

Progetto V: G.U.S. GUNDAM

adattamento del mondo di Gundam come ambientazione per il sistema di gioco di ruolo G.U.S.
(Gioco di ruolo Universale Sperimentale)

a cura:

di Andrea Angelico

Attenzione il contenuto di questo manuale è di carattere strettamente amatoriale e non ha fini di lucro, quest'opera non vuole ledere i diritti commerciali ed intellettuali dei legittimi creatori e proprietari di Gundam e di tutti i marchi ad esso associati.

Sommario:

Prefazione:	Pag. 2
<u>Capitolo 1: introduzione al sistema di GUS.</u>	Pag. 3
Capitolo 1: i tratti	Pag. 3
Capitolo 1: energia vitale e combattimenti.	Pag. 5
Capitolo 1: round e movimento.	Pag. 7
Capitolo 1: movimento in gioco.	Pag. 8
<u>Capitolo 2: il mondo dell'Universal Century</u>	Pag.10
Capitolo 2: premesse storiche.	Pag.10
Capitolo 2: le forze in campo e la loro organizzazione.	Pag.12
Capitolo 2: la tecnologia dell'Universal Century - I parte: la fisica Minovsky.	Pag.13
Capitolo 2: la tecnologia dell'Universal Century - II parte: la tecnologia dei mobile suits.	Pag.15
Capitolo 2: la Guerra di un Anno: prime cronache del conflitto.	Pag.17
<u>Capitolo 3: i personaggi del mondo di Gundam.</u>	Pag.19
Capitolo 3: i popoli dell'U.C.	Pag.19
Capitolo 3: tratti dei personaggi.	Pag.21
Capitolo 3: descrizioni dei tratti.	Pag.23
Capitolo 3: uso tratti di disciplina non conosciuti.	Pag.29
Capitolo 3: imparare nuovi tratti di disciplina.	Pag.29
Capitolo 3: personaggi non giocanti importanti nel mondo dell'Universal Century.	Pag.30
Capitolo 3: la scelta di campo.	Pag.34
Capitolo 3: scheda personaggio	Pag.35
Capitolo 3: equipaggiamento personaggi.	Pag.37
Capitolo 3: approfondimento danni speciali.	Pag.40
<u>Capitolo 4: i mezzi, caratteristiche e modalità di combattimento</u>	Pag.42
Capitolo 4: parte I: contenuti generali.	Pag.42
Capitolo 4: parte II: procedure di combattimento e descrizione dei mezzi aerei.	Pag.43
Capitolo 4: parte II: tiro combinato.	Pag.44
Capitolo 4: parte II: i mezzi aerei federali	Pag.44
Capitolo 4: parte II: i mezzi aerei di Zeon	Pag.46
Capitolo 4: parte II: regola opzionale: colpire il pilota.	Pag.47
Capitolo 4: parte III: procedure di combattimento e descrizione dei mezzi terrestri.	Pag.47
Capitolo 4: parte III: i mezzi terrestri federali.	Pag.48
Capitolo 4: parte III: i mezzi terrestri di Zeon.	Pag.48
Capitolo 4: parte III: postazioni fisse	Pag.50
Capitolo 4: parte III: sparare da postazione.	Pag.50
Capitolo 4: parte IV: procedure di combattimento nello spazio e descrizione delle navi spaziali.	Pag.51
Capitolo 4: parte IV: fuoco di sbarramento e manovre coi m.s. nel combattimento tra navi spaziali.	Pag.52
Capitolo 4: parte IV: il punto cieco.	Pag.52
Capitolo 4: parte IV: le navi "ibride".	Pag.53
Capitolo 4: parte IV: regola opzionale: colpire il pilota (aggiunta).	Pag.53
Capitolo 4: parte IV: regola opzionale: capitano ed equipaggio.	Pag.53
Capitolo 4: parte IV: le navi spaziali della Federazione.	Pag.54
Capitolo 4: parte IV: le navi spaziali di Zeon.	Pag.55
Capitolo 4: parte V: procedure di combattimento in mare e descrizione navi e sottomarini.	Pag.57
Capitolo 4: parte V: le navi della Federazione.	Pag.58
Capitolo 4: parte V: i sottomarini di Zeon.	Pag.58
Capitolo 4: parte VI: procedure di combattimento e descrizione dei mobile suit.	Pag.59
Capitolo 4: parte VI: i mobile suit federali.	Pag.60
Capitolo 4: parte VI: i mobile suit di Zeon.	Pag.62
Appendice : mezzi non compresi.	Pag.66
Note conclusive sui mezzi.	Pag.66
Ultime considerazioni	Pag.67
Ringraziamenti.	Pag.67

Prefazione

Comincio quest'opera ponendo la domanda che molti si potrebbero porre vedendo questo mio lavoro: "Come mai, con tutte le ambientazioni fantascientifiche possibili ed immaginabili, farne una proprio sulla serie di cartoni animati Gundam?" La risposta potrebbe essere scontata: "Perché la trovo bellissima!" ma non sarebbe corretta, non del tutto almeno, ho voluto soprattutto rendere onore ad una serie di cartoni (anzi più di una serie) che in Italia purtroppo è stata trasmessa pochissime volte, e che ha una profondità di contenuti, che la rende bella e affascinante sia per un pubblico giovane che per un pubblico più adulto. Il talento visionario (inteso come la capacità di immaginare il futuro in modo fantascientifico eppure credibile) di chi l'ha creata e diretta (Yoshiyuki Tomino ed il suo staff) riesce ancora oggi a colpirmi, ma non solo, la storia che fa da sfondo alle avventure della Base Bianca e del suo equipaggio, i rapporti interpersonali profondi e assolutamente non banali, sono ancora oggi in grado di emozionare, e di staccare l'attenzione dello spettatore dal "Robot", qui inteso non come il protagonista assoluto, ma come semplice mezzo di combattimento come un caccia od un'astronave, e di portarla sulle persone che guidano queste macchine. Per questi motivi ci si può avvicinare a quest'ambientazione principalmente in due modi: con la curiosità e la voglia di giocare una semplice partita dove si combatte una guerra di tipo "futuristico", o con la voglia di interpretare al margine delle battaglie: i drammi, le gioie ed i dolori degli uomini e delle donne che combattono in entrambi gli schieramenti. A prescindere dal motivo che vi ha portati a leggere queste righe, spero che il risultato possa regalare un po' di spensierato divertimento a voi cari giocatori!

Capitolo 1: introduzione al sistema di G.U.S.

Rapidi cenni in merito a G.U.S.

Prima di poter parlare dell'ambientazione di Gundam, che da adesso in avanti chiamerò UNIVERSAL CENTURY, devo fare una rapida incursione nel sistema di gioco che supporta quest'ambientazione: il G.U.S. che altro non è che l'acronimo: Gioco di ruolo Universale Sperimentale. Chi avrà sentito in precedenza parlare di gioco di ruolo si ricorderà di Dungeons & Dragons o Sguardo nel buio o Cyberpunk ecc.. Ecco G.U.S. è più o meno la stessa cosa cioè un gioco dove esiste una figura, che nel G.U.S. si chiama narratore, che racconta una storia, prepara le avventure, descrive le situazioni ed interpreta le persone e le creature del mondo che descrive; ci sono poi i giocatori che interpretano, come si farebbe in un'opera teatrale o in film, una parte un personaggio (un ruolo) e che si muovono nello scenario descritto dal narratore.

Al narratore spetta anche il compito di muovere coloro che, per svariate ragioni contenute all'interno dell'avventura, sono gli antagonisti dei personaggi mossi da giocatori. Dagli incontri e scontri con gli antagonisti e dalla capacità dei giocatori di uscire da situazioni pericolose, o semplicemente di evitarle, deriva un'esperienza che non solo fa migliorare il giocatore, ma che fa migliorare il personaggio interpretato, rendendolo di volta in volta più bravo, abile o semplicemente più tosto. Per dare al narratore ed ai giocatori un insieme di regole per muoversi in queste avventure, esistono i sistemi di gioco di cui fa parte appunto G.U.S..

I Trattati

In questo sistema di gioco ogni personaggio o creatura è delineato da una serie di tratti che definiscono in sostanza: chi o cosa si è e che cosa si è in grado di fare o meno.

I tratti descrivono qualcuno da tanti punti di vista, dal punto di vista fisico: forza, salute, costituzione, dal punto di vista intellettuale: intelligenza, sangue freddo, coraggio e forza di volontà; culturale, in pratica cosa si sa fare, per esempio: guidare un'automobile, utilizzare un computer, un'arma, muoversi in un bosco ecc.

I Trattati vengono nel G.U.S. distinti in due macro categorie:

- tratti base: che descrivono delle abilità che tutti i personaggi hanno, sia perché sono legate a caratteristiche motorie e sensoriali più comuni come correre, saltare, osservare, ascoltare, sia perché nel periodo storico culturale preso in esame, quel genere di competenze sono comuni al 99% della popolazione (per esempio nel 21° secolo leggere e scrivere, o saper usare un telefono cellulare). Questi tratti hanno tutti un valore base pari a 6 (vi possono essere dei modificatori in più o in meno ma saranno di volta in volta specificati i casi di applicazione);
- tratti di disciplina: indicano quelle competenze, che non sono comuni al 99% della popolazione, per ottenere le quali un personaggio ha dovuto applicarsi frequentando corsi o studiando (per esempio buttarsi col paracadute, conseguire una laurea, imparare a guidare ecc.) questi tratti devono essere acquisiti in fase di creazione del personaggio, altrimenti hanno valore 0 e non possono essere utilizzati dal giocatore (ad eccezione di alcuni tratti da combattimento di cui parlerò più avanti).

ATTENZIONE: nella descrizione dei tratti ci sono molte altre sotto categorie, ma queste verranno trattate in seguito e più nel dettaglio.

In fase di creazione del personaggio, noi abbiamo una serie di valori con cui potremo:

1. acquisire un determinato tratto di disciplina, che avrà quindi come grado di competenza il valore assegnato, aumentato o diminuito dai vari modificatori di cui parlerò molto più avanti;
2. aumentare il valore in un tratto base, per esempio voglio un personaggio che sia fortissimo nella corsa? Allora metterò un valore alto nel tratto Correre.

Occorre ora capire quali valori possono essere associati ai tratti, in fase di creazione del personaggio, ciascun giocatore può sistemare:

un valore pari a 10, due valori pari a 9, tre valori pari a 8 e quattro valori pari a 7.

