GM1

IDEALE PER GRUPPO DI 4°/5° LIVELLO

FORTE VENINI DI OGA

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 trovererete a pochi kilometri 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.**

Il piantone all'ingresso controlla i vostri documenti di viaggio, dopodichè sentite che urla :"*Caporale, ne sono arrivati altri!*", dietro di lui vedete arrivare un caporale degli alpini, non molto alto e pure un po tracagnotto che vi dice:"*Benvenuti a Forte Venini di Oga, dopo di noi solo neve e nemici! Seguitemi...*" entrate in una stanza molto ampia all'interno del forte, numerose sedie perfettamente allineate ospitano già altri vostri collega, provenienti praticamente un po da tutte le scuole militari. Vi accomodate. Dopo circa un'ora di attesa e di via e vai di militari entra finalmente un ufficiale che prende posto avanti a tutta la platea: "*Silenzio!*" urla, e immediatamente nella sala scende un rigoroso silenzio.

"*Sono il* **Tenente Marveggio**, *sono il responsabile dell'assegnazione alle squadre ed esperto di artiglieria pesante, man mano che chiamerò il vostro cognome vi assegnerò squadra ed eventuale incarico, dopodichè uscirete dalla comune per raggiungere le vostre stanze. Siete stati assegnati al Forte Venini di Oga, che fa parte della Brigata Valtellina integrata nella 7a Divisione, il Forte ospita il 66° reggimento di fanteria, un gruppo di artiglieria da montagna, il 1° reggimento di artiglieria pesante campale, una compagnia di genio zappatori e i servizi divisionali. Principalmente nel Forte chi comanda è l'artiglieria leggera e pesante, tutte le altre mansioni le trovo personalmente inutili ma richieste dai nostri superiori, quindi diventano automaticamente utili alla mia vista. Sulla superficie superiore del Forte sono posizionati l'artiglieria pesante interamente governata dal 1° reggimento, i fanti e artiglieri del 66° reggimento si alternano ai cannoni di medio calibro posizionati alle*

Motte di Oga e al Predèc, altri pezzi sono sul Monte delle Scale e sul Monte Forcellino, siamo l'ultimo fronte del Regio Esercito Italiano in confine, quindi il primo che verrà attaccato se il nemico scende dalle Alpi, spero sia ben chiaro questo concetto. Il primo paese che trovate dopo Oga a mezza giornata a cavallo è S.Lucia, poi c'è il paese dove siete arrivati con la ferrovia che è Bormio. Allora:..."

E incomincia a chiamare i cognomi dei presenti in ordina alfabetico, assegnando squadra e mansione o ufficiale responsabile, vedete ad uno ad uno uscire artiglieri, fanti, furieri e addetti vari, sentite un ripetere di cognomi di ufficiali che più o meno sono sempre quelli, l'unica cosa che vi colpisce è quando chiama il primo di voi:
"(DIRE COGNOME E NOME CHE ALFABETICAMENTE VIENE PRIMA DEGLI ALTRI PG E POI:) assegnato al 66° reggimento fanteria, 1a compagnia servizi divisionali, ... (momento di pausa)... questa non l'ho mai sentita, comunque assegnato alla squadra sperimentale "C" al comando del ***Tenente Riva****... mah!"*

E continua la lista degli assegnati. (ovviamente tutti i PG saranno assegnati, indifferentemente dal corpo o dalla specializzazione scelta, ai comandi del ten. Riva).

Uscendo dalla comune e raggiungendo la palazzina dei servizi divisionali chiedete del tenente Riva e venite indirizzati presso un ufficio in fondo ad un corridoio, bussate... *"Avanti"*, entrate e vi presentate, lui, indaffarato a sistemare varie cose in un ufficio che sembra appena avviato vi dice: *"Comodi, aspettiamo che arrivino tutti e poi vi spiegherò la situazione",* e continua nel suo lavoro di sistemazione.

Finalmente il gruppo si completa, siete tutti a sedere vicini in questo ufficio davanti al vostro ufficiale di riferimento in attesa di sapere cosa vi aspetterà di lavoro.

***

CAPITOLO A: L'INIZIO DELL'AVVENTURA; LE MANSIONI DEI PG

10 marzo 1915: *"Bene"* dice il Ten. Riva, *"il mio gruppo è formato, vi spiego il lavoro che andrete a svolgere da oggi in poi. Io sono stato assegnato qui in quanto stretto collaboratore del Gen. Cadorna, il Generale è preoccupato, dopo che l'Impero Austroungarico ha attaccato la Serbia e in conflitto con Russia e Montenegro, la Germania alla Russia, Inghilterra, Francia, Serbia e Belgio, insomma, da quando gli imperi centrali combattono, nonostante la dichiarazione di neutralità dell'Italia, il Generale dice, e cito testuali parole che ... la situazione diverebbe di una gravità incalcolabile qualora una qualunque minaccia si preannunciasse attraverso il saliente ticinese, che protende la punta del suo cuneo formidabile nel cuore stesso del piano lombardo a sole due tappe da Milano, e cadendo alle spalle del nostro esercito eventualmente schierato di fronte all'Austria, ne sconvolgerebbe e ne paralizzerebbe l'azione. ..., per questo il Generale sta lavorando ad un progetto chiamato Occupazione Avanzata Frontiera Nord (O.A.F.N. o più comunemente chiamata linea Cadorna), per evitare questo nei punti più estremi di confine ha mandato ufficiali fidati per monitorare la situazione e studiare eventuali contromosse. Il vostro compito è eseguire i miei ordini di controllo e rilievo che poi trasmetterò direttamente al Generale. E' inutile che vi dica che in caso di una vostra cattura non dovrete mai rivelare gli ordini che vi sono stati dati e tanto meno ciò che avete scoperto, l'unica cosa che siete autorizzati a dire è nome, cognome, grado militare, specializzazione e assegnazione, cioè 7a Divisione, 66° Reggimento Valtellina, 1° compagnia servizi divisionali, squadra sperimentale "C", in modo che noi da qui possiamo identificarvi. Ora potete raggiungere le vostre stanze nel 66° reggimento, 1° compagnia servizi divisionali, nel caso ci fossero novità vi farò chiamare... dimenticavo, le vostre mansioni sono segretate anche per i vostri commilitoni, nel caso vi chiedessero qualcosa: siete assegnati a me con incarichi di ufficio, chiaro? Andate."*

20 marzo 1915: Quasi annoiati dal vostro continuo non far niente avete ormai preso dimistichezza con la vostra nuova casa, il Forte Venini, quando venite chiamati da un furiere a presentarvi dal Ten. Riva, che non vedete ormai da 10 giorni. Bussando ed entrando nel suo ufficio vi invita a sedere, poi vi annuncia che:

"Lo stato Italiano ha dichiarato guerra a briganti e zingari dichiarandoli fuori legge da circa un paio di mesi, con la maggior parte della fanteria e dell'artiglieria in formazione sulla linea di confine ho un incarico per voi. Tra Oga e S.Lucia ci sono circa 5 km a piedi per l'unica mulattiera che conduce qui, intorno solo boschi, strapiombi e foreste. Già due volte il carro viveri proveniente dal distaccamento di S.Lucia è stato attaccato da un gruppo di 3 briganti, il militare di scorta non ha potuto fare altro che arrendersi ai 3, nessuno è stato ucciso ma i briganti sono ben armati, il capo si fa chiamare Omero, parla con uno strano accento teutonico, il vostro incarico è di catturarlo <u>vivo</u>, prima di giustiziarlo dobbiamo capire se è solo un brigante o una spia degli imperi centrali che studia il nostro Forte. Muovetevi come meglio credete, al distaccamento di S.Lucia sanno che una nostra squadra si sta muovendo per intervenire, se vi trovate da quelle parti parlate solo ed esclusivamente con il ***Maresciallo Capo Pavesi****, prendete viveri e ciò che vi serve e domani partite, portatemelo il prima possibile. Andate e tenetemi informato."*

CAPITOLO B: IL BRIGANTE OMERO

21 marzo 1915: il gruppo esce dal Forte Venini di Oga.

Note per il DM:

- appostarsi nel bosco, in divisa, un gruppo così armato e senza niente da rubare non porterà sicuramente alla cattura di Omero
- i briganti attaccavano nei boschi ma avevano generalmente una tana provvisoria in montagna e una casa in città
- in città qualcuno sicuramente conosce o è un brigante
- un gruppo numeroso di militari ben armati che scortano un carro non porterà il brigante ad attaccare
- anche se la maggior parte del gruppo si nascondesse nel carro e un solo militare lo guidasse, quando i briganti attaccando si accorgerebbero del gruppo numeroso, batterebbero in ritirata per quei boschi molto ben conosciuti da loro ma poco dai PG, non facendosi certamente catturare.
- L'unica strada per i PG è parlare con il Maresciallo capo Pavesi e/o indagando per la città di S.Lucia, di seguito trovate le varie location con dialoghi e avvenimenti.

