

# GM1



## Verso il forte

IDEALE PER GRUPPO DI 2°/3° LIVELLO  
**Avventura creata per GM1**  
[www.ombredellagrandeguerra.it](http://www.ombredellagrandeguerra.it)



Liberamente tratto da: Il vecchio mulino – [www.dragobianco.it](http://www.dragobianco.it)

AVVENTURA DIMOSTRATIVA SU COME CONVERTIRE UNA STORIA FANTASY IN UNA PER GM1

# VERSO IL FORTE

## *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!"*

Il 10 marzo 1915, dopo varie peripezie, trasferimenti in treno e l'ultimo lungo tratto interamente fatto su di un vecchio camion militare, arrivate all'imperioso Forte Venini di Oga.

*tratto dall'avventura "Forte Venini di Oga"*

Ma siamo certi che l'ultimo tratto fu così noioso?

Un vecchio camion militare vi sta aspettando alla stazione di Bormio, facile per i vostri accompagnatori riconoscere 'carne fresca' da aggiungere al Forte Venini di Oga. Vi invitano ad accomodarvi sulle fredde e rigide panche del cassone e, faticando ad accendersi, il camion inizia la sua lunga strada per Oga.

Ora dopo ora, paese dopo paese passate per Santa Lucia, il possente forte si incomincia ad intravedere da lontano, o almeno così vi dicono gli altri occupanti del cassone quando un brutto rumore metallico e una fumata bianca ferma il camion.

*'Si è rotto!*

Il capomacchina vi invita a scendere,

*'Allora, il camion si è rotto, io e l'autista rimaniamo qui assieme ad altri quattro e voi (IL GRUPPO DEI PG) che siete nuovi salite a piedi al forte e avvistate il Maggiore dell'autostazione.*

Inutile fargli presente che non sapete nemmeno dove sia il Forte, il solerte sergente vi indica una strada che sparisce in mezzo al bosco, c'è solo quella e porta solo al forte, non potete sbagliarvi e, soprattutto, siete gli ultimi arrivati e di certo non vorrete partire disubbidendo un ordine superiore.

Vi incamminate a piedi lasciandovi santa Lucia alle spalle, per quello che ne sapete, qualche ora a piedi e sarete arrivati.

---

DA QUI IN POI VEDRETE LA STORIA ORIGINALE SULLA SINISTRA DEL FOGLIO E QUELLA GM1 MODIFICATA SULLA DESTRA. LE PARTI EVIDENZIATE SOTTOLINEANO LE AGGIUNTE O MODIFICHE SIGNIFICATIVE.

---

**Il vecchio mulino**

I PG sono tutti insieme in una via secondaria tra due importanti città. La bella giornata di primavera vi immerge di luce e di profumi, nulla sembra poter turbare il vostro viaggio.

Il cinguettio degli uccelli viene interrotto da un urlo lacerante di una donna, vi fermate per un attimo per capire cosa sia accaduto.

Dai cespugli esce una donna con le vesti di una mugnaia, con delle ferite su tutto il corpo ed in evidente stato di shock.

I PG devono tranquillizzare la donna con qualche incantesimo tipo Scaccia Paura e simili per poterle parlare altrimenti la donna per circa 2 ore farà gesti di pazzia (a scelta del DM).

Dopo averla tranquillizzata la donna racconterà cosa le è accaduto:

"Ero con mio marito Baldwin nel nostro mulino a lavorare, era mattina, tutto ad un tratto il cielo si è oscurato, B. è uscito a vedere cosa era accaduto fuori dicendomi di aspettare lì.

Dopo pochi minuti ho sentito come un rumore di liquido che si riversava, ed un grande boato ha fatto tremare il mio mulino.

Mi sono precipitata alla porta per vedere cosa era successo, mio marito era di fronte a me con gli occhi bianchi la bava alla bocca e con in mano un'ascia, una luce filtrava da dietro le sue spalle, aveva uno sguardo indemoniato e mi gridava di scappare mentre brandiva l'ascia contro di me.