Ma a cosa si riferiscono questi valori? Certo messi così non ci dicono molto, per questo il G.U.S.

ha creato la seguente legenda:

Valore tratto 2 = disastroso	Valore tratto 11 = superbo
Valore tratto 3-4 = inferiore	Valore tratto 12 = superiore
Valore tratto 5 = scarso	Valore tratto 13 – 16 = straordinario
Valore tratto 6 = mediocre	Valore tratto 17 – 20 = sovrumano
Valore tratto 7 = discreto	Valore tratto 21 – 30 = epico
Valore tratto 8 = buono	Valore tratto 31 – 40 = leggendario
Valore tratto 9 = ottimo	Valore tratto 41 o più = divino
Valore tratto 10 = eccellente	

A questo punto è lecito domandarsi come sia possibile che esistano dei valori molto superiori a 10 e come faccia un personaggio raggiungerli, per entrambe le domande la risposta è la seguente: esperienza. Grazie all'esperienza di gioco alla fine di un'avventura o di una sessione di gioco, il narratore può distribuire un quantitativo di punti personaggio che quantificano l'esperienza che abbiamo fatto, spendendo questi punti personaggio, siamo in grado di fare aumentare il valore dei tratti che vogliamo nel seguente modo: se per esempio voglio portare un valore da 7 ad 8, dovrò spendere 7 punti personaggio, se da 7 voglio portarlo direttamente a 9, ne dovrò spendere 15 (7+8). Ora che sappiamo che tratti hanno i personaggi come facciamo a farli interagire con le prove e gli ostacoli di un'avventura? Per farlo ci occorrono due normali dadi a sei facce, i dadi rappresentano la sorte, il destino, e ci dicono se saremo in grado di fare o meno qualcosa legato ad un tratto. Per effettuare una prova su di un tratto tiriamo i due dadi e sommiamo il risultato al valore del tratto sotto esame, il valore di questa somma deve essere maggiore od uguale alla difficoltà stabilita dal narratore per quella prova, se lo è la prova è superata.

Qui sotto è descritta una tabella standard riguardante la difficoltà delle prove sui tratti:

Difficoltà	Valore richiesto	Modificatore
Facile	12	2
Normale	14	0
Difficile	16	-2
Ardua	18	-4
Impossibile	20	-6

Facciamo un esempio: Sam è un informatico e deve riuscire a creare un programmino per il computer. Immaginiamo che Sam abbia un valore alto nel tratto: INFORMATICA, per esempio 9, e che col lancio di dado ottenga un 7, il narratore ritiene che il programma da creare non sia molto complicato e perciò indicherà come grado di difficoltà: Normale. Sam fatto 16 (9+7) la prova è pertanto superata, quindi Sam riesce a creare il programma. Nel caso in cui Sam invece avesse dovuto creare un programma molto complicato o avesse avuto poco tempo, il livello di difficoltà avrebbe potuto essere superiore e salire alla categoria Difficile, in tal caso Sam, con lo stesso risultato dei dadi, avrebbe ottenuto un valore di prova differente cioè 14, dato da 9+7-2, in questo caso la prova non sarebbe stata superata.

Veniamo ora al caso in cui, durante un'avventura, un personaggio decida o magari si trovi costretto, ad usare nello stesso momento più volte lo stesso tratto o più tratti differenti. Prima di tutto il narratore deve decidere se la cosa sia fattibile, nel caso di sopra è impossibile che Sam riesca a creare un programma al computer mentre sta ballando il tip tap (!!!), mentre è molto probabile che Sam durante una corsa debba saltare degli ostacoli (uso di due tratti contemporaneamente), o

compiere una serie di balzi ravvicinati (uso multiplo dello stesso tratto); nel caso in cui la cosa sia fattibile, il giocatore avrà un malus da applicare a tutte le prove sui tratti utilizzati, pari al numero dei tratti utilizzati o al numero di volte in cui usa lo stesso tratto nello stesso round (il concetto di round verrà spiegato meglio più avanti).

ATTENZIONE: se durante la prova su di un tratto capita che il punteggio dei dadi sia doppio 1, allora la prova è da considerarsi automaticamente fallita, a prescindere dal grado di difficoltà e dal valore del tratto usato, mentre se esce un doppio 6 allora la prova è automaticamente superata!

In ogni caso, sia che esca un doppio 1 che un doppio 6, il giocatore dovrà segnare un punto personaggio che andrà ad arricchire la sua esperienza.

Energia Vitale e combattimenti.

Qui veniamo alla parte più eccitante e pericolosa di ogni avventura, il momento in cui ci si deve confrontare in combattimento con degli avversari che, nella migliore delle ipotesi, ci vogliono fare molto male! Innanzitutto dobbiamo capire quanto il nostro personaggio è in grado di sopportare il dolore ed i danni che i nostri avversari gli possono fare, questo valore è l'Energia vitale, che misura la nostra resistenza fisica, esaurita la quale il nostro corpo collassa e perde i sensi (nella migliore delle ipotesi) o muore (nella peggiore). L'energia vitale, in questa ambientazione, è pari al valore che il personaggio ha nel tratto salute o costituzione moltiplicato x 2,5 ed arrotondato per eccesso, nel caso in cui Sam avesse nel tratto COSTITUZIONE un valore di 7 la sua energia vitale sarebbe 18 cioè 17,5 arrotondato a 18.

A questo punto occorre capire come si svolge un combattimento:

1. per prima cosa si stabilisce chi inizia per primo: tutti i contendenti fanno una prova sul tratto legato ai riflessi o alla velocità di reazione o alla destrezza, chi fa il punteggio più alto attacca per primo gli altri andranno in ordine decrescente,
2. chi attacca sceglie un tratto d'attacco, ve ne possono essere di molti tipi, di solito quelli di competenza in un'arma di cui il personaggio sia fornito, per esempio un'arma da fuoco, o tratti legati al combattimento corpo a corpo, come quelli sulle armi bianche, o un tratto legato alla lotta a mani nude, per esempio forza fisica, lottare o arti marziali ecc. Una volta scelto il tratto il giocatore tira i 2 dadi e li somma al valore del tratto scelto, controlla se l'arma utilizzata da dei modificatori in più o in meno e determina così il suo Valore d'Attacco,
3. il soggetto verso cui l'attacco è rivolto deve usare il tratto di difesa (comunemente questo tratto è legato alla destrezza o alla prontezza di riflessi ma nel G.U.S. sono previste anche delle altre possibilità), perciò tira anche lui i 2 dadi e somma il punteggio ottenuto col valore del tratto a cui si toglierà un'eventuale penale, nel caso in cui egli stia indossando delle protezioni (armature giubbotti antiproiettile) particolarmente ingombranti, ottenuto quindi il suo Valore di Difesa lo confronta col Valore d'Attacco dell'avversario, se quest'ultimo è superiore al Valore di Difesa significa che è stato colpito, se invece è minore od uguale, allora il difensore ha schivato l'attacco non subendo danni ed è pronto per poter contrattaccare quando verrà il suo turno,

Nel caso in cui il difensore venga colpito (quindi Valore d'Attacco > Valore di Difesa) si procede come segue:

- I. si fa la differenza tra il Valore d'Attacco ed il Valore di Difesa, il risultato che otteniamo si definisce Scarto,
- II. si determina il danno procurato dal tipo di arma utilizzato, arma bianca, arma da fuoco, lotta ecc., tirando il risultato con i dadi (i valori sono indicati nella sezione equipaggiamento più avanti, nel caso della lotta si consulti la sezione riguardante i tratti Forza e Arti Marziali),
- III. si aggiunge al risultato ottenuto coi dadi il valore dello Scarto e gli eventuali valori di bonus dovuti a punteggi alti nel tratto legato alla forza del personaggio (vedi più avanti),
- IV. si sottrae dal risultato ottenuto il valore della eventuale protezione indossata dal difensore (armature giubbotti antiproiettile ecc.)

V. Il valore così ottenuto (ovviamente solo se > 0) va sottratto all'energia vitale del difensore. Nel caso in cui con un solo attacco il difensore subisca in danni più della metà del suo punteggio di Energia Vitale, esso dovrà superare una prova legata al tratto Costituzione, per non svenire, se il personaggio viene portato a 0 o meno di energia vitale crolla automaticamente, e per ogni minuto di permanenza in quello stato, il valore di Energia Vitale decresce di un ulteriore punto a meno che il personaggio non venga soccorso in modo idoneo (personaggi con un tratto di pronto soccorso o medicina o personaggi dotati di strumenti per il pronto soccorso), raggiunto il valore di Energia Vitale di -10 il personaggio è definitivamente morto.

Facciamo un ultimo esempio con Sam, il quale viene colpito da un balordo con un bastone, il balordo ha un Valore d'attacco di 15, Sam ha un Valore di Difesa di 13, il bastone fa un dado di danni, e Sam indossa un corpetto che protegge da 1 punto di danno. Il balordo tira il dado per il danno e fa 4, somma il punteggio di scarto: 2 (15-13) e pertanto il suo danno totale sarà 6, ma il corpetto di Sam toglie 1 al danno totale del balordo e pertanto il danno effettivo che Sam subirà sarà 5 e non 6. Sam ha un'Energia Vitale di 18 perciò non deve nemmeno fare la prova sul tratto Costituzione, in quanto 5 è meno della metà del valore di Energia Vitale di Sam.

Regola opzionale: colpo mirato.

Nel G.U.S. tutti i colpi sono diretti al tronco del bersaglio, ma è possibile, previa autorizzazione del narratore, effettuare degli attacchi per colpire una determinata parte del corpo. Per colpire un arto qualsiasi si deve effettuare un attacco con penale di 2, mentre se si vuole colpire un bersaglio ancora più piccolo, una coscia, un avambraccio e simili, la penale è di 4, per colpire un particolare: un occhio, un orecchio un dito ecc la penale è 6. Nel caso si colpisca la testa si sottrae al tiro il valore dell'eventuale elmetto e si moltiplica per due il danno, mentre nel caso si colpisca un arto i danni che passano l'armatura vanno dimezzati. Quando si viene colpiti alle braccia, occorre effettuare una prova sul tratto Costituzione per evitare di lasciar cadere l'oggetto che si sta tenendo in mano, mentre se si viene colpiti alle gambe, la prova su Costituzione serve ad evitare di cadere.

Regola opzionale: combattimento di massa.