***

CAPITOLO C: LE INDAGINI DELLA SQUADRA SPRIMENTALE "C"

luoghi visitabili e indagini

Il tragitto Oga – S.Lucia

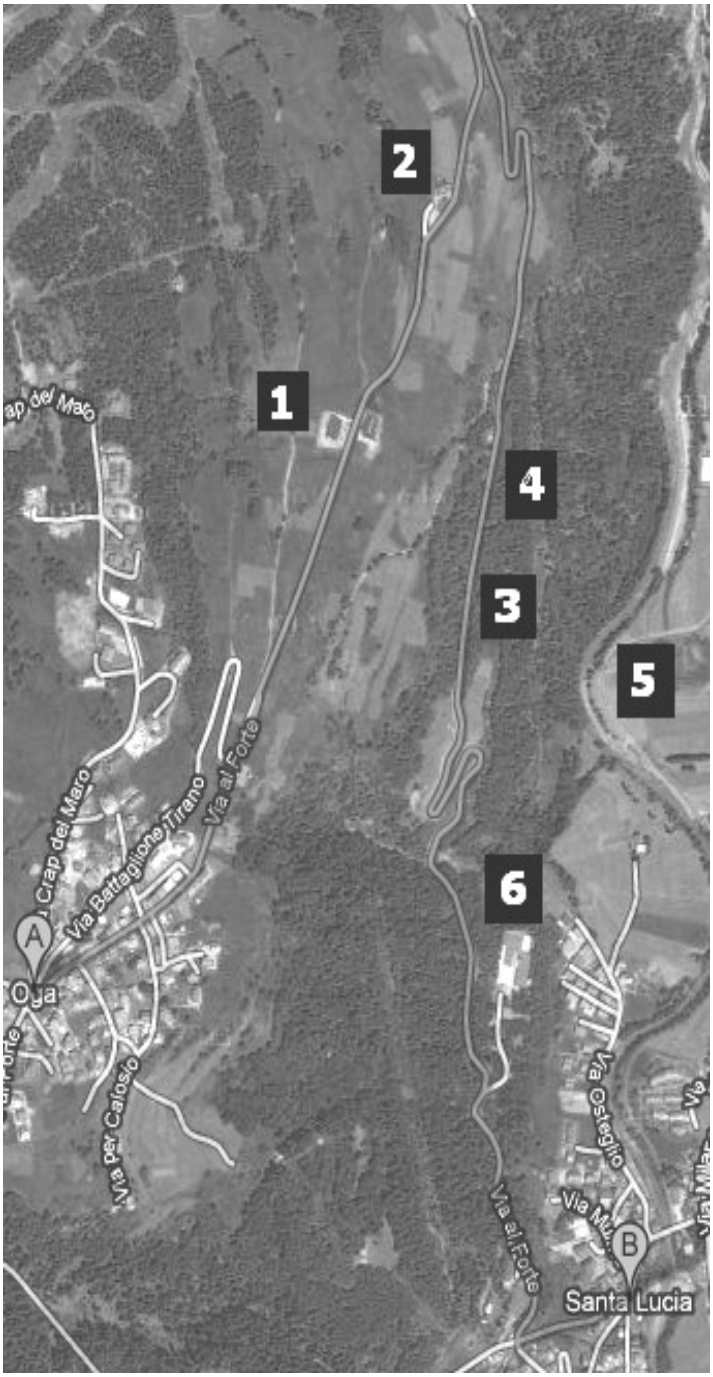
La comformazione del terreno in questo punto obbliga le persone e i mezzi a fare quasi 5 kg di tragitto quando in linea d'aria sarebbe molto più breve. Segue descrizione dei punti sul tragitto:

A – Oga: il paese dove al vertice c'è presente anche il Forte Venini, è a 1500 mt. Slm, circa 200 abitanti, circondata da boschi di conifere ai piedi delle Alpi centrali (Ortles, Gran Zebrù, Tresero, Thurwieser, Cevedale, S.Matteo, Confinale, Reit, Cima Piazzi...)

1 – Case coloniche: in questo punto sono presenti due grossi edifici che lavorano principalmente di grande pastorizia, l'impresa offre lavoro a molti cittadini di Oga, la famiglia proprietaria è la fam. Scherini, dal nonno Sergio, i figli Franco, Gisella, Antonietta e Fracesco.

2 – Chiesa: La parrocchiale attuale, dedicata a San Lorenzo, è in stile medievale (risalente alla metà del XIV sec.) *che andrà distrutta negli anni venti a causa di un incendio*. La chiesa è a navata unica con soffitto a cassettoni lignei lavorati con lo stesso stile dei tre altari, opera di intagliatori locali. All'interno sono esposte due preziose ancone, una delle quali risalente al 1538. Prodotte secondo gli stilemi tedeschi, sono due esempi notevoli di Flügelaltar (ossia "altare alato") per via dei battenti che venivano spalancati nei giorni di festa per mostrare le opere scultoree e i rilievi, chiusi nei giorni feriali, quando i fedeli potevano osservare solo le decorazioni esterne, meno fastose.

Nell'immagine in alto un ancona.



3 e 4 – Punti in cui i briganti hanno teso gli agguati: questo dato lo impareranno solo se chiederanno lumi al Maresciallo Capo Pavesi del distaccamento di S.Lucia, vedi capitolo "Il Distaccamento del 66° reggimaneto a S.Lucia".

5 – fiume Adda: questo fiume è relativamente basso tra luglio e ottobre, ghiacciato tra novembre e febbraio e molto pericoloso tra marzo e giugno a causa di imrpovvise piene discendenti a causa dello scioglimento della neve.

6 – enorme falegnameria: questa azienda, quasi a S.Lucia, lavora il legno in qualsiasi forma, da semplici ciocchi da camino e mobili di buona manifattura, la famiglia proprietaria dell'impresa è la famiglia **Lombardi**, dal nonno Emanuele, i figli Primo, Secondo e Giovanni.

B – Santa Lucia: è il primo paese dopo Oga che si può trovare, conta circa 700 abitanti, è un paese abbastanza servito in quanto situato in valle (1000 mt slm) e facilmente raggiungibile da altri paesi maggiori. E' attraversato dall'Adda e proprio sul fiume, dopo il centro, si erige il distaccamento del Forte Venini, comandato dal Maresciallo capo Pavesi.

***

INCONTRI CASUALI DURANTE IL VIAGGIO (1 al giorno di presenza sul percorso)

Di giorno: 0/70% niente – 71/92% vipera – 93/100% orso
Di notte: 0/50% niente – 51/60% vipera – 61/95% gruppo di 1d4 lupi italiani – 96/100% orso

Serpente, Vipera Piccola
Animale Piccolo
1d8 (4 pf)
+3 (Des)
6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m
17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale)
Morso +4 mischia
Morso 1d2-2 e veleno
1,5 m per 1,5 m (arrotolato)/1,5 m
Veleno
Olfatto acuto
Temp +2, Rifl +5, Vol +1
For 6, Des 17, Cos 11,
Int 1, Sag 12, Car 2
Ascoltare +9, Equilibrio +11,
Nascondersi +15, Osservare +9,
Scalare +12
Arma Preferita (morso)

Terreni, acquatici e
sotterranei temperati e caldi
Solitario
1/2
Nessuno
Sempre neutrale

Lupo
Animale Medio
2d8+4 (13 pf)
+2 (Des)
15 m
14 (+2 Des, +2 naturale)
Morso +3 mischia
Morso 1d6+1
1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Sbilanciare
Olfatto acuto
Temp +5, Rifl +5, Vol +1

For 13, Des 15, Cos 15,
Int 2, Sag 12, Car 6
Ascoltare +6, Conoscenza delle
Terre Selvagge +1*, Muoversi
Silenziosamente +4, Nascondersi +3,
Osservare +4
Arma Preferita (morso)

Qualsiasi foresta, collina, pianura e m
Solitario, coppia o branco (7-16)
1
Nessuno
Sempre neutrale
3 DV (Medio); 4-5 DV (Grande)

Orso bruno
Animale Grande
6d8+24 (51 pf)
+1 (Des)
12 m
15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale)
2 artigli +11 mischia,
morso +6 mischia
Artiglio 1d8+8, morso 2d8+4
1,5 m per 3 m/1,5 m
Afferrare migliorato
Olfatto acuto
Temp +9, Rifl +6, Vol +3
For 27, Des 13, Cos 19,
Int 2, Sag 12, Car 6
Ascoltare +4, Nuotare +14,
Osservare +7

Qualsiasi foresta, collina,
montagna e sotterraneo
Solitario o coppia
4
Nessuno
Sempre neutrale
7-10 DV (Grande)

VIPERA

Tali creature fanno affidamento sui loro morsi velenosi per uccidere le prede e difendersi.

Combattimento

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11 per tutte le vipere di taglia Grande e inferiore, CD 13 per le vipere Enormi); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Costituzione.

ATTENZIONE: il 4 e 5 aprile è Pasqua

***

Il Distaccamento del 66° reggimento Valtellina a S.Lucia
E' una casermucola di ridotte dimensioni, una ventina in tutto gli occupanti, tutti Carabinieri. Si occupano principalmente di mantenere l'ordine tra i cittadini di S.Lucia e, all'occorrenza, salgono anche a Oga (4,6 km di distanza), dicendono a Dosso, (a circa 1,4 km.) o salgono a Adda Inferiore (1,5 km di distanza).

***

Se i PG chiedono del <u>Maresciallo Capo Pavesi</u> le informazioni che il maresciallo potrà dare ai PG (solo se le chiedono) sono:

- esso su di una mappa gli mostrerà gli esatti punti in cui sono avvenuti gli agguati, (punti 3 e 4 della mappa antecedente)
- generalmente si affida un solo agente di scorta perchè non hanno mai avuto problemi di questo titpo
- fino al secondo attacco non aveva pensato di rinforzare la scorta
- la dinamica degli agguati è stata molto semplice: un brigante in mezzo alla strada ferma il convoglio, qualche sparo in aria, altri due banditi scaricano le casse portandole in mezzo al bosco e poi intimano agli occupanti del carro di proseguire la loro strada
- la refurtiva è stata di: 2 casse di carne essiccata, 12 bottiglie di buon vino, pane secco, un paio di prosciutti, una paio di cartellette riportanti mappe dei valichi di confine, i briganti non hanno mai perquisito e quindi preso le monete degli occupanti del carro
- Il mercante Rota è conosciuto in città, è spesso chiamato a fare questo tipo di servizio per il Forte, lo fa ormai da anni e non è mai successo niente prima
- dal primo agguato 6 carri sono saliti, solo 2 avevano anche le mappe e sono i 2 che sono stati attaccati, su entrambi i carichi attaccati c'erano le stesse due persone: il **mercante Rota** e di scorta il **carabiniere semplice Scherini**, attualmente in caserma.
-

<u>Carabiniere semplice Scherini</u>

Chiedendo di parlare con il Carabiniere semplice Scherini, il Maresciallo Capo Pavesi non opporrà resistenza alcuna, lo farà convocare immediatamente ma vorrà rimanere presente all'eventuale interrogatorio dei PG.

