

GM1

Le GUIDE di GM1



Come compilare la scheda personaggio



Come compilare la scheda personaggio

Nome e cognome scelto dal PG _____ il PG _____

Nome del personaggio				Giocatore			
es: FANTERIA (PG) 3°SOLDATO - 1°GENIO PONT.				L-N		CAPORALE	
Corpo	Specializzazione			Allineamento		Grado Militare	
4°	2°	19	M	1,65	62	DX	15
Livello	Turno di guardia	Età	Sesso	Altezza	Peso	Mano	Bellezza



Scheda personaggio

Il PG sceglie liberamente nome e cognome del proprio personaggio, come anche il corpo e la/le specializzazioni, a questo aggiunge l'allineamento desiderato. Anche il turno di guardia è meglio deciderlo fin dall'inizio, modificabile in qualsiasi momento.

In base al livello gli verrà assegnato il grado militare da manuale e sempre da manuale viene dato, con lancio di dadi, età, altezza, peso, mano e bellezza. Il sesso è variabile, alcuni corpi impongono il sesso maschile, altri, pochi in realtà in quegli anni, anche il femminile, basterà leggere il manuale per saperlo.

	BASE	BONUS	TEMPORANEI		Tot.								
FOR	14	+2			12	= 10+	1	+	0	+	1	+	0
							BONUS ARMAT		BONUS SCUDO		MOD DFS		MOD VARI
DES	13	+1											
COS	16	+3											
INT	11	+0											
					45		FERITE/ PUNTI FERITA ATTUALI				0		
					Tot.								PENALITÀ ARMAT PROVA

CARATTERISTICHE: Forza (FOR), destrezza (DES), Costituzione (COS) e intelletto (INT) sono le caratteristiche, i modificatori sono i soliti di AD&D cioè:

10/11 +0, 12/13 +1, 14/15 +2, 16/17 +3, 18/19 +4, 20/21 +5 etc..

La 'base' si determina con il lancio dei dadi, ogni Master ha il suo metodo e chi sono io per cambiarlo?

CA: La CA (Classe d'Armatura) viene data dal 10 + bonus armatura + bonus scudo + modificatore di DES + eventuali modificatori vari (talenti e/o abilità) come evidenziato dalla scheda giocatore.

In questo caso il PG ha scelto:

- elmo adrian (+1)
- nessun scudo
- modificatori vari

I **PF** (Punti Ferita) vengono dati dal DADO VITA delle specializzazioni, esempio, il 'soldato' in questione ha un dado vita d10 (dado a 10 facce), se è di 3° livello, tirerà 3 volte il dado a 10 facce per determinarne il massimale. Ad ogni tiro (3 in questo caso) si aggiungerà il modificatore di costituzione (COS) e ulteriormente si aggiungeranno eventuali bonus/malus dati da talenti e/o abilità. Nel 4° livello ha scelto di diventare un multiclasse in 'genio pontiere' che ha un dado vita d8 (dado da 8 facce), quindi aggiungerà un tiro di un d8 + modificatore di costituzione. Nel caso specifico il giocatore ha fatto 9(+3) / 7(+3) / 8(+3) come soldato (33 totali) e 6(+3) come genio (9 totali) quindi accumula 42 PF finali totali. Arriva a 45 con il talento 'robustezza'.

La penalità armata alle prove è un malus dovuto, generalmente, all'equipaggiamento, es: la corazza completa corsi (+2 alla CA) da un -1 ai TxC (tiri per colpire) salvo talenti e abilità particolari ma in questo caso il PG non ha potuto sceglierla perché vietata al genio pontiere.

ATT. BASE

+3

L'attacco base è il numero da aggiungere al d20 per colpire un avversario, cioè battere la sua CA. L'attacco base viene dato dal manuale, in questo caso un 'soldato' di 3° livello ha +3, un genio pontiere di 1° livello ha +0, quindi la somma finale è +3.

INIZIATIVA

+1	=	+1	-	
----	---	----	---	--

Tot.

MOD
DES

MOD
VARI

Quando si tira l'iniziativa, per decidere chi si muoverà per primo nel round di combattimento, al risultato del d20 si aggiunge questo numero, il PG o PNG (personaggio non giocante) che ha fatto il numero maggiore parte per primo.

TIRI SALVEZZA

Tot.

SALVEZZA
BASE

MOD
CARATT

MOD
VARI

MODIFICATORI
TEMPORANEI

TEMpra

6	=	3	+	3	+	
---	---	---	---	---	---	--

RIFLESSI

4	=	3	+	1	+	
---	---	---	---	---	---	--

VOLONTÀ

1	=	1	+	0	+	
---	---	---	---	---	---	--

TS: Tempra, riflessi e volontà si compilano inserendo i dati presi dal manuale in base al corpo e specializzazione scelta, e al livello del PG, a questi si aggiungono eventuali altri bonus/malus dati da talenti e abilità (modificatori vari) che danno la caratteristica base, utile per passare eventuali TS richiesti dal Master. In questo caso il 'soldato' di 3° livello ha T+3, R+1, V+1, il 'genio pontiere' di 1° livello ha T+0, R+2, V+0 determinando una salvezza Base di T+3, R+3, V+1. A questi vanno aggiunti i modificatori di caratteristica; tempra va su costituzione (+3 base +3 costituzione = +6), riflessi va su destrezza (+3 base +1 destrezza = +4), volontà va su intelletto (+1 base +0 intelletto = +1).

