

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.