Se i PG chiedono del Carabiniere semplice Scherini le informazioni che potrà dare ai PG (solo se le chiedono) sono:

- il Maresciallo Capo lo ha incaricato personalemnte, come sempre avviene, della scorta al convoglio
- lui (la scorta) sedeva in cassetta sul carro del mercante Rota
- la dinamica dell'attacco (*vedi descrizione eventualmente fornita dal Maresciallo Capo Pavesi*)
- il giorno del trasbordo dei viveri, lui (il carabiniere semplice) va a casa del mercante Rota, sale sul carro, arrivano al Forte, scaricano la merca, il mercante si fa pagare e ridiscendono insieme, dopodichè torna in caserma
- il **mercante Rota verrà descritto da tutti** come un commerciante abbastanza avaro e avido ma onesto per quel che si sa in giro, non ha trascorsi che facciano dubitare della sua onestà.

<u>Il mercante Rota</u>

I PG non sanno dove abita il mercante Rota, ma essendo un commerciante conosciuto, basterà chiedere indicazioni o a qualcuno del distaccamento o a S.Lucia per trovare facilmente la casa – negozio del mercante.

Per il DM: il mercante Rota è un uomo onesto ma in realtà ha venduto le informazioni sul carico ad un tirapiedi del brigante Omero perchè circa 3 settimane fa hanno rapito la moglie. Le informazioni che il mercante dirà ai PG saranno esatte o sbagliate a discrezione del DM, ma se i PG sarnno bravi a mettere sotto pressione il mercante dicendogli di fargli chiudere l'attività, o metterlo in carcere o similare, lui confesserà tutto. Lascio al DM la scelta del dialogo con i PG, ma se cede leggete ciò che segue:

"E va bene, basta, vi dico tutto; 3 settimane fa, rientrando in casa, ho trovato un foglio sul mio tavolo, era scritto da mia moglie Gianna, diceva che il brigante Omero la aveva rapita e che l'indomani un suo tirapiedi si sarebbe presentato a casa mia. L'indomani un uomo si è presentato puntuale e ha voluto sapere quando e cosa avrei dovuto trasportare al forte, in particolare era interessato alle mappe di confine, quando gli ho detto il piano delle consegne mi ha detto che avrebbero assalito il convoglio e io non dovevo fare niente, se il carabiniere di scorta avesse reagito lo avrebbero ucciso. Io gli ho dato le informazioni, i viaggi vengono pianificati ogni mese, io ho 3 consegne da fare, due le ho già fatte e la terza è prevista per dopodomani, so che in tutte e tre le consegne saranno presenti le mappe di confine, poi solo viveri per le altre consegne previste. Il tizio mi ha detto che avrebbero assaltato per tre volte il carro, una volta che si fossero trovati con tutte le mappe avrebbero liberato mia moglie. Non so dove mi assalteranno ma so che lo faranno. Altro non so dirvi se non che dopodomani io dovrò risalire la strada per il Forte con i viveri e le mappe, loro mi assaliranno e finalmente potrò riabbracciare Gianna.

Per il DM: il mercante non accetterà nessuna idea dei PG se non quella di andare dopodomani con mappe e viveri al Forte per farsi assaltare dai banditi per l'ultima volta e aspettare la moglie che torna a casa. Di seguito alcune opposizioni alle idee dei PG:

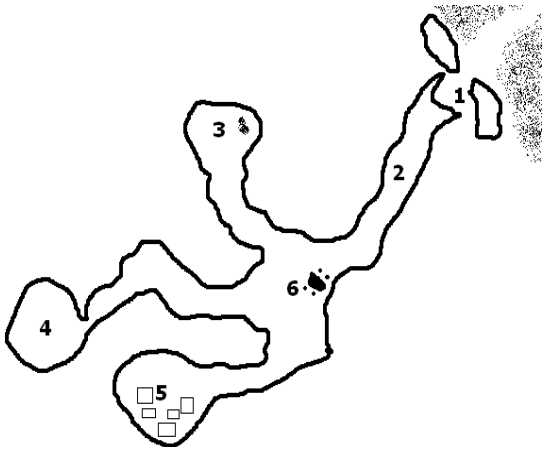
- io sarò sul carro, se i banditi non mi vedono sospetteranno di una trappola e uccideranno mia moglie
- sanno che ci sarà un solo uomo di scorta, non attaccheranno se ne vedono di più e io temo per la vita di mia moglie
- mappe false? E chi è in grado di fare tutto quel materiale in un paio di giorni? Se vedono che al posto delle mappe c'è carta straccia sicuramente uccideranno mia moglie, piuttosto griderò ai banditi che è una trappola, devo riavere mia moglie viva!

Ora lascio ai PG la scelta di un piano intelligente da applicare, quando questo avverrà il mercante si dimostrerà collaborativo, ricordo che devono catturare il brigante Omero vivo e i PG non sanno come è fatto, tanto meno lo conosce il mercante.
Da sapere al DM che i briganti attaccheranno il carro tra il punto 3 e 4 della mappa precedentemente realizzata, quando si sentiranno in inferiorità numerica o non si accorgeranno dei PG scapperanno, quello è il momento di inseguirli ma solo dopo che avranno preso almeno la cassa con le mappe, così saranno rallentati nella fuga. Inseguendoli troveranno la tana provvisoria nascosta nel bosco tra il punto 3 e il fiume 5 della mappa sopracitata.
Se li metteranno in fuga senza le mappe riusciranno a scappare e per i PG sarà quasi impossibile raggiungerli, conoscono il bosco molto meglio dei PG, l'operazione quindi andrà a monte e non rimarrà altro da fare ai PG che tornrsene con la coda tra le gambe a rapparto dal loro tenente che certo non sarà contento dell'operato, condannandoli ad un mese di lavoro senza paga.

***

<u>CAPITOLO D:</u> La tana nel bosco del brigante Omero

Qualsiasi strategia i PG sceglieranno di attuare, si spera che prima o poi arriveranno, probabilmente seguendo i briganti, alla loro tana. Di seguito la mappa con la descrizione delle stanze, calcolate che la strategia che i briganti attuano è semplice, sono in 4, i tre briganti (escluso Omero) fanno i turni di guardia e spareranno a vista (soprattutto alle persone in divisa), Omero è all'interno. Le caratteristiche dei banditi e di Omero a termine di questo capitolo.



Descrizione generale: la tana dei briganti parte da una grotta ben nascosta in mezzo agli alberi (1), scende poi verso il basso per un percorso di circa 25 mt. tra fango e infiltrazioni d'acqua (2), arriva ad un area centrale (6) ed ha 3 vie praticamente identiche. In tutta la caverna la visibilità è molto ridotta, qualche filo di luce penetra dalle crepe ma non si vede a più di 10 mt. Avanti, il fondo è fatto per lo più di fango, i rumori ovviamente sono amplificati al massimo dall'effetto eco. Ovviamente non è il caso di utilizzare granate o similari in questa tana, un'esplosione provocherebbe una frana tale da otturarne l'unica via d'uscita (2). Se succedesse bisognerebbe scavare almeno per un giorno per avere un varco abbastanza ampio per passarci attraverso e tutti i presenti nella tana (PG e PNG) dovranno fare un TS su tempra CD 19 o subire 1d6 danni sonori dall'esplosione, eventualmente aggiunti a quelli dell'esplosione.

1: l'ingresso: sempre a protazione dell'ingresso della tana c'è uno dei briganti comuni armato con l'ordine di sparare a vista a qualsiasi divisa vede avvicinarsi e di sparare solo dopo avere un dubbio lecito se chi si avvicina non è in divisa, questo per evitare di uccidere qualche innocente cacciatore di passaggio. Non è Omero, quindi può essere ucciso, ovviamente i PG questo non lo sanno. Se finisce i colpo il brigante batte in ritirata. Il brigante ha copertura quasi totale, dietro ai 2 enormi massi che aprono sull'ingresso della tana, aggiungere quindi +10 alla CA fino a che rimane in questa posizione.

2: discesa: questo cunicolo di circa 25 mt. di lunghezza scende leggermente verso il basso ha spazio per il passaggio di un PG alla volta, molto fango è presente sul suolo (TS CD 15 su riflessi o cade perdendo 1 round, 2 tiri a PG per tutta la lunghezza del percorso). I PG saranno bersagli degli altri due briganti armati che, allarmati dagli spari (o dalla ritirata dell'altro brigante) avranno nel frattempo rovesciato il tavolo presente nella stanza 6 usandolo come copertura. Anche qui se i due rimanenti briganti dovessero finire i colpi scapperanno nascondendosi nelle altre stanze. Anche qui i briganti avranno una CA con +8 a quella base, data dalla copertura al fuoco.

3: sala della prigioniera: in fondo alla grotta in un angolo oscuro, appoggiata su di un pagliericcio e legata mani e polsi con una corda e con un bavaglio sulla bocca, giace una donna. La donna è viva anche se debole ed emette gemiti strani e nervosi quando vi vede arrivare.
E' Gianna, la moglie del mercante Rota. E' agitata perchè nell'angolo opposto, completamente al buio della tana, c'è (eventualmente fosse ancora vivo) il brigante che era di guardia all'ingresso. Il brigante aspetterà il momento più propizio per attaccare all'arma bianca (baionetta) il gruppo dei PG. Combatterà fino alla fine all'urlo di "meglio morto che carcerato!". Sarebbe cosa buona, anche se non fa parte della missione, liberarla e portarla al marito.
4: sala di Omero: appena i PG svolteranno la curva che porta alla stanza

4, saranno sotto il tiro di Omero. Omero approfitta della strettoia per occultarsi quando spara (+6 alla CA) e lo farà fino a che non finirà tutti i colpi a disposizione. Una volta finito le munizioni aspetterà che i PG arrivano nella stanza, si arrenderà dicendo: "*Brafi, ziete riusiti a catturare il grande Omero, brafi brafi...!*". Dietro a lui, inciso sul muro della grotta con un gesso c'è la scritta "Meglio morti che carcerati!".