Può spesso capitare di trovarsi a combattere contro più nemici contemporaneamente, nel G.U.S. la cosa funziona in questo modo:

premesso che il numero massimo di nemici contro cui si può lottare non deve mai essere superiore a quattro, si prende la media dei loro tratti d'attacco, si somma un valore medio di 7 (calcolato su 2d6) e si somma al risultato un +1 per ogni avversario; il numero ottenuto rappresenta la difficoltà della prova che il personaggio dovrà superare per sconfiggere i suoi nemici, utilizzando la media dei suoi valori di attacco e di difesa a cui sommerà il risultato dei dadi. Quando questo risultato eguaglia il valore dei nemici, vuol dire che il personaggio supera lo scontro senza danni, se il risultato è maggiore, allora oltre a sopravvivere allo scontro elimina un nemico per ogni punto di scarto, se invece il risultato della prova è minore, allora subisce 1d6 di danni per ogni punto in meno.

Nello scontro con i mezzi le cose vanno in modo un po' diverso ma di questo parlerò nel capitolo 4: "i mezzi, caratteristiche e modalità di combattimento".

Regola opzionale: assalto silenzioso.

Aggiungo questa regola opzionale (presa dal regolamento di G.U.S. Arcane Steel) per regolamentare tutte le situazioni in cui i personaggi desiderino attaccare in modo furtivo, traendo vantaggio dal fatto di poter colpire uno o più avversari ignari della loro presenza, riuscendo perciò a gestire le situazioni che li vedono in pesante svantaggio numerico; oppure quando la segretezza è fondamentale per la riuscita della missione.

Prima di iniziare bisogna individuare due forme di assalto silenzioso: quello ravvicinato e quello a distanza.

In entrambi i tipi d'assalto l'assalitore deve essere nascosto, il giocatore attaccante effettua una

prova sul tratto con dei bonus o dei malus stabiliti dal narratore, a seconda delle condizioni dell'ambiente: intensità della luce, presenza o assenza di coperture ecc. Il bersaglio dell'assalto dovrà a sua volta effettuare una prova sul tratto sensoriale specifico, di solito Vista, però se ad esempio il bersaglio è una creatura che può utilizzare l'Olfatto, come un cane, allora il tratto di percezione utilizzato sarà quello. Una volta stabilito che l'assalitore è nascosto e non è stato visto dal bersaglio, si prosegue con l'attacco e qui ci sono le differenze nella procedura d'attacco.

Nell'attacco ravvicinato l'attaccante si muove verso il bersaglio, di solito alle spalle, e lo colpisce con un'arma da combattimento corpo a corpo o con il tratto lottare o arti marziali. Per compiere questa manovra, deve fare una prova sul tratto Muoversi Silenziosamente con i bonus o le penali del caso; al risultato ottenuto dovrà contrapporsi la prova sul tratto sensoriale Ascoltare (con le eventuali eccezioni viste sopra) del soggetto attaccato, SE l'attaccante ottiene il risultato più alto allora effettua l'attacco normalmente (vince in automatico l'iniziativa) e la vittima effettuerà la prova di difesa con una penale pari a: lo scarto ottenuto sottraendo al valore della prova sul tratto Muoversi Silenziosamente dell'attaccante, il valore ottenuto sulla propria prova del tratto sensoriale. Nell'attacco a distanza: le cose funzionano diversamente, se l'attaccante ha vinto la prova sul tratto Nascondersi, allora vince automaticamente l'iniziativa e può effettuare l'attacco, il difensore avrà una penale al tiro di difesa pari alla metà dello scarto (arrotondato per difetto) tra il valore della prova del tratto Nascondersi ed il valore della prova del tratto sensoriale.

In ogni caso se la vittima sopravvive all'attacco o si usa un'arma da fuoco sprovvista di silenziatore, non sarà più possibile effettuare ulteriori attacchi silenziosi fino a quando non saranno cambiate le condizioni della situazione, ad esempio fuga dalla zona allarmata, o ricerca di un altro nascondiglio.

Round e movimento.

Il concetto di round precedentemente citato, pone alla nostra attenzione una differenza sostanziale tra il tempo che scorre nell'avventura dei personaggi ed il tempo che trascorrono i giocatori giocando; nel lasso di una serata può infatti capitare di compiere un'avventura che si dipana per giorni interi. Il tempo che scorre nel gioco, non è pari al tempo di gioco e perciò, soprattutto in situazioni come i combattimenti, deve essere misurato in modo diverso: da qui il bisogno dello strumento del round.

Il round è quindi nulla più che un'unità di misura del tempo (quantificabile nella realtà in 5-6 secondi circa), che è utile al narratore per organizzare situazioni caotiche e concitate come i combattimenti: dove molte azioni avvengono nello stesso istante (o round appunto), in pratica serve per definire le precedenze di cosa verrà fatto in quel lasso di tempo.

Occorre però cercare di capire che cosa si può fare in un round e cosa no e soprattutto, quanti round mediamente occorrono per fare una determinata azione, abbiamo perciò varie tipologie di azioni.

Azioni complete: sono quelle azioni che occupano tutta la durata del round, quindi chi decide di compiere una di queste azioni fa solo quello per tutta la durata di un round, ecco alcuni esempi tipici tratti dal Manuale del narratore di G.U.S.:

- attaccare
- muoversi per l'intera capacità di movimento (il movimento è verrà spiegato in seguito)
- lanciare un incantesimo
- bere una pozione
- accendere una torcia
- usare un oggetto
- prendere accuratamente la mira
- ricaricare un'arma
- cambiare arma
- salire o scendere da un veicolo
- prestare soccorso medico

- tentare di aprire una porta bloccata
- cercare un oggetto
- perquisire un corpo
- piantare un chiodo
- raccogliere un'arma caduta per terra

Azioni multiple: riagganciandoci al paragrafo dell'uso multiplo dei tratti o di più tratti contemporaneamente, sono quelle azioni che possono, previo consenso del narratore, avvenire in quanto legate all'uso multiplo di uno stesso tratto, o di più tratti simultaneamente o di un'azione completa e di un'altra legata ad un tratto, per esempio: raccogliere un'arma da terra (cosa che salvo casi straordinari avviene automaticamente) e sparare: dove occorre la prova del tratto (con penale di 2 in quanto segue le stesse regole dell'uso di più tratti visto nel paragrafo precedente).

Azioni lunghe: sono quelle azioni che durano molto più di un round, per esempio scalare una parete piuttosto alta.

Azioni gratuite: sono azioni talmente brevi, da potere essere compiute assieme ad un'azione completa, senza che a questa venga applicata una penalità: ecco ancora qualche esempio da G.U.S.

- impartire ordini
- chiedere aiuto
- insultare un avversario
- liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso.

Movimento in gioco.

Dopo aver descritto l'unità fondamentale di misura del tempo nell'ambito del gioco, descrivo un altro fondamentale fattore: il movimento e di conseguenza la velocità.

La cosa fondamentale che ci si può chiedere infatti è la seguente: in un round di quanto mi posso muovere se cammino normalmente? E se corro?

Nel G.U.S. un personaggio umano (o umanoide quindi con due gambe e con un'altezza nella media umana) si muove *camminando*, per tutta la durata di un round, di 6 metri (vedi azioni complete al punto 2 della lista), ovviamente esistono diverse velocità a cui un personaggio si può muovere ed esistono anche dei modificatori che vanno ad incidere sui metri percorsi in un round.

Tipo di movimento	Velocità: (metri/round)
Movimento d'attacco	Movimento base/2
Movimento base	6 metri + (1 metro ogni 2 punti sopra il 6 nel tratto CORRERE)
Corsa leggera	Movimento base x 2
Corsa sostenuta	Movimento base x 3
Corsa a perdifiato	Movimento base x 4

Movimento d'attacco: è il movimento che un personaggio può fare per ingaggiare o sganciarsi da un combattimento senza ricevere malus.

Movimento base: è il tipo di movimento descritto all'inizio del paragrafo.

Corsa leggera: è un tipo di corsa non impegnativa, per mantenerla per più round il personaggio deve effettuare una prova nel tratto COSTITUZIONE (o similare) con difficoltà *facile* per i primi due round, *normale* per i successivi due, *difficile* per gli altri due e così via fino. Dopo una corsa leggera il personaggio avrà una penale di -2 su tutte le prove dei tratti per un round perché dovrà rifiutare.

Corsa sostenuta: è un po' più impegnativa rispetto alla corsa leggera, infatti la prima prova nel tratto COSTITUZIONE (o similare) parte da difficoltà *normale* per poi procedere normalmente come la precedente. A fine corsa il personaggio dovrà rifiutare ed ovviamente questo comporterà

una penale di -4 su tutte le prove dei tratti per il primo round successivo alla corsa e di -2 per il secondo round successivo.

Corsa a perdifiato: come sopra solo che la prima prova nel tratto COSTITUZIONE parte da livello di difficoltà: *difficile*, dopo la corsa il personaggio avrà una penale di -6 su tutte le prove dei tratti per il primo round successivo alla corsa, di -4 per il secondo round successivo e di -2 per il terzo round successivo.

Movimento ed armature: ad incidere sul movimento di una persona concorre anche il peso che questa porta con sé e non parlo solo di zaini, borse ecc., parlo anche di armature o protezioni come giubbotti in kevlar e simili, anche queste protezioni alla lunga rendono più lento il movimento diminuendolo in modo più o meno evidente. Nella successiva sezione "Equipaggiamento" alla voce "Armature" troverete tutti i tipi d'armature che si possono trovare in questa ambientazione (le più comuni perlomeno), nella colonna di descrizione alla voce: "Modificatore" potrete trovare un valore negativo, che va sottratto al movimento del vostro personaggio fintanto che indosserà quel tipo di protezione.

ATTENZIONE: per comodità ho parificato la velocità di movimento a piedi di un individuo con quella A GRAVITA' ZERO, l'unica differenza è che in gravità zero il modificatore di peso dell'armatura non si conta, e che il miglioramento di velocità non si calcola prendendo come riferimento il tratto CORRERE, ma il tratto MOVIMENTO A GRAVITA' ZERO.

Movimento all'aperto: occorre ora descrivere il movimento per periodi di tempo superiori al round; in caso di una giornata di marcia, per la quale si intendono circa 10 ore di camminata normale comprese le soste per mangiare e riposare, in pianura un uomo normale può muoversi di 40 km circa, se decide di procedere per marce forzate, può compierne 50, ma il giorno successivo avrà un malus di -1 su tutte le prove dei tratti dovuto alla stanchezza, questo malus è ovviamente cumulativo nel caso che si facciano più giorni di marce forzate. Per recuperare il malus occorrono un numero di giorni di riposo pari al numero di giorni di marcia forzata.