Preso dal panico sono fuggita su di una canoa che avevamo sul fiume, in lontananza vedevo un turbine nero che sovrastava il mio mulino.

VI PREGO AIUTATE MIO MARITO!!!"

**Verso il forte**

I PG sono tutti insieme in una via secondaria tra due importanti città. La bella giornata di primavera vi immerge di luce e di profumi, nulla sembra poter turbare il vostro viaggio.

Il cinguettio degli uccelli viene interrotto da un urlo lacerante di una donna, vi fermate per un attimo per capire cosa sia accaduto.

Dai cespugli esce una donna con le vesti di una mugnaia, con delle ferite su tutto il corpo ed in evidente stato di shock.

I PG devono tranquillizzare la donna, utile sarebbe avere un A.s.a. nel gruppo che intervenisse in quanto unico paramedico.

(a scelta del DM come agire).

Dopo averla tranquillizzata la donna racconterà cosa le è accaduto:

"Ero con mio marito Antonio nel nostro mulino a lavorare, era mattina, tutto ad un tratto il cielo si è oscurato, Antonio è uscito a vedere cosa era accaduto fuori dicendomi di aspettare lì.

Dopo pochi minuti ho sentito come un rumore come di spari e delle grida di persone arrabbiate, un frastuono che ha fatto tremare il mio mulino.

Mi sono precipitata alla porta per vedere cosa era successo, mio marito era di fronte a me con gli occhi sbarrati e con in mano un bastone, tre briganti erano dietro le sue spalle, aveva uno sguardo indemoniato e mi gridava di scappare.

Preso dal panico sono fuggita su di una canoa che avevamo sul fiume, in lontananza vedevo un brigante che cercava di raggiungermi.

VI PREGO AIUTATE MIO MARITO!!!"

Sicuramente tra i PG ci sarà qualcuno LEGALE BUONO o comunque devoto alla giustizia che non potrà rifiutarsi di collaborare.

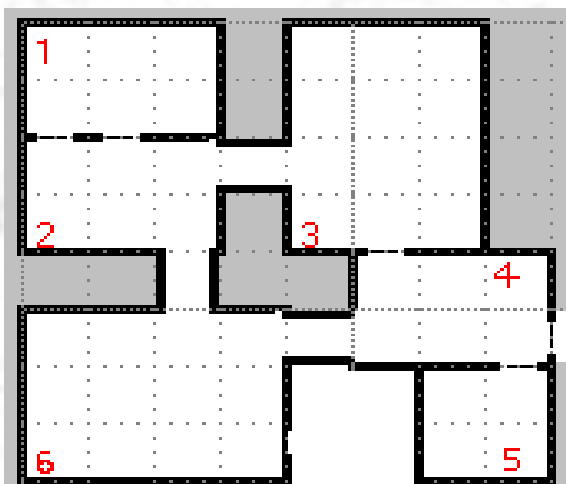
La donna dice che il mulino è a 2 ore di cammino costeggiando il fiume.

#### **Descrizione del Mulino da lontano:**

Il mulino in lontananza non si vede poiché al suo posto c'è una zona di buio pesto con il vortice descritto dalla donna, tutti gli animali del bosco sono impauriti e scappano nella direzione opposta a quella dei PG a cadenze regolari, dal vortice scaturiscono dei fulmini.

Proseguendo ancora verso il mulino i PG noteranno che la vegetazione si è atrofizzata a seguito di chissà quale evento magico.

(per cui non si potrà più usufruire della protezione del bosco)



#### **4) L'ingresso:**

Spinta dal vento l'insegna del mulino di Baldwin sbatte sulla parete, la porta d'ingresso è socchiusa come se vi invitasse ad entrare...

Una volta entrati i PG si accorgeranno di trovarsi nel locale negozio dove i mugnai vendevano pane e farina.

Sicuramente tra i PG ci sarà qualcuno LEGALE BUONO o comunque **tutti devoti** alla giustizia che non potrà rifiutarsi di collaborare.