Omero nasconde un coltello in mano e se i PG non adottano tutte le cure del caso quando uno di loro arriverà per legarlo sicuramente lo userà, se però si dovesse vedere sopraffatto si arrenderà definitivamente.

Nella grotta è presente anche un tavolo costruito con due casse rovesciate, ed una sedia. Sul tavolo sono presenti le 2 cartellette (o 3 a discrezione della storia) contenenti le mappe di confine, un calamaio, alcuni fogli bianchi ed una lettera ben tenuta vicina al calamaio.
La lettera è scritta in un tedesco quasi dialettico, quindi se un PG non capisce la lingua non potrà certo tradurla, reca però un sigillo a cera, (è elvetico, solo un PG che lo conosce già lo può dire)ci sarà quindi scritto:
Geliebtes Omero,
wenn ich alle Diagramme habe, empfangen Sie Ihren Ausgleich.
Nicht zu verraten, wissen Sie, was ich bilde, wem zu mir Umdrehungen ich die Schultern.

Keller A.

Una volta tradotta, o se un PG conosce il tedesco:
Caro Omero,
quando avrò tutte le mappe riceverai il tuo compenso.
Non mi tradire, sai cosa faccio a chi mi volta le spalle.

Keller A.

5: sala delle casse: in questa sala della tana sono accantonate le casse rubate dal carro del mercante, contengono ancora parte dei viveri e i resti di quelli mangiati con qualche topo che fa uno spuntino.

Nella grotta ci sarà anche, nascosti dietro alle casse e pronti ad attaccare con l'arma bianca (baionetta) in primo PG che si avvicina, i due banditi (se non già uccisi) al grido di "meglio morto che carcerato!"

6: sala centrale: nel caso i PG dovessero riusce ad arrivarci senza farsi sorprendere ci saranno due banditi intenti a giocare a carte che, se vedranno i PG, rovesceranno immediatamente il tavolo utilizzandolo come riparo e apriranno il fuoco (CA +8 da copertura del tavolo). Finite le munizioni scapperanno entrambi verso la sala 5 nascondensi dietro alle casse.

BRIGANTE COMUNE (sono in 3)

	Base	Mod.	ARMI		ABILITA'	NOME
FOR	15	-+2	**PISTOLA**	NO		inutile
DES	14	-+2		danno		**CA**
COS	14	-+2	**FUCILE**	M1886 Gardner 8mm		12
INT	12	-+1	Colpo singolo	Danno 1d10 cr.x2	**TALENTI**	**PF**
			BOM.MANO	NO		27
MISCHIA:		-+6		danno		**SPECIALIZ.**
DISTANZA:		-+6	**BOM.FUCILE**	NO		brigante
TIRI SALVEZZA				danno	**ALTRO**	**ALLINEAM.**
TEM	-+6		**CARICATORI**			C-M
RIF	-+6		Da pistola: NO		**DENARO (lire)**	**LIVELLO**
VOL	-+5		Da fucile: 1 inserito da 6 colpi		Il 1° 9 – il 2° 6 – il 3° 6	4°

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 6 colpi, ogni 6 ricaricare
Baionetta: TxC 1d20+6, danno 1d6+mod. Forza (2), critico 19-20x2.
Colpi: il 1° brigante (quello all'ingresso) ha 6 colpi, il 2° ne ha 3 e il 3° ne ha 4 (quelli nella sala 6)
Altro: abbigliamento comune, nessun documento con se, un tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

BRIGANTE OMERO

	Base	Mod.	ARMI		ABILITA'	NOME
FOR	16	-+3	**PISTOLA**	Luger, PO8 parabel.		Omero Ietanovic
DES	15	-+2	Colpo singolo	Danno 1d10 cr x3		**CA**
COS	15	-+2	**FUCILE**	NO		12
INT	14	-+2		Danno	**TALENTI**	**PF**
			BOM.MANO	NO		35
MISCHIA:		-+8		danno		**SPECIALIZ.**
DISTANZA:		-+7	**BOM.FUCILE**	NO		Brigante? (ignota)
TIRI SALVEZZA				danno	**ALTRO**	**ALLINEAM.**
TEM	-+8		**CARICATORI**			L-M
RIF	-+7		Da pistola:		**DENARO (lire)**	**LIVELLO**
VOL	-+7		Da fucile: NO		15	5°

Pistola: Luger PO8 parabellum, TxC 1d20+7, danno 1d10, 40m di gittata, 1,93 kg, critico x3, perf., colpo singolo
Coltello: TxC 1d20+8, danno 1d4+mod. Forza (3), critico 19-20x2.
Colpi: 6 a disposizione
Altro: abbigliamento comune, nessun documento con se, non ha il tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

***

CAPITOLO E: cattura di Omero e liberazione di Gianna

Per il DM: se accidentalmente Omero fosse stato ucciso, del seguente capitolo leggi solo la parte della liberazione di Gianna e ciò che segue, comunque appena vorranno arrivare al Forte, leggi il capitolo C a pagina 3 per il viaggio a ritroso, con incontri casuali annessi e connessi, spero comunque che il master abbia fatto in modo che Omero sia catturato vivo per non perdere un bel pò della storia seguente:

Gianna di nuovo a casa: Accompagnando Gianna a S.Lucia, troverete il mercante al proprio lavoro, quando vi vede entrare corre verso la moglie abbracciandola, poi vi guarda begli occhi e vi dice "*Ho un debito nei vostri confronti, in ogni momento avete bisogno di me contattatemi, e diventerò un vostro servitore... grazie, grazie!*"

Omero vivo: Arrivati al Forte il tenente Riva non vede l'ora di conoscere personalmente il prigioniero e di consultare il materiale che avete ritrovato, vi accoglie subito nel suo ufficio: *"Bene ragazzi, vedo che avete portato a termine il lavoro come vi avevo richiesto..."* poi si rivolge al prigioniero *"Allora Omero, me lo dici spontaneamente chi sei o devi usare metodi più persuasivi, me lo dici tu chi è Keller A. o vuoi che te lo dico io?"*
Omero sorride e guarda in faccia al vostro tenente, poi con un tono rassegnato gli dice: *"Tenente italiano, ze io ti tico qvello che tu già sai e mi lasci andare Arnold mi fa ucidere, ze io non ti dico niente e mi lasci andare Arnold mi fa ucidere, ze tu mi metti in galera Arnold non mi ucide ma io zono in galera, non vedo zoluzioni per il pofero Omero..."*
Dopo un attimo di pausa in cui il tenente non distoglie mai gli occhi dal brigante, gli dice *"Ma se tu mi dici tutto e io ti faccio portare in un luogo che conosciamo solo io e i miei ragazzi, e sulla stampa esce un articolo che parla della fucilazione del brigante Omero, io sono contento perchè saprò tutto, i cittadini saranno felici di sapere che non ci sei più, Keller non perderà tempo a cercare di uccidere un uomo già morto e tu potrai andare a farti ammazzare da qualche marito geloso o mercante ben scortato da qualche altra parte, ti piace come idea?"* di tratto si spegne il sorriso beffardo di Omero, un lungo minuto di contemplazione si disegna sul suo volto, poi il brigante parla di nuovo: *"Tenente italiano, tu piaci ad Omero, penzo che la cosa si possa fare, però voglio tornare a mia casa in Montenegro con qvesti falorosi soldati italiani che scortano me, altrimenti Omero non fede altre soluzioni"* il tenente Riva risponde immediatamente: "*vedrò cosa posso fare, non penso che ci saranno problemi, ma adesso o parli o ti scordi il Montenegro per il resto dei tui giorni....*" ad Omero non rimane altro che fidarsi.
"Allora tenente italiano, circa uno mese fa mi ha trofato in mia tana a Bormio uno uffiziale elvetico vestito da italiano, mi ha detto che zuo cenerale Keller foleva mappe di confine italiano, gverra preoccupa zvizzera e se italia zi trofa a combattere con svizzera Keller fuole avere piano di invasione e/o difesa di valtellina e val d'ossola. Keller fuole costruire linea difenziva di canton ticino. Keller za che tuo cenerale Cadorna fuole fare linea difenziva di confine e ha paura di italia. Mio compito era rupare cartine di linea di confine italiano, poi quando contattafo lui che avevo cartine, uffiziale sarebbe venuto casa mia per portare me compenso in cambio di cartine, compenso molto bello per Omero, così ho azoldato briganti amici per fare qvesta missione. Adesso però voi avere Omero, cartine e verità, per Omero non rimane altro che tornare a casa in Montenegro" il tenete Riva vedete che non è

molto stupito delle rivelazioni del brigante, poi si rivolge a voi: *"Bene Omero, intanto sarà ospite delle progioni del Forte fino a nuovo ordine, portatelo nelle galere e tornate da me, andate."*

***

CAPITOLO F: IL PIANO OMEGA

Quando i PG ritornano dalla messa in sicurezza del prigioniero il tenente è in piedi davanti alla finestra del suo ufficio che da sul piazzale principale, poi si gira verso di voi e vi dice: *"Purtroppo il brigante non mi ha dato molte notizie utili che non sapessi già, ma qui nascono dei problemi, se l'ufficiale elvetico non viene più contattato da Omero immaginerà che lo abbiamo preso e forse che avrà rivelato i loro piani, se esce l'articolo che lo abbiamo fucilato il piano andrà a monte e gli elvetici troveranno sicuramente un'altro modo per impadronisri delle mappe e in più non ho nessuna intenzione di perdere voi per un mese per accompagnare un bastardo a casa attraversando tutta la linea austroungarica in treno, con il rischio che vi scoprano e vi facciano prigionieri, ci ho pensato su e non vedo altre scelte se non quelle che vi dirò ora e che non dovranno mai lasciare questa stanza fino ad operazione ultimata, ho ideato il Piano Omega:*

- *punto 1°, faremo false mappe con valichi di confine dai nostri migliori falsari al comando centrale di Torino*
- *punto 2°, faremo scrivere una lettera ad Omero dove fisserà un appuntamento nella sua casa a Bormio, la scriverà lui perchè conoscono già la sua calligrafia e, attualmente, non ci ha ancora rivelato l'indirizzo della loro corrispondenza*
- *punto 3°, aspetterete con Omero, travestiti da briganti, l'ufficiale elvetico, gli consegnerete le false mappe e incasserete la riconpensa, fate molta attenzione a non farvelo scappare in questa occasione, è pur sempre un brigante furbo*
- *punto 4°, riporterete Omero al forte, dove verrà giustiziato secondo la legge italiana e fucilato per brigantaggio, con tanto di uscita di articoli sulla stampa locale... articoli VERI!*
- *conclusione: la svizzera comunque sarà convinta di possedere le mappe dei valichi italiani, penseranno che Omero è stato catturato in un secondo momento, l'articolo parlerà della sua morte durante un attacco ad un carro, così non penseranno che avrà fatto in tempo a dirci niente.*

Ora andate, scriverò personalmente al Generale Cadorna un rapporto dettagliato dell'operazione e quando mi darà il nulla osta e avremo le mappe daremo il via all'operazione. Non fate parola con alcuno, non sappiamo fin dove sono radicate le spie elvetiche e, soprattutto, qui al forte nessuno sa cosa realmente facciamo per il Regio esercito Italiano."

