

# GM1

## Le GUIDE di GM1



## Come creare un PG



\*= Personaggio giocante

## COME CREARE IL PERSONAGGIO

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

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

## SE UN PERSONAGGIO AUMENTA DI LIVELLO

1-SCEGLIERE UNA SPECIALIZZAZIONE AVANZATA SE SI DESIDERA

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

4-AUMENTARE E AMPLIARE I PUNTI ABILITA'

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

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

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

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

## 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.