COMBATTIMENTO

Tot.

BONUS
ATTACCO
BASE

MOD
FORZA

MOD
VARI

MOD
VARI

MOD
TEMP

MISCHIA

5	=	3	+	2	+		+		+	
---	---	---	---	---	---	--	---	--	---	--

DISTANZA

4	=	3	+	1	+		+		+	
---	---	---	---	---	---	--	---	--	---	--

Per colpire un avversario in 'mischia' (cioè da vicino, tipo con una baionetta) si tirerà un d20 + il totale del bonus in mischia, stessa cosa da 'distanza' (pistola, fucile). Questo numero viene dato dall'attacco base visto prima (in questo caso +3), dal modificatore di forza (in mischia, in questo caso +2) e modificatori vari dati da talenti e abilità, stessa cosa a distanza tranne che il mod. forza che si rifà alla destrezza (in questo caso +1).

ABILITA'

NOME ABILITÀ	NOTE	GRADI	GRADI SPESI	MOD VARI	GRADI MASSIMI
Acrobazia		=	+		
Addestrare animali		=	+		
Artigianato		=	+		
Artista della fuga		=	+		
Ascoltare		6	= 8	+ 2	7
Automobilista		=	+		
Camuffare		=	+		
Autista mezzi corazzati		=	+		
Cavalcare		=	+		
Cercare		=	+		
Ciclista		=	+		
Con. Architettura		=	+		
Con. Geografia		=	+		
Concentrazione		4	= 8	+	7
Decifrare scritture		=	+		
Diplomazia		=	+		
Disattivare cong.		=	+		
Falsificare		=	+		
Paracadutista		=	+		
Sopravvivenza		=	+		
Guarire		=	+		
Mimetizzarsi		2	= 4	+	7
Muoversi Silenziosamente		=	+		
Nbc		=	+		
Nuotare		2	= 4	+	7
Osservare		6	= 8	+ 2	7
Parlare linguaggi		=	+		
Professione		=	+		
Raccogliere informazioni		=	+		
Radiotrasmittitore		=	+		
Saltare		=	+		
Scalare		2	= 4	+	7
Scassinare		=	+		
Trombettiere		=	+		
Utilizzare corde		=	+		

ABILITA': I punti abilità vengono dati dalle specializzazioni, esempio, un 'soldato' che ha come INT 11 +0 al 1° livello ha (2+mod. Int.)X4, cioè (2+0)X4, 2X4, quindi 8 punti abilità al 1° livello, essendo lui di 3° livello aggiungerà 2+mod. INT ad ogni passaggio successivo, quindi 8 punti al 1° livello, 2 al 2° livello, 2 al 3° livello, totale: 12 punti abilità spendibili, però è anche 'genio pontiere' di 1° livello che ha (8+mod. Int.)X4, cioè (8+0)X4 = 24 che, sommati ai 12 da 'soldato' fanno 36 punti abilità. In questo caso il 'soldato' prevale sul 'genio' come livello e, il 'soldato' accede a tutte le abilità a metà dei gradi (vedi manuale) che vuole dire che per avere 5 punti in una abilità ne deve spendere 10. Il nostro PG ha scelto il talento 'allerta' (mod. vari).

I punti abilità massimi spendibili sono rinvenibili sul manuale. Se modificatori o talenti aumentano di valore questa abilità, comunque non può passare il massimale del manuale. I punti abilità si aggiungono ai TS, esempio, un 'soldato-genio pontiere' di 4° livello che ha +6 in scalare, aggiungerà questo +6 al risultato del d20 (dado da 20 facce) per passare il TS richiesto dal Master.

TALENTI

Abilità focalizzata Acrobatico Affinità animale + Allerta Atletico Autosufficiente Cacciatore D'Africa Cecchino Combattere in sella Tirare in sella + Competenza nella corazza + Competenza nello scudo da trincea + Competenza nelle armi straniere	Correre Diligente + Duro a morire Musicista Indagatore Intelligente Riflessi fulminei + Robustezza Schivare Seguire tracce Tempra possente Volontà di ferro
--	--

I talenti, o meglio il loro numero, vengono dati dal manuale, esempio, il nostro 'soldato' di 3° livello, 'genio pontiere' di 1° livello ha di default competenza nella corazza (elimina i malus sui TxC), competenza nello scudo da trincea (idem) e duro a morire (cosciente tra i -1 e i -9 PF) e, sempre come 'soldato' di 3° - 2 talenti bonus che sceglierà il PG, da 'genio pontiere' di 1° ha attacco furtivo +1d6 (non è un talento ma una caratteristica - vedi manuale) e scoprire mine (che da +5 sui TS davanti ad un campo minato). Dal canto suo il nostro PG ha scelto i 2 talenti bonus, e ha scelto Allerta (che da +2 su ascoltare e osservare) e Robustezza (+3 PF).