Dopo una settimana (il DM tenga conto del calendario in allegato alla storia e dei giorni che passano, insieme agli avvenimenti storici) il tenente Riva vi convoca a rapporto.
"Comodi, ieri ho ricevuto la missiva del Generale Cadorna, si è espresso favorevolmente all'attuazione del piano Omega in tutti i suoi punti."

"Partiamo quindi con il punto 1° dell'operazione: tra 2 giorni dovrete essere presenti alla stazione dei treni di Tirano che è quella da dove siete arrivati per poi venire al forte, cioè quella più vicina ad Oga, dal binario 5 arriverà alle ore 18,00 un treno da Torino, voi sarete in divisa, un uomo vi avvicinerà e vi chiederà se fumate, voi risponderete solo toscani fiorentini, lui risponderà che sono i migliori, è la parola d'ordine per riconoscervi, a quel punto vi consegnerà una cartella contenente le false mappe dei valichi di confine e risalirà immediatamente sul treno, tornate immediatamente qui e portatemela. Per arrivare a Tirano ci sono 41 km, farò mettere a disposizione un nostro camion LKV Austro-Fiat con il pieno, contiene un pilota, un copilota e 10 passeggieri nel cassone, se uno di voi ha la patente meglio, se no ci sarà un'autista, se vi chiede qualcosa gli direte che state andando a Tirano per una commissione, ha un autonomia di 100km, non vi fermate per nessun motivo, in un paio di ore (il camion fa i 50km massimo di velocità) arriverete a Tirano, quindi partirete alle ore 15,00 di dopodomani, alle ore 17,00 sarete a Tirano, avete un'ora per eventuali imprevisti, alle ore 18,00 arriva il treno, appena avete il tutto tornerete qui, prevedo il vostro arrivo intorno alle ore 21,00 circa al forte. Vi aspetterò nel mio ufficio. Domande?" "Bene, andate."

Dopo due giorni, puntuale alle ore 15,00, un camion LKV Austro-Fiat è parcheggiato vicino alla porta d'uscita del forte. Salite e partite, il viaggio trascorre tranquillo e arrivate a Tirano puntuali, sono le ore 17,00. Entrate alla stazione dei treni, vi portate sul binario 5 e aspettate l'arrivo del treno. Alle ore 18,00 il treno non è ancora arrivato. Alle ore 18,45 arriva un treno, il controllore grida *"è in arrivo sul binario 5 il treno proveniente da Torinoooo!"* il convoglio si ferma lentamente al binario 5, guardandovi intorno siete gli unici in divisa in quel momento, i passeggeri scendono dal convoglio, nella confusione generale neanche vi accorgete del sopraggiungere di un uomo che avvicinandosi a voi vi chiede: *"fumate?"*
(i PG devono rispondere "solo toscani fiorentini") l'uomo vi dice: *"sono i migliori"* e immediatamente allunga una cartella al PG a cui ha fatto la domanda, poi si gira senza nemmeno salutare e risale sul convoglio. Uscite dalla stazione che sono circa le ore 19,00, il camion è sempre li dove lo avete lasciato, risalite e partite verso il forte e puntuali alle ore 21,00 entrate nell'ufficio del vostro tenente Riva con la cartella. Il tenente analizza il contenuto e poi esclama "*sono perfette, bene signori il punto 1° dell'operazione è concluso, domani partiremo con il punto 2°, adesso andate a riposare, bel lavoro."*

ATTENZIONE: il 23 maggio l'italia dichiara guerra all'austria e il 24 le truppe si attestano al confine

Il giorno successivo venite convocati nell'ufficio del vostro tenente, entrando vedete che seduto ad una sedia c'è già Omero che sta scrivendo la lettera, la stà ultimando con la firma. La lettera dice:
Caro Keller
tuo umile servitore Omero ha ciò per cui lo hai cercato, aspetto tuo amico con il regalino in mia casa Bormio, io e miei amici aspettare suo arrivo con buona bottiglia vino italiano.
Omero

Il tenente rivolgendosi ad Omero gli dice: *"perchè lui scrive in tedesco e tu in italiano?"*, Omero risponde: *"il cenerale e di Ticino parla tutte due lingve, io zempre scritto lui italiano, ma io volere zapere prima di dire indirizzo lettera ze mio rientro Montenegro andare bene..."*, il tenente Riva risponde: *"puoi stare tranquillo Omero, vedrai che dopo che gli avremo consegnato le false mappe tornerai a casa, è ovvio che se ci giocherai qualche brutto scherzo durante lo scambio o se cercherai di scappare i miei uomini ti faranno fuori..." "no preoccupare tenete italiano, Omero fuole solo tornare casa sua vivo..."* replica Omero, poi scrive l'indirizzo della lettera che porta ad un paese subito dopo il confine italiano in svizzera, poi Riva lo fa riaccompagnare nelle carceri del forte.

Il tenente rivolgendosi ai PG dice: *"bene signori, il punto 2° del piano Omega è fatto, ora passeremo al punto 3°, voi preparetevi con abiti civili, vi consegneremo dei fucili per essere più convincenti possibile come briganti, domani all'alba partirete con Omero e andrete a Bormio, durante il viaggio nascondete il più possibile i fucili e Omero dovrà girare senza manette, se lo vede qualcuno potrebbe sospettare qualcosa, il viaggio lo dovrete fare a piedi per non dare sospetti con mezzi militari, sono 7 km, scendete a S.Lucia e seguite il fiume fino a Bormio, là dovrete fidarvi di Omero, raggiungete casa sua e aspettate l'arrivo dell'ufficiale elvetico. Fate lo scambio, le mappe per i soldi, cercate di essere convincenti e non fatevi scoprire e soprattutto non fatevi scappare Omero, se l'ufficiale arriva e non lo vede capirà l'inganno e l'operazione andrà a monte. Fatto lo scambio tornate qui con Omero. Queste sono le carte da consegnare in armeria per ritirare le armi, queste servono per prelevare Omero dalle carceri, appena fuori dal forte bruciate tutto, se vi catturano non voglio lasciare tracce alcune. Andate a prepararvi e buona fortuna, è tutto."*

Per il DM: per il viaggio fino a S.Lucia seguite le indicazioni a pagina 3 di questa storia, incontri casuali compresi, una volta a S.Lucia il tragitto segue il corso del fiume fino a Bormio, non sono previsti incontri casuali se non qualche cittadino o pescatore di passaggio. Ricordatevi anche ti tenere sottocchio il calendario degli avvenimenti.

L'indomani mattina puntuali scendete in civile in armeria, vi vengono consegnati 4 fucili e uno zaino a testa, (i PG potranno mettere nello zaino ciò che preferiscono a patto che lo possa contenere), poi passate per le carceri, prelevate Omero e uscite dal forte. Appena fuori dal forte bruciate le carte e togliete le manette ad Omero che vi dice: *"grazie amici italiani, qvando saremo in Montenegro faremo festa con vino buono e belle donne, offre Omero!"* (ammesso e non concesso che non ci siano incontri casuali della pagina 3 della storia, comunque Omero non tenterà di scappare dai PG)

Verso le 10,00 arrivate a S.Lucia, seguite il fiume, passate dietro al distaccamento del 66° reggimento, quello del maresciallo capo Pavesi e vi avviate verso Bormio ma qualche minuto dopo aver salito l'argine sentite *"alt! Fermi e identificatevi!"* (sono curioso di sentire cosa risponderanno i PG)
Subito dopo vedete due Carabinieri venire verso di voi puntandovi il fucile, appena siete riconoscibili uno dei due esclama: *"ah, ma siete voi, vi ricordate di me? Sono il carabiniere semplice Scherini, cosa ci fate senza divisa da queste parti?" "e quel bastardo di Omero l'avete poi preso?"*

Omero tace e non professa parola...
"il maresciallo ci ha messo di servizio lungo il fiume, dice che dei pescatori hanno visto delle facce poco raccomandabili, forse dei crucchi, che girano lungo al fiume, e lui chi è? (rivolgendosi verso Omero) non l'ho visto con voi l'altra volta..." *"bene andate pure, porterò i vostri saluti al maresciallo, arrivederci..."*
Dopo questo piccolo brivido, verso le 14,00 e seguendo le indicazioni di Omero arrivate alla sua casa. L'edificio non è nuovo ma ben tenuto, è una casa poco fuori dal centro, ad un solo piano, non molto grande ma accogliente, Omero vi fa accomodare prendendo la chiave da sotto un vaso di fiori e vi dice: *"entrate nella casa di Omero, amici italiani, aspettiamo che pesce abbocchi, non ho da mangiare, se folete conosco negozio e fado a fare spesa?"* mi auguro proprio che i PG non lo lascino andare, soprattutto da solo... *"ancora non vi fidate di Omero, fa bene, negozio in fondo a strada, carne buona, vino buono e pane fresco, io aspettare e cucinare... a proposito, nascondi carte e tirale fuori solo quando Omero dice di farlo, ufficiale molto furbo, fidatemi di me."*

