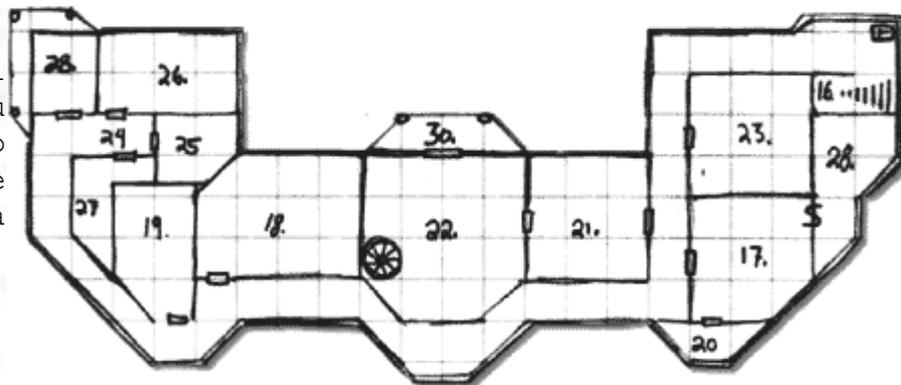
"Questa è l'entrata ad una caverna che serpeggia giù nelle tenebre (scala a chiocciola). L'unica altra cosa presente nella stanza è un foglio di carta lasciato al suolo distrattamente." (si arriva alla stanza 16 del prossimo dangeon)

il foglio è la mappa della zona circostante (quella disegnata per terra con il carbone nella stanza 4).

Militare: CA 14, PF 10, FOR 12, DES 15, COS 11, INT 15, ts: T +1 R +3 V +2, 1° livello, attacco base +1, un fucile Werndlrifle +4 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +2 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 6 corone in tasca

16. Scale che scendono

"Qui c'è un numero di scale (52) che porta giù all'ultimo livello. Sono lavorate in semplice legno e coperte da pietra."



17. La camera della sacerdotessa

"La porta per accedere a questa stanza ha un simbolo di un ragno scolpita su di essa ed è chiusa da una serratura."

Deve essere scassinata per entrare!

"Come la porta si apre produce uno scricchiolio e la luce proveniente dal corridoio ristagna nella stanza evidenziando qualcuno intento a dormire. La persona sta russando sonoramente."

All'interno di questa stanza un sergente sta russando sonoramente ed è sfinito per il lavoro fatto oggi, si sveglia solo scuotendolo sonoramente, sarebbe meglio farlo prigioniero piuttosto che ucciderlo.. di fianco al comodino ha il fucile appoggiato, la baionetta nel fodero, era talmente stanco che non si è neanche spogliato per dormire.

Sergente: CA 14, PF 33, FOR 13, DES 14, COS 15, INT 11, ts: T +5 R +5 V +3, 3° livello, attacco base +3, un fucile Werndlrifle 9mm. +6 distanza 1d12 danni, max. 10 colpi, -2 tiro ravvicinato, crX3, la baionetta +4 mischia 1d6+1 danni, cr19-20X2, 8 corone in tasca

18. La vecchia armeria

"Questa porta conduce ad una stanza che odora di ruggine, infatti contiene allineate file e file di armature. Una completa armatura in maglie giace su un tavolo di lavoro. Ci sono otto manichini allineati lungo le pareti , ed un traballante vecchio sgabello."

Qui trovate vecchie e arrugginite armature che appartenevano al maniero, tutte hanno l'insegna del ragno sopra, evidentemente appartenenti alle segrete dell'antico maniero, ovviamente tutte inservibili visto il peso e la ruggine.