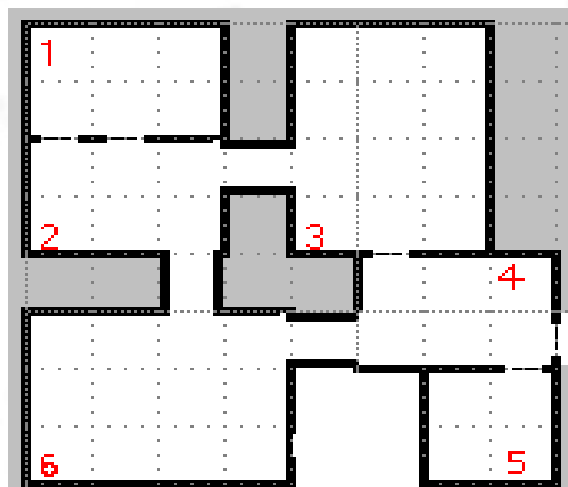
La donna dice che il mulino è **a meno di 1 ora** di cammino costeggiando il fiume, **lei vi accompagnerà nascondendosi poco distante.**

#### **Descrizione del Mulino da lontano:**

Il mulino in lontananza non si vede poiché al suo posto c'è una **foschia tipica di questo periodo**, **pochi** animali del bosco sono impauriti e scappano nella direzione opposta a quella dei PG a cadenze regolari.

Proseguendo ancora verso il mulino i PG noteranno che la vegetazione è **più rada**, ma poco o niente ancora si riesce a capire dalla loro **posizione**, si può solo avanzare con prudenza.

**(a discrezione del DM)**



#### **4) L'ingresso:**

Spinta dal vento l'insegna del mulino di **Antonio** sbatte sulla parete, la porta d'ingresso è socchiusa come se vi invitasse ad entrare...

Una volta entrati i PG si accorgeranno di trovarsi nel locale negozio dove i mugnai vendevano pane e farina.

Dopo 2 round dalla loro entrata le forme di pane che sono sugli scaffali cominceranno a volare e a creare un vortice intorno ai PG, qualche forma di pane colpirà i PG. (I PG hanno - 3 al tiro per la sorpresa all'attacco degli scheletri giganti).

Dalla stanza 5 usciranno 3 scheletri giganti intenzionati ad uccidere i PG con le loro lance:

#### **Scheletro Gigante:**

CA 4, DV 4 + 4, PF 30, THACO 15, ATT 1 lancia o palla di fuoco (1 volta ogni 6 turni), Fer 1d12 o 8d6, Immuni ad incantesimi che CHARMANO, ADDORMENTANO O BLOCCANO, 1/2 danni da freddo, armi da taglio e da punta (dardi e frecce solo 1pf) PX 975.

Possono essere scacciati ma come **Mummie**. Tutti e tre possono lanciare la palla di fuoco.

#### **5) Il Deposito:**

Questo era il deposito dei sacchi di farina da vendere, ora molti di questi sacchi sono sventrati ed una nuvola di farina aleggia nella stanza riducendo molto la visibilità.

Se i PG perdono tempo (almeno 2 turni) ad aprire i sacchi in uno di questi troveranno dei gioielli (una collana, 2 bracciali, ed una spilla) del valore di 5000m.o., 2000m.o. e 1500m.o. questa è la refurtiva di un ladro che usava i sacchi di farina come nascondiglio e poi li acquistava e se li faceva mandare a casa scortandoli di nascosto così da non essere scoperto.

#### **6) La sala mulino:**

Questa è la sala con i macchinari del mulino un intreccio di ingranaggi, in legno, in movimento che occupano metà della stanza. Un grande contenitore di pietra con il

Dopo 2 round dalla loro entrata dalla stanza 5 usciranno 2 briganti intenzionati ad uccidere i PG con le loro armi:

#### **Brigante comune (2):**

CA 12, PF 27, ATT:

Fucile: M1886 Gardner 8mm., TxC 1d20+6, danno 1d10, -2 TxC su ravvicinato (3m.), 55m di gittata, 4,4 kg, critico x2, perforante, colpo singolo, caricatore da 3 colpi, poi finiti

Baionetta: TxC 1d20+6, danno 1d6+mod. Forza (2), critico 19-20x2.