A titolo puramente informativo fornisco anche i dati riguardanti il movimento base di creature diverse dall'uomo:

Movimento Base	Velocità: (metri/round)
Strisciante	1
Molto lento	2
Lento	4
Medio (è quello dei personaggi umani)	6
Rapido	8
Veloce	10
Molto veloce	12
Saettante	14

Terminata questa rapida incursione nel regolamento MINIMO di G.U.S. esorto chiunque desideri saperne di più riguardo a queste regole, a consultare il materiale: G.U.S. - G.U.S. plus – G.U.S. Manuale del narratore, scaricabili gratuitamente al sito: <http://gdrfree.altervista.org/> .

Capitolo 2: il mondo dell'Universal Century.

Premesse storiche.

Esploriamo finalmente da molteplici punti di vista, il mondo in cui si svolgono i fatti raccontati nelle serie di Gundam, che sono fondamentali per giocare quest'ambientazione.

Per prima cosa occorre fare una panoramica della storia dell'umanità, non solo del periodo in cui svolgono i fatti narrati, ma soprattutto degli anni precedenti al conflitto della “Guerra di un Anno”.



Illustrazione 1: la prima fase della colonizzazione dello spazio: la costruzione dei cilindri spaziali, nello specifico un cilindro del futuro side 3

Iniziamo col dire che l'umanità ad un certo punto della propria storia si era trovata di fronte ad una scelta difficile: il pianeta Terra a causa della sovrappopolazione e dell'inquinamento era giunto al collasso, apparve chiaro a tutti che, se si fosse continuato a sfruttare il pianeta a quei ritmi, tutte le risorse si sarebbero esaurite in tempi brevissimi e ciò avrebbe significato la fine della razza umana. Si decise quindi di avviare un ardito programma di colonizzazione dello spazio: una vera e propria svolta epocale, per questo motivo il primo anno dalla nascita di questo progetto, il calendario stesso venne modificato e quello divenne l'anno 1° dell'Era Spaziale (Universal Century nella versione originale).

Sotto il controllo della Colony Corporation, l'ente incaricato dal Governo Federale Mondiale di costruire le nuove colonie spaziali, e con l'aiuto della Public Corporation of Space Transport, la flotta di navi da trasporto passeggeri; miliardi di persone lasciarono la Terra alla volta dello spazio.



Illustrazione 2: preparazione per il trasferimento della popolazione terrestre nello spazio, foto scattata nel Dipartimento per l'Emigrazione del Venezuela

Dopo 50 anni di sforzi e duro lavoro circa 9 miliardi di persone si sono trasferite nello spazio, mentre sulla Terra rimangono poco più di 2 miliardi di persone.

La gente che si è trasferita nello spazio abita in colonie spaziali a forma di cilindro (denominati bunch o quartieri) lunghe ognuna circa 40 km. e larghe 6.

Questi cilindri hanno la sezione longitudinale suddivisa in 6 strisce alternate: 3 di queste contengono il terreno su cui si può vivere, edificare e coltivare, mentre le altre 3 sono pannelli di vetro da cui entra la luce solare necessaria alla vita.

Questo grazie a 3 enormi pannelli a specchio,

attaccati ad ogni colonia in corrispondenza della striscia di vetro, che proiettano la luce del sole nella striscia di terra antistante. La gravità artificiale è ottenuta mediante la rotazione sul proprio asse del cilindro che costituisce la colonia. Le zone non rotanti, essendo a gravità zero, consentono di essere utilizzate come spazio porto, il problema dei trasporti all'interno dei bunch è risolto con la costruzioni di treni monorotaia. L'approvvigionamento energetico avviene per mezzo di pannelli solari, posti in inclinazione tale da recepire più luce possibile. A questa conformazione strutturale detta “aperta” si andrà successivamente ad aggiungerne una nuova detta “chiusa” o “sigillata”, dove tutta la superficie interna del cilindro è utilizzata come area edificabile e l'illuminazione è completamente artificiale, questo nuovo modo di costruire colonie nasce per rispondere al

crescente problema della sovrappopolazione, esempi di questo tipo di struttura si possono trovare in alcuni bunch di Side 3.

I bunch vengono raggruppati in insiemi di 30 o 40 ed ognuno di questi gruppi viene denominato "Side", per comodità ogni gruppo di colonie viene nominato col numero del side di appartenenza: Side 1, Side 2, Side 3, Side 4 ecc. I side non sono sistemati a caso, ma in punti ben definiti che si chiamano Punti di Lagrange, in onore del matematico che li aveva calcolati, questi punti sono situati sull'orbita terrestre e sono punti di oscillazione, cioè in questi punti le forze generate dalla gravità della Terra, della Luna e la velocità orbitale di un qualsiasi oggetto lì presente, si bilanciano, perciò qualunque cosa stazioni in quei punti può farlo per un tempo indefinito senza subire variazioni alcune. I punti di Lagrange su cui sono sistemati i 7 side che compongono l'insieme totale delle colonie spaziali sono cinque.

Ai side si sommano le città sotterranee presenti all'interno della Luna, che sono indipendenti tra di loro e dalla Federazione Terrestre. Queste città sono dei centri minerari importantissimi per l'approvvigionamento di materie prime per i side, la più importante di queste è Von Braun City, che di fatto viene considerata la capitale non ufficiale della Luna.

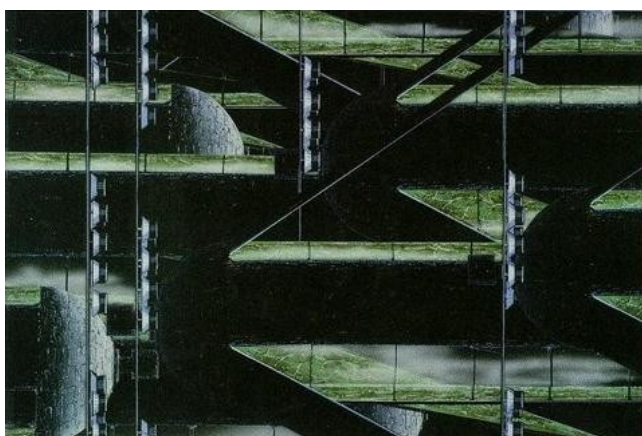


Illustrazione 3: le colonie di Side 2 (Hatte), foto scattata il giorno del loro completamento.

La costruzione delle colonie termina intorno all'anno 50 dell'Universal Century, e tutto sembra essere risolto, negli anni successivi si verifica, come già anticipato precedentemente, un aumento elevato della popolazione sulle colonie, che porta nuovi problemi di sovraffollamento alla già provata popolazione dei side. Alla difficoltà crescente di vivere in ambienti sempre più stretti e sovraffollati, si somma il malcontento di coloro che erano stati costretti ad abbandonare il loro amato pianeta e la disaffezione delle nuove generazioni, nate sui side, che considerano le colonie la loro vera ed unica casa. Si crea perciò una miscela esplosiva che presto porterà ad una

frattura insanabile tra alcune colonie ed il Governo Federale Terrestre. I primi rilevanti episodi in tal senso si hanno all'incirca intorno all'anno 52 dell'Universal Century (che ora abbrevierò con la sigla U.C.) quando un uomo di nome Zeon Zum Deikun, giunge a Side 3, il gruppo di colonie più distante dalla Terra, costui è convinto assertore della teoria del "Contolismo", secondo cui il vero destino dell'umanità è quello di colonizzare lo spazio, lasciando che la Terra ritorni al suo stato naturale. Lo spazio, secondo questa teoria, non è soltanto destinato a diventare la nuova casa dell'umanità, bensì il mezzo con cui la stessa potrà compiere un'evoluzione di tipo spirituale e sostanziale, quasi fisiologico, che porterà ad un miglioramento dell'essere umano. Condizione necessaria affinché questo avvenga è però l'indipendenza delle colonie spaziali dal Governo Federale Terrestre.

Sull'onda delle tensioni già presenti le teorie di Deikun conquistano le genti di Side 3, che nell'anno 58 dell'U.C. dichiara la propria indipendenza dalla Federazione Terrestre, nasce così la Repubblica di Zeon. Nell'anno 62 vien fondata una guardia nazionale, pronta a resistere nel caso in cui la Federazione cerchi di ristabilire l'ordine con la forza, tale guardia diventerà successivamente un vero e proprio esercito. La Federazione Terrestre sebbene molto contrariata dalla dichiarazione d'indipendenza di Side 3 rimane a guardare.

Nell'anno 68 dell'U.C. avviene un evento che fa precipitare ulteriormente gli eventi verso una piega nefasta: la morte improvvisa di Deikun, il potere vien preso dal suo braccio destro: Degwin Zabi.

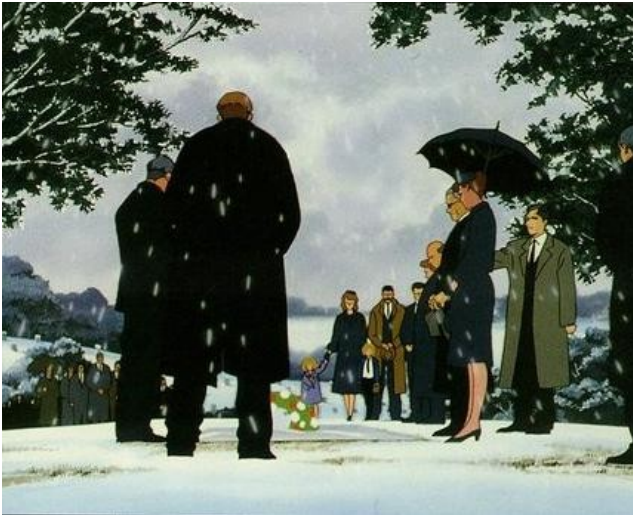


Illustrazione 4: foto scattata al funerale di Zeon Deikun, in fondo si possono intravedere i suoi due figli: la piccola Artesia ed il fratello Casval

E' un periodo di forti tensioni, molti sostenitori di Deikun sospettano che dietro alla morte del loro leader ci sia lo zampino della potente famiglia Zabi, ma tali voci vengono messe a tacere, così come tutti coloro che mettono in dubbio la legittimità dell'ascesa al potere di Degwin Zabi, il quale ad un anno esatto dalla morte di Deikun, proclama Side 3: Principato di Zeon, auto-nominandosi Principe ed eliminando definitivamente o costringendo all'esilio, tutti i dissidenti.