Sono oramai tre giorni che siete in casa ospiti di Omero e nessuno si è fatto vivo, (chiedere la disposizione dei PG) verso le 20,00 del terzo giorno sentite bussare alla porta, Omero dice: *"fado io, se è uffiziale elvetico chiede parola d'ordine, forse io mi ero dimenticato di dire a tenente italiano questo?"* Poi si avvicina alla porta e dice: *"chi è?"* dall'altra parte sentite: *"die fishbissen?"* (il pesce abbocca?), e Omero risponde: *"wenn Sie l' setzten; lockvogel"* (se metti l'esca) e poi apre la porta, Omero fa entrare un individuo con carnagione scura, capelli neri ma incredibili occhi azzurri, è vestito normalmente, Omero lo fa accomodare nella sala da pranzo, l'individuo parla un perfetto italiano e dice: *"e questi chi sono?"* Omero risponde: *"miei amici che dato mano per recupero chiesto da tuo generale"*, non curandosi più di voi l'uomo dice ad Omero: *"dove sono le carte?"*, lui risponde: *"non fedo mio regalino..."*, *"appeno avrò le carte avrai il tuo regalino"* risponde l'uomo, *"appena avrò regalino tu afrai tue carte"* ribadisce Omero, poi un minuto di silenzio cala nella sala. L'uomo si toglie la pesante giacca che ha addosso, la appoggia sul tavolo incurante di mostrare una pistola tenuta in una fondina ascellare e poi dice ad Omero: *"nella fodera della giacca c'è il tuo regalo, ora voglio le carte"*, Omero gli risponde: *"zenza fretta amico mio, Omero controlla che cotone di giacca sia buono"* e brandendo un lato della giacca la strappa scoprendo un'imbottitura fatta di banconote tedesche (marchi). L'uomo dice poi ad Omero: *"1000 marchi tedeschi come hai chiesto tu, ora le carte"* Omero si gira verso il PG più vicino a dove sono state messe le carte e dice: *"prendi cartelle per mio amico elvetico..."*
(ovviamente il PG le porgerà all'ufficiale), poi l'uomo apre le cartelle, da una tasca estrae un monocolo, mette le mappe controluce e scruta con il monocolo i documenti, poi le piega, si gira verso Omero e dice: *"non che non mi fido ma sai, la carta delle mappe dell'esercito italiano ha una filigrana anticontraffazione, se c'è vuole dire che sono autentiche, se non c'è vuole dire che sono un falso e 1000 marchi per dei falsi mi sembrano troppi, tu che dici Omero?"*

Il bandito ha un attimo di esitazione ascoltando l'uomo che poi riprende dicendo: *"bel lavoro brigante, ai magiaspaghetti prepareremo un ben venuto con i fiocchi, a proposito, se mai ti venisse l'idea di spifferare tutto agli italiani, è giusto che tu sappia che la tua vita vale molto meno di queste carte, addio!"*, poi si gira ed esce dalla casa di Omero. Dopo qualche minuto Omero guarda i Pg e dice: *"per un momento ho pensato che mia vita fosse finita, per fortuna foi eravate qui a proteggere Omero..."*

Il giorno dopo i PG eseguendo gli ordini del tenente Riva ripartono direzione forte Venini con Omero.
(da Bormio a S.Lucia tutto ok lungo il fiume, stavolta i carabinieri non ci sono, da S.Lucia a Oga pagina 3 per il tragitto e gli incontri casuali). Appena saranno al forte Omero viene riaccompagnato nelle carceri e i PG saranno a rapporto dal tenente Riva.
"Allora, l'elvetico ci è cascato? Raccontatemi..." *"Molto bene, anche il punto 3° è concluso, è giunto il momento di passare al punto 4°, la morte di Omero. Il piano è questo, domani mattina partirete con il camion che avete utilizzato per andare a Tirano, sopra ci sarete voi, Omero ed una cassa vuota. Omero sarà ammanettato a mani e piedi. Quando arriverete all'incirca all'altezza dei punti in cui il brigante ha attaccato i carri viveri lo farete scendere, uno di voi gli sparerà due colpi al torace ed uno alla testa, poi gli toglierete le manette a mani e piedi e gli metterete in mano un fucile. Due di voi scenderanno fino al distaccamento di S.Lucia, chiamerete il maresciallo capo Pavesi sul luogo dell'agguato del brigante che verrà seguito da un paio di carabinieri al seguito, racconterete ai carabinieri che mentre scendavate per portare materiale di sussistenza alla caserma di Tirano siete stati attaccati dai briganti, nel conflitto a fuoco il capo dei Briganti Omero è morto, il maresciallo capo sà del falso agguato ma gli altri carabinieri no, consegnerete poi il corpo ai carabinieri, il maresciallo capo ha già l'incarico di avvisare la stampa dell'accaduto, così in Italia ci sarà un brigante in meno e giustizia sarà stata fatta. Domande?"*
"bene allora, andate"

La nottata passa fin troppo velocemente, passando dal piazzale vedete il camion pronto all'uscita, passate per le carceri a prelevare Omero che vedendovi vi dice: *"salve amici italiani, sapevo di fostro arrivo, ieri fostro tenete italiano mi ha detto che mio viaggio per Montenegro partifa oggi, io felice di tornare a casa mia con foi..."* poi, vedendo che lo ammanettate a mani e piedi vi dice: *"ma amici, ze io non scappato quando dofefo tradire generale Keller, non scappare certo ora che foi portare Omero a casa, perchè foi state portando Omero a casa fero?"* il brigante smette poi di perlare, il sorriso beffardo che lo ha accompagnato per tutto il tempo gli si spegne sul volto, sale aiutato dai PG sul carro nel cassone, il camion poi parte per il suo viaggio. Arrivati al punto stabilito vi fermate, fate scendere il brigante ammanettato che ormai ha capito il suo destino... *"Omero pensava che foi eravate amici, cosa volere fare a Omero, feramente avere coraggio di sparare a uomo ammanettato e disarmato? Qvesto insegna esercito italiano a suoi uomini, insegna che sparare a uomo ammanettato e disarmato è ciusto? Siete sicuri che qvesta essere scelta ciusta per foi?*

Omero forse ha dimenticato di dire qualche cosa a tenente bastardo italiano, qualche cosa che potere salvare vite di molti soldati italiani in linea di confine..."

Ora i PG sono davanti a 3 scelte, lascio a loro la decisione della strada da sciegliere:

1) I PG decidono di uccidere Omero: un PG si incaricherà di eseguire l'ordine di uccisione. Avvisati i Carabinieri, come da ordini, tornerete al forte e probabilmente i PG decideranno di riferire il tutto al Ten. Riva, egli dirà quindi ai PG: *"nonostante vi abbia detto che aveva importanti rivelazioni lo avete ucciso? Va bene che gli ordini non si discutono, ma i soldati senza senza cervello sparano sempre, quelli della squadra sperimentale "C" il cervello lo usano cazzo! Andate, devo riflettere!"*
Dopo un paio di settimane il tenete Riva vi chiama a rapporto e vi dice: *"siete fortunati, il maresciallo capo Pavesi, trasportando il corpo di Omero, si è accorto che era ancora vivo, davanti agli altri, pur sapendo del piano, non ha potuto fare altro che portarlo all'ospedale, li si è salvato, quel bastardo ha la pelle più dura di quello che credevo.Adesso la situazione si è complicata, Omero non si fida più di nessuno, e parte una brutta missione per voi..."* VAI AL CAPITOLO G

2) I PG decidono di liberare Omero: se i PG libereranno Omero, ovviamente salteranno di avvisare i Carabinieri e/o li avviseranno della sua fuga, poi torneranno al forte, qui paròeranno con il ten. Riva che, una volta ascoltato le fandonie raccontate dai PG, gli dirà: *"Certo, è scappato, certo, non è che per caso lo avete liberato voi?*
Giusto per farvi capire meglio la mia metodologia di lavoro, sappiate che uomini a me fidati, hanno seguito la vostra missione occultati e hanno visto tutto, oltre che avermi riferito tutto, oltre che aver preso Omero e già carcerato qui al forte. La diserzione è punita con la fucilazione nel Regio Esercito Italiano, ora devo capire se di diserzione si tratta. Poi chiama le guardie. *Portate questi uomini nelle carceri del forte in attesa di una mia decisione...."* E veniti carcerati...
Dopo 10 giorni di pane e acqua dentro alle celle, finalmente qualcuno viene a prendervi. E' una guardia, vi apre la porta e l'unica cosa che vi dice è "seguitemi dal tenente Riva", detto questo vi accompagna nel suo ufficio.
Il tenente è seduto e vi guarda non con aria amichevole, poi dice: *"allora, per adesso la fucilazione la escludo, ma vi siete meritati una missione ad alto richio, tornate vivi e dimentico tutto, se vi uccidono Dio avrà preso la decisione giusta...."* VAI AL CAPITOLO G

3) I PG decidono di riportare al forte Omero: in questo caso ovviamente non verranno chiamati i Carabinieri, ci sarà un viaggio a ritroso... Una volta raccontato tutto al ten. Riva, egli dirà: *L'ordine era quello di procedere con l'esecuzione e voi lo avete disubbidito.... questo dimostra che usate la testa, requisito importante all'interno della squadra sperimentale "C". Ora potete andare, devo un attimo riflettere sull'accaduto, bravi ragazzi."*
Dopo una pio di giorni il tenente Riva vi chiama a rapporto: *"Ragazzi, le cose si sono complicate, Omero non si fida più di me, ma di voi si... vi aspetta una missione molto difficile..."* VAI AL CAPITOLO G

ATTENZIONE: IN QUALSIASI MOMENTO DELLA STORIA ESSA SIA ACCUDTO, il 26 APRILE: la delegazione italiana firma il patto di Londra, che prevede, in cambio di riconoscimenti territoriali ottenendo dopo la guerra: il Trentino, il Tirolo meridionale, Trieste, Gorizia, l'Istria (a eccezione della città di Fiume) e parte della
Dalmazia, l'entrata in guerra dell'Italia regia al fianco dell'Intesa di cui fa parte Francia, Gran Bretagna, Russia e Belgio.