Altro: abbigliamento comune, nessun documento con se, un tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

#### **5) Il Deposito:**

Questo era il deposito dei sacchi di farina da vendere, ora molti di questi sacchi sono sventrati ed una nuvola di farina aleggia nella stanza riducendo molto la visibilità.

Se i PG perdono tempo (almeno 2 turni) ad aprire i sacchi in uno di questi troveranno dei gioielli (una collana, 2 bracciali, ed una spilla) del valore di 5 lire, questa è la refurtiva di un ladro che usava i sacchi di farina come nascondiglio e poi li acquistava e se li faceva mandare a casa scortandoli di nascosto così da non essere scoperto.

#### **6) La sala mulino:**

Questa è la sala con i macchinari del mulino un intreccio di ingranaggi, in legno, in movimento che occupano metà della stanza. Un grande contenitore di pietra con il

pestello di pietra collegato a al macchinario è ricolmo di grano da rendere farina.

Il grano è marcio ed è diventato terreno fertile per 3 **Ficomiceti** che attaccheranno i PG se questi si avvicineranno al grano marcio.

### **Ficomiceto:**

CA 5, DV 5, PF 25, THACO 15, ATT 2 spruzzi di spore, Fer. 3-6/3-6 + Infezione.

Quando viene colpito il PG deve effettuare un TS contro veleno o le spore si attaccheranno al suo corpo propagando il fungo in 1d4 + 4 round facendo 1d4 + 4 ferite per round, alla fine di tale periodo il PG sarà morto e trasformato in fungo in 1d4 + 4 turni. La propagazione del fungo si arresta con un cura malattie.

### **3)La cucina:**

La cucina del mugnaio è una stanza molto grande infatti comprende un grande camino sul lato nord, un gran tavolone al centro con 4 sedie, un angolo lettura con una piccola collezione di libri, una dispensa a 4 ante, un forno a legna per fare il pane ed un foro nel pavimento che funge da pozzo.

Nel camino su di una fiamma nera è poggiato un calderone di bronzo dove ribolle un liquido nerastro. Nel calderone si sta formando un vapore velenoso, e chi si avvicina ad 1,5 m dal calderone deve tentare un TS contro veleno o perdere 10 PF per soffocamento.

### **2)La Chiesa:**

La stanza è una rudimentale chiesa con 4 panche da 2 posti un altare in legno con del pane sopra.

pestello di pietra collegato a al macchinario è ricolmo di grano da rendere farina.

Nascosto dietro a questi un'altro brigante attende i PG per un'imboscata, avendo sentito combattere nella stanza accanto, il primo round sparerà un colpo senza iniziativa avvantaggiandosi

### **Brigante comune:**

CA 12, PF 24, ATT:

Fucile: M1886 Gardner 8mm., TxC 1d20+6, danno 1d10, -2 TxC su ravvicinato (3m.), 55m di gittata, 4,4 kg, critico x2, perforante, colpo singolo, caricatore da 3 colpi, poi finiti

Baionetta: TxC 1d20+6, danno 1d6+mod. Forza (2), critico 19-20x2.

Altro: abbigliamento comune, nessun documento con se, un tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

### **3)La cucina:**

La cucina del mugnaio è una stanza molto grande infatti comprende un grande camino sul lato nord, un gran tavolone al centro con 4 sedie, un angolo lettura con una piccola collezione di libri, una dispensa a 4 ante, un forno a legna per fare il pane ed un foro nel pavimento che funge da pozzo.

Nel camino su di una fiamma nera è poggiato un calderone di bronzo dove ribolle un liquido nerastro. Nel calderone si sta formando un vapore tossico, e chi si avvicina ad 1,5 m dal calderone deve tentare un TS costituzione o perdere 1d4 punti alla costituzione per 10 round.

### **2) L'altarino:**

La stanza è una rudimentale chiesa con 4 panche da 2 posti un altarino in legno con del pane sopra.