A questo punto la situazione politica vede da una parte la Federazione Terrestre: un'organizzazione all'apparenza potente ed autorevole, che però nasconde al suo interno un'indole lassista, corrotta e fondamentalmente codarda; dall'altra il Principato di Zeon: una dittatura che maschera

con la ricerca dell'indipendenza il desiderio di potere della famiglia Zabi; nel mezzo ci sono i miliardi di persone innocenti, che hanno cercato e forse trovato nelle colonie spaziali l'occasione di poter vivere una vita dignitosa, e che rischiano ora di venire stritolate da qualcosa di più grande di loro.

Le forze in campo e la loro organizzazione.

📊 Governo della Federazione Terrestre: è il governo che di fatto governa la Terra e tutti i territori nello spazio, è una sorta di O.N.U. del futuro. È formato da un'assemblea: l'Assemblea della Federazione Terrestre, che si riunisce una o due volte l'anno per discutere delle materie riguardanti la politica generale, c'è un Consiglio di Sicurezza permanente, che si occupa di gestire le materie di carattere più ordinario e che detiene il controllo dell'esercito federale. A differenza di Zeon non esistono personaggi di spicco all'interno dell'Assemblea o del Consiglio, i membri di questi organi appaiono spesso come dei burocrati troppo impegnati a litigare tra di loro, per prendersi carico delle decisioni importanti e soprattutto delle responsabilità che da esse ne derivano.

🛡️ Esercito Federale Terrestre: è il braccio armato della Federazione Terrestre, ed è costituito principalmente dalla Forza Spaziale Federale (Earth Federation Space Force), nel periodo della "Guerra di un Anno" il suo quartier generale sulla Terra si trova a Jaburo in Brasile, in un complesso sotterraneo la cui esatta localizzazione è segreta, e che contiene sia strutture militari che apparati produttivi bellici. Nello spazio esiste un'altra base fondamentale per lo scacchiere bellico della Federazione: l'asteroide fortezza denominato Luna 2, un asteroide deviato dalla sua orbita originaria e parcheggiato nell'orbita terrestre, usato in precedenza come base mineraria per l'estrazione del materiale per la fabbricazione delle colonie orbitanti, è stato successivamente riconvertito a base militare con annessi apparati produttivi. A causa delle tensioni tra la Terra e Side 3, questa base, che si trova vicino a Zeon, ha visto aumentare il proprio valore strategico. Vi sono molti Generali all'interno dell'esercito Federale Terrestre, tra questi uno dei più abili e più stimati è senza dubbio il Tenente Generale Revil. Nei corpi d'assalto federali i più famosi nella Guerra di un Anno sono: il Battaglione Kojima di stanza nel sud-est asiatico, la "Quarta pattuglia" e il plotone White Dingo, entrambi facenti parte delle forze d'assalto federali australiane ed il XIII Corpo autonomo, che annovererà tra le sue fila la famosa "Base bianca".

🏰 Principato di Zeon: conosciuto precedentemente come Repubblica di Zeon, questo stato comprende tutti i bunch coloniali presenti nel punto di Lagrange più lontano dalla Terra (Side 3 appunto), in seguito all'ascesa al potere di Degwin Zabi è diventato un principato (in alcuni testi viene definito anche ducato), in pratica una dittatura. Per riuscire ad accrescere il proprio potere i

membri della famiglia Zabi, composta da Degwin e dai suoi quattro figli: Gihren, Dozle, Kycilia e Garma, decidono di iniziare una corsa agli armamenti che ha come obiettivo finale la guerra contro la Federazione Terrestre.

Questo sforzo bellico apparentemente pubblicizzato come la lotta per l'indipendenza di Zeon, è invece una guerra per il potere, che spesso nasconde al suo interno derive razziste incarnate dal figlio maggiore di Degwin: Gihren, una vera “eminenza grigia”, che in pochi anni ha accentrato su di sé tutto il potere, lasciando al padre un ruolo meramente rappresentativo.



Illustrazione 5: la famiglia Zabi in una foto scattata prima dello scoppio della guerra.

Nell'anno 78 dell'U.C. alla vigilia della guerra, l'esercito di Zeon è pronto, la sua gestione globale è affidata a Gihren che assume il grado di Generale Capo di Stato Maggiore e quindi di Comandante Supremo, che ha il compito di dirigere le due parti che compongono l'esercito di Zeon.

La prima parte è la Forza d'Attacco Spaziale (Space Attack Force), è comandata dal secondogenito di Degwin: il Tenente Generale Dozle, è composta da sei flotte spaziali e da moltissimi mobile suit, essa costituisce il grosso delle forze di Zeon nello spazio ed è strutturata per una guerra di tipo convenzionale. Il quartier generale della Space Attack Force è stabilito sull'asteroide fortezza di Salomone, che assieme all'asteroide di A Baoa Qu è il caposaldo di difesa del Principato di Zeon.

La seconda parte dell'esercito di Zeon: la Forza d'Assalto Mobile (Mobile Assault Force) è comandata dall'unica figlia femmina di Degwin: il Maggior Generale Kycilia Zabi, è un'organizzazione più eterogenea, essa comprende infatti la I e la VII divisione mobile di fanteria, ed un insieme di unità speciali che si occupano della condotta non convenzionale della guerra. In questa branca dell'esercito si trovano infatti molti corpi d'élite

altamente specializzati come: i Cyclops (specializzati nelle infiltrazioni in territorio nemico), i Midnight Fenrir (squadra d'assalto speciale sperimentale) e la Guardia Imperiale (la polizia segreta e spionaggio); vi sono anche strutture per lo studio e le ricerche di individui esper detti “Newtype” (vedi più avanti) come l'Istituto Flanagan, e persino centri per la ricerca e lo sfruttamento di risorse minerarie sulla Terra. Il quartier Generale della Mobile Assault Force si trova nella città lunare di Granada, in una zona sotto il controllo di Zeon, ed è uno dei più importanti centri per la produzione di mobile suit per lo spazio.

Qualora Zeon decidesse di invadere la Terra, verrebbe creata una terza branca dell'esercito la Forza d'Attacco Terrestre (Earth Attack Force), le cui forze verrebbero prese dalla I Divisione mobile di fanteria della Mobile Assault Force, e poste sotto il comando del più giovane figlio di Degwin Zabi: il Colonnello Garma Zabi.

La tecnologia dell'Universal Century.

I parte: la fisica Minovsky.

Il mondo di Gundam è un universo futuristico, con molte scoperte tecnologiche che condizionano pesantemente tutte le situazioni in cui i personaggi si trovano da agire. Il bello del tipo di tecnologia utilizzata in questo mondo (secondo la mia personale opinione), sta tutto nel fatto che è una tecnologia molto più “verosimile” e coerente di ogni altra tecnologia fantascientifica presente in opere simili. La tecnologia dell'U.C. si basa su molte delle scoperte e delle verità scientifiche contemporanee, come ad esempio l'uso di energia prodotta per mezzo di reattori nucleari, oppure il fatto che nello spazio occorrono dei sistemi per creare sulle navi spaziali, le condizioni per rendere

operativo un equipaggio anche in mancanza di gravità e così via. Per questi motivi ho ritenuto necessario spendere alcune righe, per descrivere le più importanti tecnologie diffuse al tempo della Guerra di un Anno.



Illustrazione 6: il Dottor Y. T. Minovsky: padre delle teorie che rivoluzioneranno la fisica dell'Universal Century

Il nome che si lega ad alcune tra le più importanti scoperte scientifiche dell'Universal Century, è quello di T.Y. Minovsky il più illustre scienziato fisico dell'epoca.

Minovsky iniziò a studiare nell'anno 47 dell'U.C. un progetto per creare un reattore per la fusione nucleare pratico e maneggevole, il risultato di tali studi fu l'innovativo reattore a fusione Minovsky-Ionesco.

A differenza dei normali reattori a fusione, il reattore Minovsky ha un'emissione di radiazioni e neutroni più contenuta e necessita di minore pressione e calore per portare a termine il processo di fusione. La rivoluzione in tal senso fu dovuta all'uso di un particolare isotopo l'helium-3, che fondendosi con atomi di deuterio crea un atomo di elio, la reazione rilascia dei protoni che possono essere facilmente contenuti con un campo magnetico, determinando di conseguenza una reazione pulita. L'inconveniente di questa scoperta sta nel fatto che l'helium-3 è estremamente raro e se ne può trovare in grandi quantità solo nell'orbita di Giove.

Le scoperte derivanti dagli studi di Minovsky non sono terminate, infatti alcuni anni dopo la scoperta del reattore Minovsky, precisamente nel 65 U.C., si è osservato uno strano comportamento

delle onde elettromagnetiche all'interno dei reattori a fusione Minovsky, dopo ulteriori studi è stato accertato che il processo di fusione dell'helium-3 genera delle particelle elementari denominate Particelle Minovsky.

Queste particelle hanno massa prossima allo zero, che però aumenta in modo proporzionale a seconda dell'energia cinetica ad essa applicata, inoltre queste particelle quando sono disperse nell'ambiente, possono trasportare una carica che può essere positiva o negativa. Le particelle Minovsky cariche elettricamente hanno anche la tendenza a disporsi secondo uno schema determinato dall'interazione delle cariche elettriche, questo schema forma una sorta traliccio regolare, ribattezzato I-field. L'I-field interagisce con le onde elettromagnetiche, bloccando tutte le onde a bassa frequenza utilizzate dai radar e dai sistemi di comunicazione radio e a microonde, questa interazione è stata ribattezzata: "Effetto Minovsky".

I maggiori utilizzatori delle applicazioni delle scoperte di Minovsky, furono le genti del Principato di Zeon, siccome Minovsky era originario di Side 3, e le prime applicazioni di tali scoperte furono in campo militare. Nell'anno 70 dell'U.C. i ricercatori militari di Zeon verificarono che il rilascio di particelle Minovsky nell'ambiente in quantità appropriata, permetteva di rendere assolutamente inefficaci le comunicazioni ed i sistemi radar a lungo raggio, rendendo così inutili i sistemi di tiro delle navi spaziali e riducendo lo scontro ad un confronto "a vista", come avveniva nei secoli passati. In seguito al procedere della Guerra di un Anno, tutte le navi spaziali di entrambe le fazioni saranno munite di un sistema di rilascio di particelle Minovsky.