***

CAPITOLO G:CHE SI FA ORA?

PER IL DM: da ui in poi l'interpretazione di Omero dipende da come si sono comportati i PG:

- se hanno tentato di ucciderlo, sarà chiuso, scontroso e malfidente
- se hanno deciso di liberarlo sarà amichevole e chiaccherone con tutti
- se lo hanno riportato al forte sarà amichevole con i PG ma non con il ten. Riva

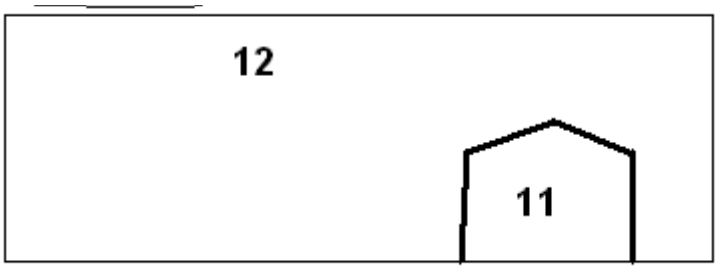
Il tenente Riva continua il suo dialogo con voi: *"Allora, Omero è un doppiogiochista professionista, un bastardo senza gloria e un brigante di professione, questo vuol dire che non sappiamo quanto vere siano le sue parole, ma non è detto che siano bugie. Ora dobbiamo capire se si è inventato una storia per salvarsi la vita o se conosce veramente cose che potrebbero salvare la vita a molti nostri soldati sulla linea di confine... Non possiamo rischiare tutte quelle vite innocenti... Omero vuole tornare a casa sua, e stavolta ha detto che la, e solo quando sarà arrivato là, ci dirà la verità. Io però non voglio spedire dei miei uomini con un brigante fuori dal Regio stato italiano senza la certezza che sappia qualcosa di importante, lui mi ha garantito che è in possesso di prove certe, poi il resto ce lo darà una volta arrivato a casa sua. Partiamo quindi con l'operazione OMEGA 2 che si snoderà nei seguenti punti:*

- *trovare le prove di certezza delle informazioni di Omero, poi, se esistono e meritano interesse*
- *portare a casa sua, o dove preferisce andare, Omero, per avere in cambio il resto delle informazioni*
- *una volta avuto il tutto, tornare al forte*

Partiamo con il primo punto, Omero ha detto che a casa sua, in un punto ben definito, ha le prove di ciò che dice, voi dovrete recuperare queste prove. La casa di Omero la conoscete. Domattina all'alba un nostro soldato vi accompagnerà a casa di Omero, su di una Fiat Torino 1912, Omero ha detto che nascosto all'interno del camino, c'è una nicchia in cui è presente una scatola di legno. Prendetela e riportatemela SENZA APRIRLA, non siete autorizzati a conoscere altro di questa missione per il momento.
State attenti, la casa di Omero è stato per molto tempo il covo dei briganti, Omero ormai manca da molto tempo e altri briganti potrebbero aggirarsi nei paraggi in cerca di qualcosa. Vi aspetto domani sera a rapporto con la scatola. Potete andare..."

L'indomani all'alba, puntuali, la fiat torino 1912 è nel piazzale che vi aspetta, un militare sta già scaldando il motore. Salite, *"dove andiamo?"* chiede il militare *"ok..."*.
Il viaggio è tranquillo, arrivate subito prima di imboccare l'ingresso della strada che porta solo alla casa di Omero, **che fate?** (per il DM: leggi la descrizione e dinamica del posto prima di continuare)

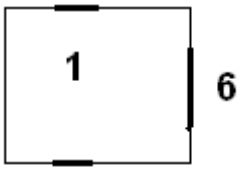
PER IL **DM**: di seguito la piantina della casa, ricordo che l'edificio non è nuovo ma ben tenuto, è una casa poco fuori dal centro, ad un solo piano, non molto grande ma accogliente. Per arrivare all'edificio c'è una stradina sterrata di circa 150 mt., vegetazione fluente occulta la visuale su tutto, d'altronde è pur sempre la casa di un brigante...



Descrizione del complesso:

1 bagno esterno: è il classico bagno esterno, entrando, a parte la puzza, solo qualche topo che scappa dal buco dove finiscono le feci.

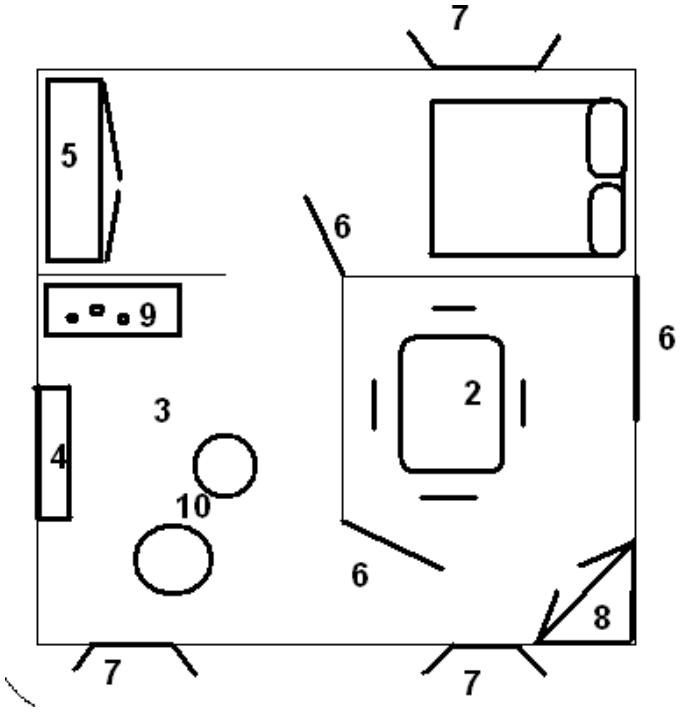
2 cucina: è la prima stanza in cui si accede entrando, c'è un tavolo vecchio con 4 sedie, un mobile ad angolo e una porta che va nel salottino.



3 salottino: due poltrone di vecchia fattura sono posizionate davanti al camino, affianco una catasta più o meno ordinata di legna da ardere, affianco una vecchia stufa a legna per cucinare.

4 camino: è spento ormai da tempo.

Con CD 15 su cercare, troveranno la nicchia, aprendola troveranno la scatola di legno.



5 armadio: è l'armadio della camera da letto *nascosto al suo interno due briganti che attaccheranno a sorpresa, se i PG esplorano la casa, quando apriranno l'armadio, subiranno un attacco di opportunità da parte dei briganti, poi inizierà la lotta. Se per caso i PG si perdono direttamente sul camino, i briganti li attaccheranno alle spalle ma avranno la possibilità di sentirli prima, CD 15 su ascoltare.*

Oltre a questo qualche sudice vecchio abito.

6 porte: quelle all'interno della casa sono tutte aperte, quella md'ingresso no.

Se i PG avranno buona memoria sapranno che la chiave è nascosta sotto ad un vaso di fiori appena davanti all'ingresso. Se entreranno con la chiave, i briganti rimarranno nascosti nell'armadio, se sfonderanno la porta, altri due briganti li attaccheranno da fuori mentre cercheranno di sfondarla.Durante questa eventualità, dopo un paio di round, usciranno anche i briganti dalla casa e attaccheranno.

7 finestre: sono tutte aperte anche se la visibilità all'interno dell'ambiente è limitata causa la scarsa pulizia e manifattura del vetro delle ante chiuse dall'interno.

8 mobile ad angolo: un vecchio mobile ad angolo da cucina.

Contiene quanche piatto scheggiato, qualche posata, 3 bicchieri di vetro e una tazza in ceramica, qualche pentola vecchia e neanche tanto pulita. Poco vettovagliamento e in pessime condizioni. Una scatola di latta (che contiene una serie di 5 lettere, tutte in tedesco.)

9 stufa a legna: una vecchia stufa a legna per cucinare.
Rovistando, CD 15 cercare, in una nicchia sotto a qualche stecco di legno c'è una scatola in lamiera, contenente 6 lettere tutte scritte in francese e un paio di carte geografiche della zona, oltre che un sacchetto con dentro del denaro (circa 500 lire in totale)
10 poltrone: due vecchie poltrone
in una, cercando CD 17, potranno trovare in un bracciolo una pistole mauser 1910 carica con 3 colpi e poco sotto 3 lettere scritte tutte in serbo, legate con una corda.
11 volta d'ingresso al fienile: è il voltone di ingresso al fienile, dentro qualche catasta di legna, un forcone, una badile e una vecchia cariola di legno con sopra una sega mezza sdentata. Un paio di covoni di fieno subito a lato.
Dentro ai covoni ci sono due briganti in agguato, se sfondano la porta sono quelli che li attaccano alle spalle sparando, se aprono la porta li aspetteranno quando escono sempre sparando (anche se combattono con gli altri due all'interno), se vengono sorpresi li dentro combatteranno sparando (e gli altri due rimarranno nascosti per prenderli di sorpresa)
12 fienile: un vecchio e fatiscente fienile.

Ricordo che sono militari, sarebbe sempre meglio fare anche dei prigionieri, non solo ucciderli...

BRIGANTE COMUNE – i due esterni armati con fucile, i due nell'armadio solo di baionetta.