Sulla parete ovest vi sono: delle spighe di grano, 2 falchetti ben rifiniti che brillano di luce propria, 2 pale per il pane, una veste di iuta, ed altri simboli campestri.

Un sacerdote potrà riconoscere in questi dei simboli di una Divinità Legale Buona, di nome **Riten**, è una divinità campestre.

**Ogni turno** i PG sentiranno un boato molto forte, una piccola scossa di terremoto e vedranno la chiesa mutare in una stanza dove dalle pareti fuoriescono volti mostruosi di pietra e tutte le altre suppellettili e simboli **spariscono**.

**Ogni PG Caotico Malvagio che si trovi nella chiesa quando questa è sotto l'influenza del divinità campestre perde 1d6 PF.**

**Ogni PG Legale Buono che si trovi nella chiesa quando questa è sotto l'influenza dei Mostri Perde 1d6 PF.**

#### **Spiegazione di ciò che accade:**

Baldwin il mugnaio era 5-6 anni addietro un forte sacerdote (13 Liv.) di una divinità caotica (**Azenda**), conobbe poi la donna che è attualmente sua moglie e decise di convertirsi al culto di

**Riten**. Passando al culto di Riten si assicurò la non vendetta di Azenda.

**Ora dopo tanti anni Azenda è tornato per gustare la sua vendetta e possedere Baldwin che viene strenuamente difeso dalla divinità legale.**

Questo scontro tra divinità comporta il mutare della chiesa, i terremoti ed la nube nera aperta da Azenda per convocare i mostri.

Le porte che danno alla stanza 1 sono di legno, sono chiuse a chiave e dalle fessure fuoriesce una fortissima luce magica.

Sulla parete ovest vi sono: delle spighe di grano, 2 falchetti ben rifiniti che brillano, 2 pale per il pane, una veste di iuta, ed altri simboli campestri.

Su di un altarino una statua in gesso di Sant'Alberto, protettore dei fornai è ricoperto di farina.



Sant'Alberto

#### **Spiegazione di ciò che accade:**

**Antonio** il mugnaio era 5-6 anni addietro un capo brigante della banda che lo ha rintracciato, conobbe poi la donna che è attualmente sua moglie e decise di convertirsi rinunciando alla mala vita.

Ora dopo tanti anni i briganti l'hanno finalmente trovato, nessuno abbandona la banda, il rischio che poi li tradisca vendendoli alle autorità sarebbe troppo alto, i briganti vogliono uccidere lui e la moglie non lasciando testimoni.

Le porte che danno alla stanza 1 sono di legno, sono chiuse a chiave.

Un'altro brigante si trova nella stanza e, ovviamente, sa della presenza dei PG.

Ogni turno in cui il locale della chiesa è posseduto da Azenda (la divinità caotica) viene evocato un mostro devoto al culto di AZENDA che si materializza nella stanza.

Il DM tira 1d6 e a seconda del risultato si materializza il mostro come da tabella:

**1-3 Orco Guerriero di Azenda.** (si prendano le caratteristiche di un orco)

**4-5 Sacerdote di Azenda** (Il livello del Sacerdote e gli incantesimi sono a discrezione del DM)

**6 Cavaliere della morte** ( pag. 39 manuale dei mostri)

**Nota: l'evocazione dei mostri nella stanza comincia 2 turni prima che i PG entrino nel mulino e poi procede ogni turno**

#### **1) Camera da letto del Mugnaio:**

Quando i PG entrano in questa stanza la luce magica che veniva emanata improvvisamente si affievolisce e rimane circoscritta attorno alla sagoma di un uomo vestito di rosso che dalla descrizione sembra essere il mugnaio. Egli è seduto su una sedia vicino al letto. In questa stanza vi sono anche un piccolo comodino e un armadio, tutti e due in legno. Apparentemente sta leggendo delle preghiere. Appena scorge i PG si alza e li saluta calorosamente: 'Meno male che siete giunti qui. La situazione comincia a essere veramente difficile. Riten sta perdendo e Azenda comincia a avere il sopravvento sulla divinità protettrice. Io sto pregando per tentare di rafforzare il potere di Riten, ma con scarso successo. È necessario compiere un atto votivo per sconfiggere Azenda e allontanarla per sempre da questo luogo. Vi prego: portatemi qui mia moglie. Solo una nostra unione benedetta da Riten può annichilire il potere di Azenda. Solo il contributo di una persona buona che