E' importante che il narratore dia importanza a questo effetto, soprattutto perché sia nello spazio che sulla Terra, entrambe le fazioni tendono a farne un uso massiccio soprattutto in caso di battaglia.

Gli studi di Minovsky però non si fermarono alla progettazione del reattore Minovsky-Ionesco, ma proseguirono e così nell'anno 71 U.C. i ricercatori di Zeon creano: il reattore a fusione minovsky compatto, in cui a differenza del precedente non viene impiegato un campo magnetico (che come abbiamo capito veniva compromesso da un'alta concentrazione di particelle Minovsky), ma un I-field generato dalle particelle Minovsky prodotte dalla reazione stessa, questo geniale sistema non solo riduce notevolmente la quantità d'energia richiesta per il funzionamento del reattore, ma

permette di produrre un reattore grande solo un quinto del reattore Minovsky-Ionesco. L'I-field viene successivamente utilizzato in altre applicazioni, sempre in campo militare, dopo aver infatti testato che il traliccio dell'I-field non può passare attraverso la maggior parte dei solidi e dei liquidi, si è riusciti a progettare uno strumento che è in grado, a basse altitudini, di creare un “cuscino” su cui è possibile far galleggiare e successivamente scivolare, mezzi anche molto pesanti come le astronavi. Questo strumento è stato ribattezzato: sistema di volo Minovsky, ed è utilizzato soprattutto per fare volare in presenza di gravità quelle navi spaziali che, sebbene possano compiere il rientro in atmosfera, non sempre hanno una forma così aerodinamica da poter volare agevolmente nel cielo e a tutte le altitudini. Alla vigilia della Guerra di un Anno vi è più di un sospetto che le forze di Zeon stiano inoltre studiando altre applicazioni militari per l'I-field. L'ultima applicazione della fisica Minovsky, ma non certo ultima in ordine d'importanza, riguarda i cannoni a mega-particelle. Siccome le particelle Minovsky possono essere caricate sia positivamente che negativamente, qualora con l'aiuto di un I-field si riesca a generare una pressione sufficientemente forte, è possibile fondere le particelle positive e quelle negative ottenendo delle mega particelle a carica neutra con una massa ed una velocità proporzionali all'energia utilizzata per crearle. Queste mega particelle una volta prodotte, non sono più soggette all'azione di contenimento dell'I-field che le ha generate e perciò vengono espulse: generando delle correnti di particelle molto pesanti e velocissime che non possono essere respinte, a differenza dei laser a particelle cariche, da campi magnetici in quanto la loro carica è neutra. Nell'anno 70 dell'U.C. Zeon brevettò il cannone a mega-particelle, installandolo su tutte le sue navi spaziali e viene immediatamente imitata dalla Federazione Terrestre.

Parte II: la tecnologia dei mobile suit.

Siccome i mobile suit sono i coprotagonisti della saga di Gundam, ho ritenuto doveroso dedicare una parte della sezione sulla tecnologia dell'Universal Century a loro ed al tipo di tecnologia in base alla quale sono stati costruiti.

L'idea di utilizzare dei nuovi strumenti di guerra prende piede a Zeon poco dopo la scoperta dell'effetto delle particelle Minovsky sui sistemi radar e comunicazione. Una volta capito che il loro utilizzo avrebbe radicalmente cambiato il modo di combattere, gli scienziati militari di Zeon, in previsione di un conflitto con la Federazione Terrestre, decisero di sviluppare un mezzo spaziale ad alta mobilità, che sfruttasse al meglio i vantaggi del combattimento in un ambiente fortemente influenzato dal “Effetto Minovsky”.

Dopo molte ricerche gli scienziati decisero che questo mezzo di combattimento avrebbe dovuto avere forma umanoide, per essere in grado di offrire la massima flessibilità di utilizzo. Un soldato di Zeon si sarebbe così potuto trasformare in un'unità dotata di un'eccezionale forza, resistenza e potenza di fuoco, assieme ad una manovrabilità che nessun mezzo terrestre, spaziale o aereo poteva avere fino a quel momento e, soprattutto, con un consumo di carburante contenuto.

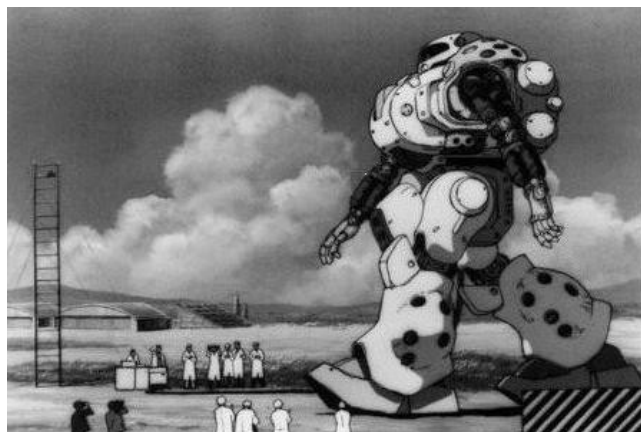


Illustrazione 7: la foto del collaudo di uno dei primi prototipi di mobile suit.

Si decise di dare al nuovo mezzo il nome “Mobile Suit” (tuta mobile) paragonandolo ad una tuta spaziale in scala gigante ed in grado di muoversi da sola.

Gli scienziati si misero subito al lavoro cercando il modo di rendere i movimenti di questo robot il più possibile fluidi equilibrati e soprattutto gestibili da parte del pilota, il risultato dei loro studi fu l'A.M.B.A.C. (Active Mass Balance Auto Control O Sistema di Equilibrio e Autocontrollo Attivo della Massa). Questo sistema computerizzato permetteva al pilota di guidare il mobile suit, senza dover effettuare tutte le

manovre correttive di bilanciamento ed equilibrio per ogni singolo movimento del mezzo, in quanto queste venivano tutte gestite automaticamente dall'A.M.B.A.C..

Il primo prototipo di mobile suit che convinse i vertici militari di Zeon fu quello dell'azienda Zeonic Company: il modello MS-04, che era dotato di un reattore a fusione Minovsky ultracompatto. Il prototipo MS-04 venne successivamente modificato ed adattato allo scopo bellico diventando il modello MS-05, il primo vero mobile suit da combattimento. Questo modello, come tutti i quelli di Zeon, è costruito con un'unica scocca con esterno rigido nel cui interno sono caricati: i motori per la movimentazione del mezzo (attuatori), i sistemi di energia, i sistemi di controllo, i serbatoi d'energia ed altri sistemi vitali. La Federazione successivamente per i suoi mobile suit utilizzerà un sistema con un'armatura interna, a cui vengono attaccate altre parti della corazza. I primi mobile suit federali utilizzano anche il sistema core block (blocco centrale), cioè il blocco dove è sistemata la cabina del pilota che, all'occorrenza, può diventare un caccia aerospaziale: il famoso Core Fighter, in grado di fungere sia da mezzo di combattimento che da mezzo di fuga, per permettere al pilota di lasciare il mobile suit una volta che questo risulti troppo danneggiato per continuare a combattere (questo sistema fu poi abbandonato perché troppo costoso per la massiccia produzione di mobile suit).

Tornando ai sistemi di controllo e di pilotaggio del mobile suit, un ruolo di fondamentale importanza è ricoperto dai sensori, la cabina del pilota è infatti posizionata in quasi tutti i modelli nel petto del robot, racchiusa in una cellula corazzata e senza un tettuccio trasparente, cosa che non permette al pilota di osservare direttamente l'esterno, quindi il monitor all'interno della cabina di pilotaggio è organizzato per presentare ciò che si vede dalla testa del mobile suit, ove è situata la maggior parte dei sensori del mezzo. Un grosso passo avanti nella gestione delle immagini viene fornito dal computer che “gestisce” le immagini, infatti con l'uso delle particelle Minovsky sia i radar che i sensori termici sono quasi inutili, ecco perché il sistema computerizzato della cabina non deve solo mostrare al pilota la realtà dell'ambiente circostante: i potenziali ostacoli, obiettivi ed avversari, ha anche il compito di migliorare la resa e la definizione delle immagini stesse. Quando infatti i sensori del mobile suit individuano ed identificano in modo certo un soggetto nell'ambiente, l'immagine reale a bassa qualità viene sostituita con un'altra ad alta definizione generata ed animata automaticamente dal computer stesso. Questo sistema seppur tecnologicamente molto avanzato e geniale, presenta un grosso inconveniente: è possibile con dei corpi voluminosi di dimensioni simili a quelle di una nave o di un altro mezzo, confondere il sistema computerizzato che automaticamente sostituisce l'immagine reale con quella creata ed animata in digitale confondendo così anche il pilota.

Altra parte fondamentale da descrivere sono i sistemi di propulsione dei mobile suit, che sfruttano il calore generato dal reattore ultracompatto per riscaldare un piccola parte di combustibile liquido che, una volta raggiunta la giusta temperatura, viene rilasciato e genera la spinta richiesta. Il “carburante liquido” necessario per quest'operazione può essere di molti tipi a seconda del tipo di mobile suit e delle sue modalità d'impiego: acqua, idrogeno elio ed altri carburanti liquidi convenzionali, questo sistema viene chiamato: “Motore a razzo termonucleare”.

Ritengo doveroso spendere qualche riga anche sul temibile “Mobile Armor” (armatura mobile) un tipo di macchina da guerra, che ricopre un ruolo centrale in alcune vicende che sono accadute verso la fine del conflitto della Guerra di un Anno. Negli ultimi mesi del conflitto gli ingegneri di Zeon infatti decidono di progettare dei mezzi mobili che non abbiano necessariamente forma umanoide, recuperando alcuni vecchi progetti scartati all'inizio della fase di sviluppo dei mobile suit, e concentrando i loro sforzi per creare un mezzo che sviluppi al massimo sia la velocità che la potenza di fuoco. Nascono così i mobile armor: mezzi spaventosamente potenti con prestazioni superiori ai normali mobile suit, ma con l'inconveniente di un eccessivo dispendio di carburante e di un enorme stress da parte dei sistemi di propulsione, fatto questo che spesso rende queste terrificanti macchine limitate riguardo all'autonomia oltre che molto costose da produrre in serie.

La Guerra di un Anno: prime cronache del conflitto.

Il conflitto denominato Guerra di un Anno può considerarsi più un cataclisma di proporzioni bibliche che una guerra in senso stretto, per poter meglio capire la portata degli eventi narrati, ed entrare nel clima di questo vero e proprio genocidio, occorre avere una cronaca dei primi mesi di guerra e soprattutto della terribile e famigerata: “Prima settimana di guerra”.