19. I Dormitori dei corrieri

"Due ragazzi, probabilmente slavi dalla carnagione, stanno chiacchierando sottovoce, appena vi vedono smettono di parlare e non dicono più niente, altri 6 bambini dormono su delle pulciose brande"

Sono disarmati e senza difese ucciderli fa proprio schifo, i bambini vengono usati per trasportare i pacchi da quel maniero ai spacciatori minori, loro tutto quello che sanno è *"i grandi ci danno da mangiare e in cambio vogliono che portiamo dei pacchi da qui a casa di qualche persona, dentro non so cosa c'è anche perché se ci guardiamo hanno detto che ci picchiano... prima eravamo molti ma adesso siamo rimasti solo noi e i grandi hanno detto che tra un po' anche noi dovremo andare via... gli altri bimbi sono stati portati via con un camion, noi non sappiamo dove andremo..."*

20. Il bagno

"Ci sono un lavandino ed una toilette in questa stanza. L'acqua sembra scorrere in continuazione e c'è una tavoletta sul lavandino con sopra un profumato sapone. Una lieve puzza permea questa stanza. Probabilmente proviene dal cattivo cibo."

21. L'ufficio

"La porta di questa stanza è chiusa a chiave."

"Questa è l'anticamera di una camera da letto. E' eccezionalmente fredda e asciutta, ci sono due statue su altrettanti piedistalli, una grande scrivania in quercia con delle carte su di essa e quattro candele accese. Un caldo tappeto ricopre le mattonelle del pavimento. "

La porta è chiusa a chiave, Sulla scrivania ci sono carte della locale valle e piani d'attacco, sono scritte in austroungarico e parlano di un imminente attacco da parte di una serie di squadre proprio lì, nella zona in qui risiedono.

22. La camera da letto del comandante

"Una figura solitaria giace comodamente sotto delle lenzuola di raso e seta. La forma si muove come voi entrate, esponendo una mano. La mano si flette lentamente come l'uomo comincia ad alzarsi. Il capitano Golden Strucker è in piedi a desso, è a torso nudo ma con i pantaloni, sul comodino la sua Luger, ma non ha intenzione di prenderla, vi guarda e vi dice: *" voi chi siete, italiani? Tedeschi o austroungarici travestiti? Slavi incazzati? Insomma, chi cazzo siete..."*

poi: "...ah, italiani, tanto per me non fa differenza, sono tutti nemici, mi chiamo Golden Strucker, per voi capitano Strucker dell'esercito austroungarico, numero di matricola 197425 e mi dichiaro prigioniero politico e visto che probabilmente non sapete cosa vuol dire, dovete scortarmi al vostro comando e avvertire le autorità superiore, in quanto sono un ufficiale e saprete cosa succederà? Succederà che voi o chi per voi mi riscorderete qui, davanti al maniero come uomo libero dopo neanche un giorno dal mio arresto..."

"l'alternativa è che ve ne andiate subito e io vi garantisco che uscirete vivi da qui e con qualche sterlina in tasca, diciamo un centinaio a testa che equivalgono se non sbaglio a 50 lire circa, cioè 55 mesi di stipendio circa, e per voi è già un grande affare, d'altronde ne vale la pena rischiare per qual misero stipendio che il vostro stato vi da?"

"Nella stanza c'è un letto, due tavoli, due casse, una scala a chiocciola."

Se costretto a parlare, ma solo sotto tortura lo farà: "che cazzo volete da me, vile plebe italiana, faccio parte di un affare internazionale che voi omuncoli neanche potete immaginare, vi state scontrando con un impero, lasciate perdere, al vostro ritorno vi aspetta la fucilazione stupidi!!!"

"esiste uno spaccio di sostanze, diciamo non proprio legali, tra i vari eserciti, quello austroungarico, quello tedesco e quello italiano, i vertici, ma gente con greche sulle spalle, utilizzano l'esercito per spacciare, questo è solo un centro di raccolta e smistamento, utilizziamo i bambini per le piccole consegne, il resto viene fatto via aerea, navale o terrestre, quel coglione del vostro amico aviare è stato abbattuto da noi, la curiosità gli aveva fatto aprire un pacco e aveva scoperto tutto, voleva soldi per continuare a fare le consegne e non denunciare il fatto, e noi lo abbiamo abbattuto, ma il pirla non è morto e si è fatto carcerare per stare al sicuro, sapeva che cinque stronzi sarebbero giunti a prelevarlo e sarebbe tornato in patria vivo, dov'è adesso?"

se è in cella alla dogana: "povero pirla, lo avranno già scannato adesso, ben gli stà, doppiogiochista..."