	Base	**Mod.**	**ARMI**		**ABILITA'**	**NOME**
FOR	15	-+2	**PISTOLA**	NO		inutile
DES	14	-+2		danno		**CA**
COS	14	-+2	**FUCILE**	M1886 Gardner 8mm		12
INT	12	-+1	Colpo singolo	Danno 1d10 cr.x2	**TALENTI**	**PF**
			BOM.MANO	NO		27
MISCHIA:		-+6		danno		**SPECIALIZ.**
DISTANZA:		-+6	**BOM.FUCILE**	NO		brigante
TIRI SALVEZZA				danno	**ALTRO**	**ALLINEAM.**
TEM	-+6		**CARICATORI**			C-M
RIF	-+6		Da pistola: NO		**DENARO (lire)**	**LIVELLO**
VOL	-+5		Da fucile: 1 inserito da 6 colpi		Il 1° 9 – il 2° 6 – il 3° 6	4°

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 6 colpi, ogni 6 ricaricare
Baionetta: TxC 1d20+6, danno 1d6+mod. Forza (2), critico 19-20x2.
Colpi: il 1° brigante (quello all'ingresso) ha 6 colpi, il 2° ne ha 3 e il 3° ne ha 4 (quelli nella sala 6)
Altro: abbigliamento comune, nessun documento con se, un tatuaggio con scritto "MMCC" (meglio morto che carcerato)

Le lettere ritrovate (se ritrovate...)
5 lettere in tedesco
3 lettere in serbo
6 lettere in francese

ALLEGATO A: IL FORTE VENINI DI OGA

Caratteristiche della costruzione

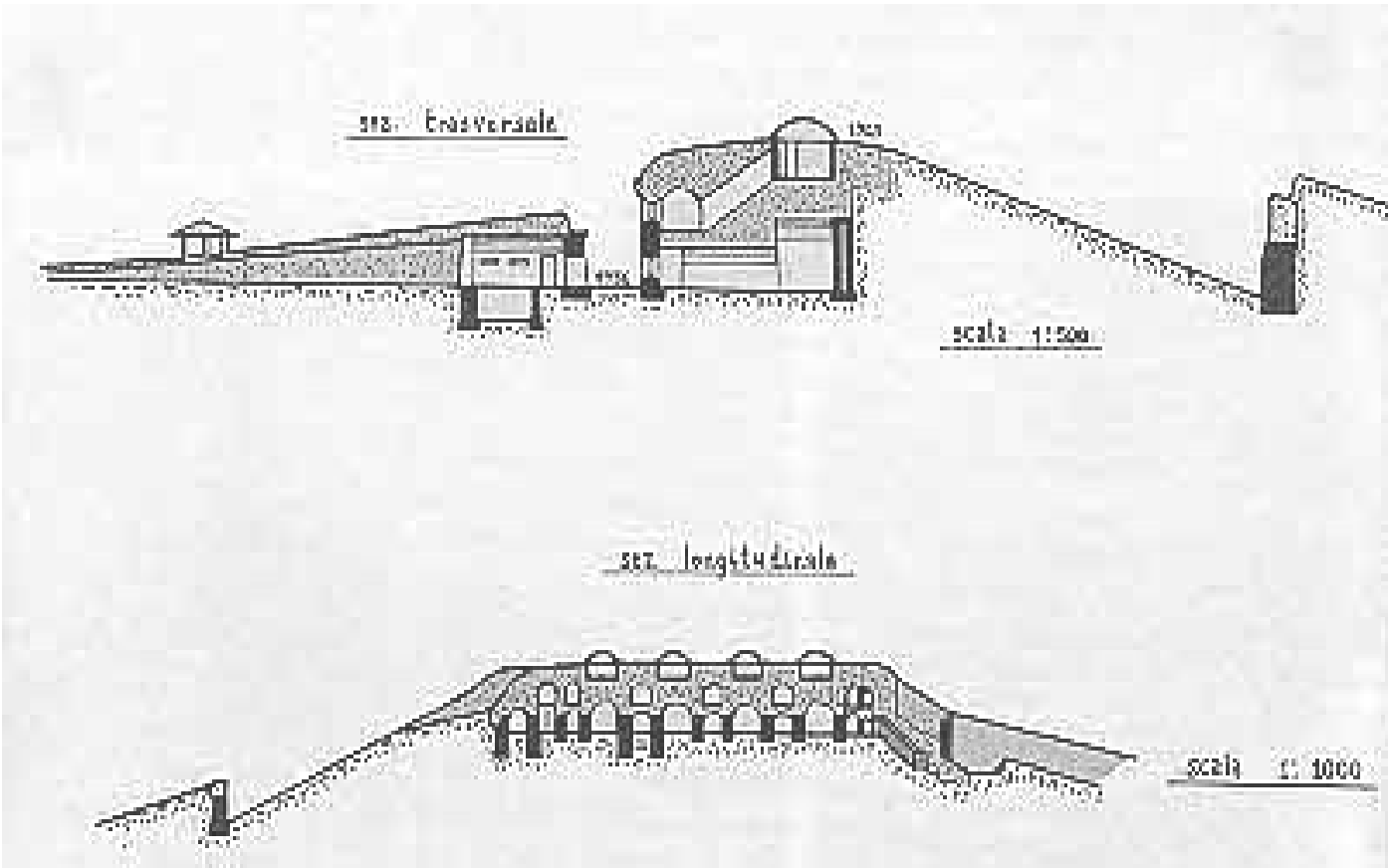
Il Forte Venini, era armato di pezzi da 120 mm molto particolari che avevano una gittata massima di quasi tredici chilometri (per la precisione 12.800 metri): basti pensare che la gittata dei 120 mm normali era di 7.300 metri. E' situato a 1732 mt. d'altezza

La solida costruzione del Forte di Oga.

Quattro cannoni erano poi posizionati alle sottostanti Motte di Oga, posizione originariamente prescelta per il Forte di Oga, ed alla soprastante localita' detta Pradec'. D'appoggio al Forte del Dossaccio di Oga era la fortificazione posizionata ai 2.500 metri sul vicino Monte Scale, ove c'erano pezzi da 75A poi sostituiti, nell'autunno del 1915, da una batteria da 149G.

Il Forte sorge in un particolare ambiente alpino interessante per gli aspetti naturalistici (vicina torbiera) e si trova a tutt'oggi in ottimo stato di conservazione al punto che nei fossati di gola e nelle aree circostanti si possono ancora osservare (caso assai raro) le originali predisposizioni atte ad impedire ad ipotetici assalitori di avvicinarsi alla costruzione, ossia pericolosi reticolati e punte in ferro disposte a ragno.

Presenta una struttura molto robusta che deriva dagli studi di inizio secolo sui forti corazzati del Generale francese Brialmont. L'opera fu realizzata nel quadro di un ampio programma di costruzione di opere difensive predisposte a contrastare una possibile invasione proveniente dalle frontiere del Tirolo.



La struttura difensiva, realizzata con grossi blocchi di pietra, è coperta da possenti gettate di cemento ed in punti più sensibili vi sono ancora grossi scudi di acciaio sui quali si aprono piccole feritoie per armi automatiche. Il grande portale ad arco immette nell'androne dotato di un ponte che può scorrere orizzontalmente e quindi in un cortile

racchiuso tra alti e possenti muri.
Nel lato più protetto vi erano i locali adibiti al confezionamento delle cariche di lancio, le polveriere e la cucina. Nel corpo principale del Forte, disposto su due piani dei quali oggi quello superiore è adibito a museo, vi erano gli alloggi, i magazzini, il comando, la sala dei generatori e così via. Capaci serbatoi d'acqua erano opportunamente interrati per servire da riserva, per oltre un mese, in caso d'assedio. Cupole girevoli ospitavano i cannoni, che erano del calibro relativamente modesto di 120 mm ma di tipo speciale che permetteva, come detto, gittate fino a 12.800 metri contro i 7.300 metri degli analoghi calibri ordinari. Le mitragliere di dotazione Modello Gartner non erano certo quanto di meglio offrisse la tecnica all'inizio della Grande Guerra. Poiché, stabilizzatosi il fronte, queste armi non potevano essere utilizzate sul posto, gli Alpini le trasportarono in Val Zebrù, ove trovarono modo di servirsene al meglio.

ALLEGATO B: LISTA PERSONAGGI DI RILIEVO

Tenente Marveggio *responsabile dell'assegnazione alle squadre ed esperto di artiglieria pesante del Forte Venini di Oga*
Tenente Riva *stretto collaboratore del Generale Cadorna e responsabile della squadra sperimentale "C", quella dei PG*
Maresciallo Capo Pavesi *responsabile del distaccamento del Forte Venini a S.Lucia*
Brigante Omero *capo dei briganti tra Oga e S.Lucia*
Rota *il mercante che fornisce e porta parte dei viveri al Forte Venini*
Carabiniere semplice Scherini *di scorta al carro assaltato dai briganti*

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

STORE o **INIZIA A LEGGERE**

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

***

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.

STORE o **INIZIA A LEGGERE**

193 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.

STORE o **INIZIA A LEGGERE**

207 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.

STORE o **INIZIA A LEGGERE**

211 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.

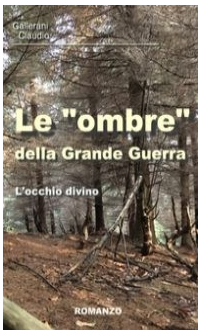
STORE o **INIZIA A LEGGERE**

208 pagine
formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 15,00 + s.s.

***

Sul sito renazzo.it, nella sezione libreria, troverete anche i romanzi legati a queste avventure:

Le ombre della grande guerra (L'occhio divino). 28 febbraio 1915. Primo conflitto mondiale. Quattro militari del Regio Esercito Italiano, quattro personalità diametralmente opposte, stanno per essere convocati per quella che si rivelerà essere ben più di una semplice missione operativa. Una funesta spada di Damocle sembra pendere sulle loro teste. Un oscuro presagio diventerà una minaccia sempre più tangibile che porterà i quattro militari a far luce su quelle che sono "le ombre della grande guerra".



STORE o **INIZIA A LEGGERE**
209 pagine
formato cartaceo 23x15 cm., copertina morbida, € 14,00 + s.s.
formato e-book € 4,99.

Altre creazioni dello stesso autore:

- per ridere: "Perchè ti sei fatto crescere la barba?"
- per chi porta questo cognome: "I Gallerani"

***