#### **Brigante comune:**

CA 12, PF 25, ATT:

**Fucile:** M1886 Gardner 8mm., TxC 1d20+6, danno 1d10, -2 TxC su ravvicinato (3m.), 55m di gittata, 4,4 kg, critico x2, perforante, colpo singolo, caricatore da 4 colpi, poi finiti

**Baionetta:** TxC 1d20+6, danno 1d6+mod. Forza (2), critico 19-20x2.

**Altro:** abbigliamento comune, nessun documento con se, un tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

#### **1) Camera da letto del Mugnaio:**

Quando i PG entrano in questa stanza la luce che filtrava dalla finestra rimane circoscritta attorno alla sagoma di un uomo vestito malamente che dalla descrizione sembra essere il mugnaio. Egli è seduto su una sedia vicino al letto. In questa stanza vi sono anche un piccolo comodino e un armadio, tutti e due in legno. Apparentemente sta leggendo delle preghiere. Appena scorge i PG si alza e li saluta calorosamente: 'Meno male che siete giunti qui. La situazione comincia a essere veramente difficile. Io non ho il coraggio di uscire da qui, sicuramente ci sono altri briganti nascosti nel bosco pronti a spararmi appena mi vedranno ma vi prego: portatemi qui mia moglie.' Se i PG chiedono spiegazione del comportamento tenuto dal mugnaio nei confronti della moglie egli spiega che era assolutamente sconvolto dal terrore e dalla paura, e che la vicinanza dei Briganti. In realtà egli non è il vero mugnaio ma un brigante che si è sostituito a lui sfruttando il



di sua spontanea volontà si concede a un rinnegato come me può far crescere il potere di Riten a livelli tali da sconfiggere la divinità malvagia. Io sto preparando gli incantesimi e consacrando il luogo per compire l'azione votiva, ma vi prego, fate presto! Tra pochi minuti Azenda scaccerà Riten da qui e non vi sarà più nulla da fare.' Se i PG chiedono spiegazione del comportamento tenuto dal mugnaio nei confronti della moglie egli spiega che era assolutamente sconvolto dal terrore e dalla paura, e che la vicinanza di Riten lo ha rincuorato e gli ha dato il coraggio di combattere. In realtà egli non è il vero mugnaio ma una copia creata e gestita da Azenda. Il suo fine è di violentare la moglie del mugnaio davanti ai suoi occhi e poi uccidere sia lei che l'uomo. Il vero mugnaio è nascosto nell'armadio e attorno a lui c'è una aurea di magia che impedisce la sua localizzazione da qualsiasi tentativo. Se viene fatto un incantesimo del tipo individuazione del magico questa aurea non viene rivelata in quanto quella del sosia è molto più forte: se i PG chiedono il motivo di questa aurea il sosia risponde che è l'influsso di Riten che gli dà forza e potere. Azenda sta vincendo veramente su Riten poiché da lungo tempo aveva preparato questa vendetta e attinge potere da molte divinità sue amiche (tutte malvagie). Il tramite che catalizza questi poteri è proprio il sosia, un essere infernale creato con il contributo di tutti gli dei caotici che partecipano all'impresa. Solo uccidendo il sosia è possibile riequilibrare lo scontro e solo liberando il mugnaio è possibile determinare la vittoria di Azenda.

Ora i PG possono seguire due linee di comportamento: credono al sosia e vanno a prendere le moglie oppure

fatto che i PG non lo conoscono. Il suo fine è di violentare la moglie del mugnaio davanti ai suoi occhi e poi uccidere sia lei che l'uomo. Il vero mugnaio è nascosto nell'armadio.