se ha detto che tornava in patria da solo: "incompetenti, ve lo siete fatto scappare, adesso avete un disertore in più!"

se i doganieri gli hanno detto che è scappato: "certo come no, guardate nei fossi, probabilmente scorre ancora il suo sangue..."

poi continua: "questo centro stà per essere chiuso, dal comando mi hanno avvisato che presto l'esercito austroungarico invaderà queste terre e noi stiamo finendo le scorte, i bambini che utilizzavano sono stati portati a Linz, in un lager e presto questi che sono rimasti faranno la stessa fine, avete visto che qui sono rimasti pochi soldati, ce ne stiamo andando e voi siete arrivati tardi, andatevene, datemi retta, se volete campare..."

altro il comandante non sa e non dice...

23. Le camere da letto dei corrieri

"Ci sono due letti in questa stanza. Uno è occupato da un bambino che sta dormendo, l'altro è stato rifatto da poco. Ci sono anche due casse in legno."

Il bambino è uno di quelli scomparsi. Non c'è nient'altro nella stanza, i bauli sono vuoti.

24. Incrocio

"Il corridoio termina qui davanti a quattro porte perfettamente identiche."

25. La camera vuota

"Vi è un grande letto rivestito in seta ed in raso che giganteggia nella stanza. Ci sono anche una cassa in legno di quercia ed un tavolo sul quale ci sono molte carte."

Ci sono, tra le carte, le residenze e i nomi, con tanto di consegne e pagamenti, dei spacciatori locali.

26. Stanza

Questa stanza è attualmente vuota.

27. Magazzino

"Materiali vari in disuso da anni sono stati accatastati dentro a questa stanza, vecchi attrezzi da lavoro dei campi, casse rotte, mobili sfatti e altre cianfrusaglie sono amucchiate qui dentro."

28. Camera ad angolo

"questa stanza è vuota."

29. La sala della droga



"non è altro che il magazzino centrale delle scorte di droga, una ventina di sacchetti sono ancora accatastati in un angolo della stanza ma è chiaro che tempo addietro molti altri sacchetti erano presenti qua dentro. A terra polvere sparsa un po' ovunque."

Infatti i pg devono fare un tiro su tempra CD15 o accusare i sintomi allucinogeni della polvere, chi non passa il TS accusa per 1d12 round: 1-20%= spara ad un pg vicino, 21-40%= cade a terra in preda alle risa, 41-60%= si eccita e cerca di copulare con un altro pg, 61-80%= cerca di colpire con un arma da taglio un pg vicino, 81-100%= sviene. (leggi la stanza 30)

30. La terrazza di controllo

"la porta di questa stanza presenta un'apertura fatta apposta per passare con un fucile, infatti un militare da questo spioncino spara all'impazzata i suoi colpi, ha copertura totale, quindi non può essere colpito ma ha -3 sui TxC perché ha la visuale coperta."

31. Armadietto

"cartacce accatastate dei pacchi stanno ovunque, quelli presenti all'esterno davanti al maniero sono solo una piccola parte di quelle che sono presenti qui."

Per stanare il militare sarebbe bene dar fuoco alle cartacce presenti nella stanza 31, a rischio di incidenti vari ovviamente...

3

32. La stanzetta

"passando tra le cartacce si può arrivare a questa stanza, è vuota..."

EPILOGO

Che catturino o uccidano il capitano austro-ungarico non ha importanza, tanto torneranno dal tenente Giannoni a mani vuote, stanato sì il maniero, ma con solo qualche notizia in più, ovviamente Delrio è scomparso dalla loro vista e non possono recuperarlo. Se il capitano Strucker non parla ai pg, lo farà quando viene portato al comando.

Una volta che sono arrivati al comando, Giannoni vuole subito conferire con loro e gli chiederà cosa è successo, dopodiché chiederà loro che fine ha fatto Delrio, ascoltato il loro racconto dirà loro: *non posso credere che Delrio sia fuggito, voi gli avete dato sicuramente una mano, ora abbiamo un disertore in più e voi siete suoi complici, guardie, arrestateli!*

Venite spogliati di ogni arma e accompagnati nelle celle del piccolo comando di Villesse in attesa di giudizio.