Il conflitto tra la Federazione terrestre e Zeon inizia il 3 gennaio dell'U.C. 79, Zeon dichiara ufficialmente guerra alla Federazione e, tre secondi dopo la consegna della dichiarazione di guerra, lancia una massiccia offensiva su tre side contemporaneamente, su Side 1, 2 e 4. La flotta di Zeon attacca con missili nucleari tutte le navi spaziali alla fonda presso le colonie, lanciando un attacco anche contro i bunch dove sono presenti installazioni militari della Federazione, utilizzando persino armi chimiche. Per l'impreparato esercito federale è una disfatta, ma per gli inermi civili residenti nei Side è un massacro muoiono: 2,8 miliardi di persone. Il comando militare di Zeon sa di avere compiuto un atto tremendo e per terminare rapidamente la guerra decide di utilizzare una manovra d'attacco totalmente nuova e terribile. Inizia così la famosa: Operazione British, che prevede di attaccare dei razzi su uno dei bunch coloniali ormai abbandonati, e lanciarlo sulla Terra con obiettivo Jaburo, il quartier generale dell'Esercito terrestre. La flotta terrestre attacca senza pausa il cilindro che viaggia nello spazio, difeso invece dalle forze di Zeon.

Il bunch precipita sulla Terra e si rompe in molti pezzi mancando clamorosamente Jaburo, ma uno dei pezzi più grandi precipita su Sidney in Australia, cancellando la città dalle mappe e causando la morte di 200 milioni di persone. L'impatto pari a 60.000 megatoni, causa un piccolo inverno nucleare e distrugge 1/6 del continente australiano. Siamo al 10 gennaio dell'anno 79 dell'U.C. l'ammontare delle perdite umane è di 3 miliardi di persone.



Illustrazione 8: immagine della Battaglia di Loum, da cui traspare l'incapacità delle navi spaziali federali di contrastare i piccoli ma molto più agili mobile suits di Zeon.

Il 15 gennaio, Zeon ripete la stessa manovra dell'Operazione British, che in termine tecnico verrà denominata “Colony drop”, i “proiettili” da utilizzare sono i bunch di Side 5, che sono ancora popolati, stavolta però la Flotta Federale è preparata, il Generale Revil ha infatti schierato a protezione di Side 5 una flotta pari a tre volte quella di Zeon.

Il comandante della forza d'attacco spaziale di Zeon, il Generale Dozle, decide di ingaggiare un combattimento spaziale in piena regola. La battaglia che ne segue, denominata Battaglia di Loum, a causa della vicinanza del bunch di Loum al teatro dello scontro, vede per la prima volta l'impiego massiccio da parte di Zeon dei mobile suit e delle particelle Minovsky. La mossa è

azzeccata, le navi della Federazione non riescono a calibrare il tiro senza i radar ed i mobile suit sono troppo piccoli per venire individuati in tempo prima che si avvicinino troppo. La Flotta Federale perde moltissime navi, i comandanti, presi dal panico, lanciano missili nucleari quasi alla cieca, subito imitati dalla flotta di Zeon, ed è un autentico olocausto, tra vittime civili e militari le perdite umane ammontano a 3,5 miliardi di persone, la Federazione perde la sua flotta spaziale, l'intera Side 5 non esiste più, al suo posto c'è un ammasso immenso di rottami denominato “Area di pescaggio”. In questa battaglia si distingue un giovane ed abile pilota di mobile suit: il tenente Char Aznable che distrugge da solo ben 5 navi della Federazione, nella battaglia viene inoltre catturato il Generale Revil, la cattura avviene ad opera di tre esperti piloti di mobile suit: Gaia, Mash ed Ortega, che d'ora in avanti saranno denominati: la Triade Nera. Il conflitto iniziato con le operazioni di avvicinamento a Side 5, sfociato nella Battaglia di Loum (la più sanguinosa dell'intera storia dell'umanità) e nella conseguente distruzione di Side 5, verrà ricordato come Ruum Campaign, in

ricordo del nome che aveva Side 5: Ruum appunto.



Illustrazione 9: foto scattata durante le trattative in Antartide, l'atteggiamento dei due soldati nemici: lo spazianoide a sinistra ed il federale a destra, è la testimonianza delle aspettative di pace riposte nei negoziati.

A questo punto entrambi gli eserciti si fermano, dopo nemmeno due settimane di guerra, la metà dell'intera popolazione umana è stata decimata, Zeon e la Federazione sanno che se si continuasse di questo passo non ci sarebbero vincitori né vinti, perciò i due belligeranti s'incontrano per dei negoziati in Antartide, ma Zeon è in vantaggio, già dal 10 gennaio infatti ha iniziato le operazioni d'invasione della Terra, sfruttando la mancanza da parte della Federazione di una flotta spaziale che possa difendere il pianeta, ed utilizzando a proprio favore l'inverno nucleare causato dall'impatto del bunch scagliato sulla superficie terrestre durante l'Operazione British.

La Federazione temporeggia, è con le spalle al muro e l'unica soluzione possibile sembra una resa totale. A salvare la situazione ci pensa il Generale Revil, con l'aiuto di alcuni dissidenti di Zeon, un commando federale riesce infatti a farlo evadere e a portarlo sulla Terra. Revil porta con sé delle buon notizie, mentre era prigioniero ha potuto infatti vedere le vere condizioni del nemico, Zeon infatti è allo stremo: nella Battaglia di Loum, che pure ha cancellato la flotta spaziale federale, Zeon ha perso moltissimi dei suoi migliori piloti e le sue risorse umane e materiali sono al collasso.



Illustrazione 10: la foto di un provato Revil al suo rientro sulla Terra

Revil, durante il suo volo di rientro verso la Terra comunica questo agli ambasciatori federali con uno storico discorso, che spiazza tutti, soprattutto i plenipotenziari di Zeon, che vedono scoperto il loro bluff. A questo punto la Federazione cambia atteggiamento e spinge, anziché per una resa, per un trattato che determini da quel momento in poi, la condotta della guerra, incentrandola sull'abolizione dell'uso di armi N.B.C. (nucleari, biologiche e chimiche) e le tecniche d'aggressione non convenzionali come il "Colony drop", viene inoltre ratificata la neutralità di Side 6, l'intangibilità di tutte le città lunari e della flotta di rifornimento di Giove (organizzazione non governativa che rifornisce di helium-3 entrambi i contendenti). Sono inoltre stabilite le regole per il trattamento dei prigionieri di guerra improntate sul rispetto dei diritti umani fondamentali. Entrambi le parti firmano un accordo che viene denominato il Trattato Antartico. A questo punto la situazione vede Zeon in una posizione di superiorità strategica, con la possibilità di invadere la Terra e recuperare molte materie prime utili allo sforzo bellico; la

Federazione ha la possibilità di ricostituire la sua flotta ed iniziare il programma per lo sviluppo di propri mobile suit: il famoso "Progetto V". Entrambe le parti salutano la stipula di quest'accordo come un successo, ma intanto la guerra continua...

Capitolo 3: i personaggi del mondo di Gundam.

Attenzione!

I lettori potrebbero avere notato delle analogie tra la “Guerra di un Anno” ed il secondo conflitto mondiale, sebbene sono convinto che gli autori si siano liberamente ispirati alle vicende di quegli anni bui, non vi è in nessun'opera della saga di Gundam alcuna apologia od esaltazione della infame ideologia nazista, ne vi può essere in questa ambientazione di gioco. Il fatto che alcuni personaggi negativi come Gihren Zabi, per esempio, aderiscano a teorie sulla presunta superiorità razziale, vuole essere un ulteriore strumento di critica e condanna delle suddette teorie.

I popoli dell'U.C.

Prima di parlare della popolazione della Terra e delle colonie spaziali occorre innanzitutto precisare che il concetto di “razza” nell'U.C., per come viene inteso attualmente, è pressoché scomparso, i popoli con la globalizzazione avvenuta nei secoli, si sono mescolati dando così vita ad una società multirazziale e multiculturale, anche se esistono ancora degli individui con tratti fisici appartenenti ai ceppi razziali primigeni. La vera differenziazione culturale e fisica invece si è sviluppata in coloro che, a causa della sovrappopolazione del pianeta, hanno dovuto emigrare nelle colonie spaziali (i side), quest'ultimi, ribattezzati spazianoidi, dopo essersi adattati a vivere nei cilindri spaziali, con aria riciclata e spazi ristretti, ed aver adattato i propri ritmi biologici alla vita nello spazio, hanno cominciato a sviluppare abitudini e cultura differenti rispetto agli abitanti della Terra. Sono anche nate delle teorie filosofiche che vorrebbero vedere nello spazio e non nel pianeta Terra la casa futura dell'essere umano. In aggiunta a tutto questo, sono cominciati a nascere degli individui con capacità mentali superiori rispetto agli esseri umani “tipici”. La scoperta di questa nuova evoluzione umana, maggiormente sviluppata sui side piuttosto che sul pianeta Terra, è avvenuta negli anni immediatamente precedenti alla guerra ed ha alimentato ancora di più il concetto (peraltro infondato), di una presunta superiorità degli individui nati e cresciuti sui side rispetto a quelli cresciuti sul pianeta Terra (gli spazianoidi sfottono gli abitanti della Terra dicendo loro che la forza di gravità li ha resi stupidi e gli sta impedendo di evolversi).

Un'ulteriore differenza tra coloro che vivono sui side rispetto ai terrestri, è dovuta al fatto che quest'ultimi sono spesso visti (ingiustamente) come dei privilegiati, in quanto non sono stati costretti a dover abbandonare il loro pianeta per emigrare nello spazio. Per tutti questi motivi, più di una volta, le colonie più lontane dalla Terra hanno richiesto alla Federazione terrestre l'indipendenza, senza peraltro ottenere nulla, fino a quando su Side 3 non è nata, grazie a Zum Deikun, una repubblica indipendente: la Repubblica di Zeon. Con la morte di Deikun, avvenuta in circostanze misteriose, e la presa del potere da parte del suo braccio destro Degwin Sodo Zabi, la Repubblica si è trasformata nel Principato di Zeon retto dallo stesso Degwin e dai suoi 4 figli.

Eccezion fatta per i soli New Type la differenza tra un uomo dello spazio ed un terrestre è dovuta solo alle diverse esperienze ed abitudini, che si traducono, in materia di scelta dei tratti, nel modo seguente.