Ora i PG possono seguire due linee di comportamento: credono al sosia e vanno a prendere le moglie oppure non credono per qualche motivo al sosia e lo attaccano.

Nel primo caso la moglie è un po' restia a ritornare al mulino ma la descrizione di suo marito la rincuora e la convince a venire. Giunti nella stanza i PG trovano il mugnaio e i suoi occhi si illuminano di gioia nel vedere la moglie. Essa nota però un particolare che rivela ai PG solo se le viene dato modo di parlare o se l'azione frenetica lo concede. Il marito sembra più giovane di 5-6 anni! Se i PG non chiedono o non scoprono l'arcano il sosia chiede loro di uscire dalla stanza per permettere a lui e alla moglie di stare tranquilli finalmente, rassicurandoli che potranno rientrare subito dopo. Usciti i PG il sosia imbavaglia la moglie, la mette sul letto, libera il mugnaio affinché possa vedere (ma lo imbavaglia e gli lega le estremità) e comincia a torturare la poveretta per poi violentarla. Dopo di che la uccide e uccide il mugnaio.

Se invece i PG capiscono che qualche cosa non va e provocano il sosia questo attacca i PG:

VEDI SCHEDA NELL'APPENDICE A FINE STORIA

Sconfitto il brigante capo i PG possono trovare con facilità il mugnaio nell'armadio: una volta liberato ringrazia i PG per il loro contributo, si offre di ospitarli ma non può far altro che invitarli a cena, dato che lui e sua moglie sono poverissimi e non può ricompensarli.

non credono per qualche motivo al sosia e lo attaccano.

Nel primo caso la moglie è un po' restia a ritornare al mulino ma la descrizione di suo marito pienamente in se e deciso a combattere contro la divinità malvagia la rincuora e la convince a venire. Giunti nella stanza i PG trovano il mugnaio intento a pregare: i suoi occhi si illuminano di gioia nel vedere la moglie. Essa nota però un particolare che rivela ai PG solo se le viene dato modo di parlare o se l'azione frenetica lo concede. Il marito sembra più giovane di 5-6 anni! In effetti Azenda ha creato il sosia in base al ricordo che aveva del mugnaio non potendosi avvicinare al mulino protetto da Riten. La scusa del sosia è che l'influenza di Riten lo ha ringiovanito per permettergli maggiore energia nella battaglia. Se i PG credono a questa storia il sosia chiede loro di uscire dalla stanza per permettere a lui e alla moglie di consumare il rapporto sessuale, rassicurandoli che potranno rientrare subito dopo. Usciti i PG il sosia imbavaglia la moglie, la mette sul letto, libera il mugnaio affinché possa vedere (ma lo imbavaglia e gli lega le estremità) e comincia a torturare la poveretta per poi violentarla. Dopo di che la uccide e uccide il mugnaio. Alla morte dei due le due divinità si allontanano dal mulino, Azenda ridendo mentre Riten piangendo e il sosia esce dalla finestra fuggendo a cavallo di un drago nero fornitogli dal suo dio protettore.

Se invece i PG capiscono che qualche cosa non va e provocano il sosia questo ritorna nella sua forma mostruosa e attacca i PG:

**Demonio:** CA -2, DV 18, PF 126, THACO 5, ATT 3, Fer 1-8/1-8/2-20, TS guer. 15, PX 10000

È immune agli incantesimi del tipo

Loro rifiuteranno, devono raggiungere il Forte Venini di Oga e avvisare il Maggiore dell'autosezione di raggiungere i suoi uomini a Santa Lucia per aggiustare il vecchio camion militare.

charme, sonno, pietrificazione, paralisi o simili. Chi lo vede deve fare un tiro salvezza contro gli incantesimi o rimanere terrorizzato e quasi incapace di combattere. Combatte fino alla morte.