ARMA				
BONUS TOT DI ATTACCO		DANNO		CRITICO
Baionetta	mischia +5	1d4+2	X2	
GITTATA	PESO	TIPO	CALIBRO	PROPRIETÀ SPECIALI
5m.	0,5	p./t.	/	+2 mod. for. Perf./tagl.
ARMA				
BONUS TOT DI ATTACCO		DANNO		CRITICO
fuc.Brow. M11	distanza +4	1d8	X3	
GITTATA	PESO	TIPO	CALIBRO	PROPRIETÀ SPECIALI
45 m.	5.1	perf.	.12	Tiro utile 1000 m.
ARMA				
BONUS TOT DI ATTACCO		DANNO		CRITICO
pis.Beret.M15	distanza +4	1d6	X2	
GITTATA	PESO	TIPO	CALIBRO	PROPRIETÀ SPECIALI
30m.	0,850	perf.	7,65	Tiro Utile 60 m.
ARMA				
BONUS TOT DI ATTACCO		DANNO		CRITICO
bomba.Sipe	distanza +4	3d6	no	
GITTATA	PESO	TIPO	CALIBRO	PROPRIETÀ SPECIALI
18 m.	0,318	espl.	/	nessuna
CORAZZA				
TIPO	BONUS ARMATURA		PEN. ALLE PROVE	
nessuna (non può come 'genio pontiere')				
DES. MAX	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI	
SCUDO				
BONUS ARMATURA		PESO		
nessuno (non può come 'genio pontiere')				
PROPRIETÀ SPECIALI				
MUNIZIONI				
fucile 1 caricatore da 4 colpi				
MUNIZIONI				
pistola 1 caricatore da 7 colpi				
BOMBE				
2				

Questo è l'armamento scelto dal nostro PG, le caratteristiche si trovano nel manuale. In questo caso potete scaricare la versione DEMO di GM1 per avere una visione più completa. Queste armi sono state scelte appositamente per questo scopo.

MEDICAZIONI

1°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4°	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nel caso il PG abbia scelto un personaggio che ha medicazioni (A.sa.) un compagno animali che esegue comandi o sia un personaggio che ha in dotazione esplosivi, potrà riportare in questa zona della scheda ciò che il manuale gli concederà.

COMANDI C-A

1°	<input type="text"/>
2°	<input type="text"/>
3°	<input type="text"/>

ESPLOSIVI

1°	<input type="text"/>
2°	<input type="text"/>
3°	<input type="text"/>

LIBRETTO MILITARE

DIVISIONE 19° divisione

BRIGATA brigata 'Bologna'

REGGIMENTO 39° reggimento fanteria

PLOTONE 1° plotone

SQUADRA 1° squadra

STIPENDI 1,80 lire - caporale
mesi

LICENZE
giorni

RICOVERI
giorni

DETTENZIONE
giorni

Il libretto militare identifica il soldato, divisione, brigata e reggimento si sceglieranno dal manuale, plotone e squadra fantasia del PG. Gli stipendi dipendono dalla specializzazione, il nostro 'soldato-genio pontiere' prende 2d4 lire iniziali, più la paga media mensile (vedi manuale)

Nel nostro caso un caporale avrà 1,80 lire al mese.

Licenze, ricoveri e detenzione si avranno giocando o a discrezione del Master.

COMPAGNO ANIMALE - CAVALCATURA

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGI CARATT	Taglia	Tipo
FOR	Nome	INIZIATIVA	CA
DES		TOT	FERITE/ PUNTI FERITA ATTUALI
COS		PF	
INT		ATTACCHI CARATT MOD	
SAG			
CAR		TS	TEMPRA RIFLESSI VOLONTA'

NOTE

Se il PG ha un compagno animale, le caratteristiche del manuale saranno riportate nell'apposita sezione, 'note' serve al PG per eventuali annotazioni riguardanti il PG, il suo compagno animale o appunti sul gioco stesso.

Se il PG ha preso l'abilità parlare linguaggi (che si può acquisire più di una volta) sceglierà su che lingua/lingue avrà imparato riportandole nella casella 'linguaggi extra'. I soldi iniziali (2d4 generalmente) saranno riportati nella casella denaro.

LINGUAGGI EXTRA

tedesco _____
inglese _____
austriaco _____
turco _____
russo _____
francese _____

DENARO

SOLDI _____
7 lire _____
ALTRO _____

Finiamo con i punti esperienza, ogni master e giocatore sa che, per passare di livello, bisogna guadagnare i PX, che vengono dati secondo l'insindacabile giudizio del Master, alla voce 'punti esperienza' il PG potrà vedere quanti ne ha e alla voce 'next pass' quando dovrà averne per salire di livello.

PUNTI ESPERIENZA

6.532

NEXT PASS

10.000

BUON DIVERTIMENTO

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.