Passate un paio di settimane Giannoni un giorno arriva davanti alla vostra cella e vi dice: *soldati, il tenente colonnello Iacopi è qui per il vostro processo, sarete scorati nel mio ufficio, se venite assolti sarò il primo felice per voi, se verrete giudicati colpevoli, darò io l'ordine alla vostra fucilazione...* detto questo vi accompagna nel suo ufficio, entrati un tenente colonnello siede dietro la scrivania e vi dice: *allora, si può sapere cosa è successo?*

Se Strucker non è tornato con i pg: Il ten.col vi dice: *voglio credere alla vostra storia, per le informazioni in mio possesso potrebbe essere veritiera, attualmente siete assolti dal reato di aver aiutato un disertore, però ora avrete un'altra missione da compiere per scagionarvi totalmente, dovrete trovare Delrio, lo dovrete catturare vivo, assolutamente vivo, se me lo portate morto vi accuserò di averlo ucciso perché avevate paura che egli parlasse e vi farò fucilare, io personalmente lo processerò e, probabilmente, lo fucilerò, scagionandovi del tutto. Dove sia di preciso non lo so, però so che ha una sorella, si chiama Anna, abita a Vigodarzere, in provincia di Padova a 150Km. da qui. Un camion militare partirà tra due giorni, trasferisce una parte di truppa a Padova dove c'è il comando centrale, voi sarete scaricati a Vigodarzere. Questi sono gli ordini!*

Se Strucker è tornato con i pg: Il ten.col. Vi dice: *ho parlato con il comandante Strucker, mi ha assicurato che voi non centrate con il disertore Delrio, siete scagionati dall'accusa di aver aiutato il disertore, i nuovi ordini sono questi, domani mattina farete da scorta a*

Struker, lo riaccompagnerete a Fogliana Redipuglia e tornerete immediatamente indietro, Struker è stato assolto da ogni reato da voi imputatogli e non voglio incidenti con il regno Austroungarico, soprattutto in questo momento del conflitto mondiale, poi la vostra nuova missione sarà trovare Delrio, in poco tempo voglio il disertore vivo, e ripeto vivo, altrimenti vi accuserò di diserzione voi stessi, intesi! Andate...

Il giorno dopo partite con Struker verso il confine, prima di passarlo Struker vi dice: ve lo avevo detto che sarei stato innocente, troppi interessi ci sono qua sotto, vi siete imbattuti di qualcosa di molto grosso, datemi retta, io nel giro di qualche giorno sarò fucilato dai miei superiori coinvolti, voi state portando un militare alla gogna, facciamo così, se mi lasciate andare passato il confine senza consegnarmi al maniero io vi dirò come potete trovare Delrio, voi non rischiate niente perché siamo in territorio Slavo e io mi salvo, altrimenti giuro che non vi aiuterò e mi porto il segreto nella tomba...

Se accettano: Delrio non so dove sia ma i servizi segreti sanno che a Vigodarzere in provincia di Padova a 150km. da qui abita Anna, sua sorella, lei forse vi darà una mano, e.. grazie amici, forse un giorno ci rincontreremo e potrò pareggiare il favore, addio...

Se non accettano: Italiani nazionalisti e leali, avessimo soldati così nell'Impero, ok, allora voglio aiutarvi lo stesso, a Vigodarzere in provincia di Padova a 150km. da qui abita Anna, la sorella di Delrio, i servizi segreti me lo comunicarono quando lo condannarono a morte, catturatelo da parte mia...

Tornati al comando e, quando confideranno queste cose a Giannoni, egli vi comunica che dopo un paio di giorni un camion trasporterà una parte di truppa da villesse a Padova al comando generale, lui farà in modo di farvi salire su un camion e scaricarvi a Vigodarzere per farsi perdonare dell'arresto... e così succede...



BIBLIOGRAFIA

Il manuale GM1 lo potete trovare cliccando qui



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

Disponibile anche su Amazon

DEMO



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.