Sconfitto il mostro i PG possono trovare con facilità il mugnaio nell'armadio: una volta liberato egli comincerà a invocare arcani poteri e la sua figura sarà circondata da luce per poi sparire. Dopo pochi minuti dal punto dove era sparito ricomparirà e spiegherà ai PG che con il consenso del suo dio si era teletrasportato nel piano degli dei e aveva combattuto a fianco di Riten per sconfiggere Azenda. La battaglia era andata a buon fine: Azenda è stato gravemente colpito e per un po' di tempo non interferirà con il piano degli uomini. Ringrazia i PG per il loro contributo , si offre di guarire loro le ferite ma non può far altro che invitarli a cena, dato che lui e sua moglie sono poverissimi e non può ricompensarli.



# APPENDICE 1

SCHEDA PNG – GM1 – CAPO BRIGANTI 2° infiltrato/1° a.s.a. - 3° liv. – CA 13 – PF 27							
	base	mod.	ARMI		Abilità	Nome	
FOR	15	+ 2	PISTOLA		Artista della fuga - Scalare	sconosciuto	
DES	16	+ 3	Luger P08	Danno	Camuffare - Concentrazione	Grado	
COS	16	+ 3	FUCILE		1d6 cr. X2 - 8 colpi	Capo brigante	
INT	14	+ 2	/	Danno /	Talenti		Corpo
			COLTELLO		Autosufficiente - Correre	sconosciuto	
MISCHIA:	+ 1		/	Danno	Diligente - Indagatore	Specializ.	
DISTANZA:	+ 1		BOM. FUCILE		1d4+2 cr.X2	Schivare - Robustezza	
TIRI SALVEZZA			/	Danno /	Duro a morire	Allineamento	
TEM	+ 2		CARICATORI		Altro	C-M	
RIF	+ 2		Da pistola 0 solo quello inserito da 8 colpi			Altro	
VOL	+ 2		Da fucile /		Denaro 5 lire	/	

## 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

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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Coltello: gittata 3m., critico X2, perforante e/o tagliente, 1d4 danni+2 (se fa l'attacco furtivo tenerne conto)

## Atteggiamento in combattimento:

Finito i colpi della Luger non esiterà a lanciarsi sui PG brandendo il coltello. 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.

## ALTRI CONSIGLI PER IL MASTER:

### I MOSTRI

Il manuale dei mostri di AD&D è ricco di risorse per creare avventure, ovviamente questo non è applicabile in GM1, gli stessi però sono stati sostituiti dalle varie armi del periodo, come:

- mezzi corazzati
- treni blindati
- velivoli vari (dirigibili, aerei, idrovolanti)
- navi e battelli
- sommergibili
- artiglieria media e pesante campale

Come potete vedere, materiale non manca per sbizzarrirvi con la fantasia.

---

Scaricando GRATUITAMENTE la versione DEMO del manuale GM1 (link cliccando sull'immagine nella pagina precedente) potete iniziare a giocare fin da subito trovando alcuni esempi dell'ampio archivio presente nel manuale completo.

### LE MAGIE

Anche questo argomento non può essere applicato nel contesto storico di GM1 ma la tecnica del gioco lo associa all'utilizzo di esplosivi, cure ed artiglieria.

### TABELLA DI CONFRONTO

ad&d CLASSI - SPECIALIZZAZIONI gm1		ad&d RAZZE - CORPI gm1	
AD&D - classi	GM1 - spec.	AD&D - razze	GM1 - corpi
Barbaro	/	Umano	Fanteria
Bardo	/	Halfling	/
Chierico	A.sa.	Gnomo	Alpini
Druido	Unità cinofila	Mezzorco	Carabinieri
Guerriero	Soldato	Nano	Bersagliere
Ladro	Infiltrato	Elfo	Regia Marina
Mago	Artificiere	Mezzelfo	Fanteria
Monaco	Corpo a corpo	/	Arditi
Paladino	/	/	Volontari
Ranger	Cavaliere		
Stregone	/		
/	Artigliere		

Nel GM1 il multiclasse è la norma appena si avanza di livello, infatti i multiclasse si possono fare solo con le specializzazioni avanzate (che nel AD&D non ci sono) che sono ben 17, dando la possibilità di creare sempre personaggi diversi l'uno dall'altro.