Terrestre:

- tratti primari: +1 nel tratto costituzione
- tratti comuni: -1 muoversi gravità zero
- tratti di disciplina: -1 pilotare m.s.; +1 orientamento terrestre.

- Trattati New Type: maggiore possibilità di tratto doppio.

Spazianoide (zeon):

- tratti primari: +1 nel tratto resistenza mentale
- tratti comuni: -1 nel tratto saltare.
- tratti di disciplina: -1 pilotare veicoli atmosferici .; +1 astronavigazione,
- Trattati New Type: maggiore possibilità di essere new Type.

New type:

Ogni giocatore prima di distribuire i tratti deve scoprire se il suo personaggio appartiene ai New Type oppure no. Per prima cosa deve tirare 2d6: se il risultato è 10-11-12 (per i terrestri) oppure 9-10-11-12 (per gli spazianoidi) allora il personaggio è un new type e potrà scegliere o determinare con la sorte (a scelta del narratore) il tratto new type che possiede, MA prima di fare questo dovrà tirare un altro dado se il risultato è: 5-6 (per gli spazianoidi) oppure 4-5-6 (per i terrestri) allora il personaggio acquisirà un ulteriore potere new type.

Attenzione: il fatto di avere maggiori capacità psichiche rende i new type estremamente più sensibili e di conseguenza fragili agli shock ed allo stress, perciò ogni new type avrà una penalità di -2 sul valore del tratto Resistenza Mentale per ogni tratto new Type posseduto.

I tratti dei personaggi.

I tratti sono stati raggruppati per tipologie ed è stato scelto il metodo a lista articolata descritto nel regolamento base di GUS.

A fianco di ogni tratto è riportato il valore base; i tratti a zero, ad eccezione delle armi da fuoco, sono considerati tratti di disciplina.

TRATTI PRIMARI

- Forza (tratto di lotta) (CM, TC1) 6
- Destrezza (tratto di difesa) (CM,A, TC2) 6
- Costituzione (tratto di energia vitale) 6
- Carisma (tratto empatico) (TC3) 6
- Intelligenza (TC4) 6
- Resistenza mentale 6

TRATTI COMUNI

I. TRATTI ATLETICI (TRATTO DI GRUPPO x2) 0

- Arrampicarsi (A) 6
- Correre (A) 6
- Saltare (A) 6
- Nuotare (A) 6

II. TRATTI EMPATICI (TRATTO DI GRUPPO x2) 0

- Persuasione (Tc3) 6
- Autorità (Tc3) 6
- Intimidazione (Tc3) 6
- Fascino (Tc3) 6

III. TRATTI FURTIVI (TRATTO DI GRUPPO x2) 0

- Camuffare 6
- Nascondersi 6
- Muoversi silenziosamente (A Tc2) 6

IV. TRATTI SENSORIALI (TRATTO DI GRUPPO x2) 0

- Vista (*associato ad osservare e cercare*) 6
- Udito 6
- Tatto 6
- Gusto / Olfatto 6

V. ALTRI TRATTI

- Lingua madre 6
- Uso oggetti elettronici comuni 6
- Movimento Gravità Zero 6
- Guidare veicoli semplici 6
- Cucinare 6

TRATTI DI COMBATTIMENTO (TRATTO DI GRUPPO x3) 0

- Armi bianche (Tc1) 6
- Armi da lancio (Tc2) 6
- Pistole e mitragliette 4
- Fucili d'assalto 4

• Fucili a colpo singolo	4
• Armi pesanti	0
• Esplosivi	0
• Arti marziali	0

TRATTI DI DISCIPLINA

• Competenza artistica (_____)	0
• Competenza scientifica (_____)	0
• Competenza umanistica (_____)	0
• Competenza musicale (_____)	0
• Competenza militare (_____)	0
• Competenza medica (_____)	0
• Competenza agraria (_____)	0
• Competenza _____ (_____)	0
• Acrobazia (Tc2)	0
• Astro navigazione (TcS7)	0
• Orientamento terrestre (TcS7)	0
• Lingua (straniera)	0
• Pilotare (MS) (TcS6)	0
• Pilotare (veicoli volanti atmosferici) (TcS6)	0
• Pilotare (veicoli spaziali) (TcS6)	0
• Pilotare (veicoli terrestri grandi) (TcS6)	0
• Pilotare (veicoli marini) (TcS6)	0
• Pronto soccorso	0
• Linguaggio del corpo (Tc4 TcS7)	0
• Seguire tracce	0
• Tecnologia del nemico (TcS8)	0
• Abilità meccanico-tecnologica (TcS8)	0
• Raccogliere informazioni	0
• Capacità mercantili (Tc4)	0
• Falsificare	0
• Borseggiare (Tc2)	0
• Conoscenza meccanismi semplici	0
• Sopravvivenza ambienti ostili	0
• Sistemi software: (TcS8)	0
• _____	0

TRATTI DI NEW TYPE

• Iper-guida (TCS6 CM)	0
• 6° senso (TCS7 CM)	0
• Empatia meccanica (TCS8 CM)	0

Legenda delle sigle:

A: tratto influenzato dall'armatura indossata dal personaggio.

Tratto di gruppo x2: spendendo 2 valori si può dare a tutti i tratti del gruppo quel valore (es. per avere 8 in tutti occorrerà spendere due valori 8), l'avanzata in quel gruppo sarà a costo doppio: per

salire da 8 a 9 serviranno 16 punti personaggio anziché i normali 8, non è inoltre possibile far salire un singolo valore del gruppo.

Tratto di gruppo x3 spendendo 3 valori si può dare a tutti i tratti del gruppo quel valore (es. per avere 8 in tutti occorrerà spendere tre valori 8), l'avanzata in quel gruppo sarà a costo triplo: per salire da 8 a 9 serviranno 24 punti personaggio anziché i normali 8, non è inoltre possibile far salire un singolo valore del gruppo.

TC (numero del tratto collegato): tratto che si collega ad un altro tratto influenzandolo (per ogni 2 punti sopra il 6 da un bonus di 1 nelle prove del tratto influenzato).

Tc (numero del tratto collegato): tratto che si collega ad un altro tratto venendo influenzato da quest'ultimo (vedi sopra).

TCS (numero del tratto collegato): tratto tipico dei new type che si collega ad un altro tratto influenzandolo (di solito porta il tratto influenzato ad un minimo di 6 e conferisce un bonus pari a 1 nelle prove del tratto influenzato per ogni 3 punti sopra il 6)

TcS (numero del tratto collegato): tratto che si collega ad un altro tratto tipico dei new type venendo influenzato da quest'ultimo (vedi sopra).

CM: tratto a costo maggiorato per averlo bisogna spendere un valore >1 rispetto a quello che si vuole ottenere (ad es. si spende un 9 per avere un 8) ed ogni avanzamento costa 1 in più (ad es. per salire da 8 a 9 serviranno 9 punti personaggio anziché i normali 8 ecc.).

Descrizione dei tratti.

Alcune abilità non sono molto comuni, altre necessitano di chiarimenti, per questo alcune verranno spiegate qui di seguito.

Tratti primari.

Forza (*tratto di lotta*): indica la forza fisica la resistenza alla fatica e la capacità di combattere a mani nude. I danni prodotti dal combattimento a mani nude sono pari a 1 più lo scarto ottenuto; per ogni 2 punti sopra il valore 6 si ottiene un ulteriore bonus di 1 ai danni inferti nei combattimenti corpo a corpo.

Destrezza (*tratto di difesa*): determina la scioltezza fisica del personaggio e la sua capacità di muoversi agilmente e di schivare gli attacchi.

Costituzione (*tratto di energia vitale*): determina lo stato fisico del personaggio, la sua salute e la sua resistenza alla fatica e agli sforzi.

Carisma: indica la capacità di risultare naturalmente affascinanti, simpatici nei rapporti di tutti i giorni con le altre persone.

Intelligenza: è legata alla capacità logica e di ragionamento del personaggio, utilizzabile per esempio, per risolvere enigmi, trovare soluzioni a vari problemi, avere idee ecc.

Resistenza mentale: riguarda la forza di volontà, la capacità di riprendersi da uno shock, il sangue freddo, permette al personaggio di non cedere di fronte ad eventi particolarmente dolorosi e tristi ma di restare il più possibile calmo e razionale.

Tratti comuni.

Distinti in 5 categorie rappresentano le cose più comuni (per l'ambientazione e/o il periodo storico) che chiunque è in grado di fare.

Gruppo I tratti atletici: sono legati alle attività fisiche, che tutti noi per i motivi più disparati abbiamo fatto e facciamo più o meno spesso.

Gruppo II tratti empatici: derivano dai rapporti umani che generalmente instauriamo nella vita di tutti i giorni, e che portano gli individui a confrontarsi in diverse e disparate situazioni.

Persuasione: questo tratto riguarda l'abilità del personaggio di influenzare il prossimo attraverso la comunicazione verbale e/o somatica. Può venire utilizzata in molteplici modi, per contrattare su di un prezzo, per convincere qualcuno della veridicità di un concetto, per mediare su di una disputa, persino per mentire, ingannare, bluffare. Chi vuole resistere gli effetti della persuasione deve effettuare un tiro su Intelligenza per non venire convinto, e sul proprio tratto Persuasione per contrastare quanto esposto dall'altro soggetto. Per evitare invece di venire ingannati da chi sta mentendo si deve effettuare un tiro sul tratto Intelligenza oppure sul tratto linguaggio del corpo.

Autorità: riflette le doti di comando innate del personaggio, la sua capacità di fare rispettare la propria autorità o di contrastare quella altrui, in caso si effettua un confronto tra i tratti di Autorità dei soggetti interessati.

Intimidazione: riflette la capacità di esercitare pressione psicologica o peggio paura nel prossimo con minacce ricatti e persino con un'occhiata od un gesto eloquente, può venire utilizzato per esempio durante gli interrogatori, anche se occorre sempre l'interpretazione della scena da parte del giocatore. Il narratore può consentire alla vittima un tiro su Resistenza Mentale per superare la paura, nel qual caso la reazione del soggetto intimidito sarà assolutamente contraria a quella voluta dal personaggio.

Fascino: riflette la capacità del personaggio esercitata attraverso il modo di parlare o di comportarsi, di sedurre individui del sesso opposto (il più delle volte).

Gruppo III tratti furtivi: misurano la capacità di un personaggio di celare la sua presenza agli altri.

Camuffare: l'abilità può venire usata sia sulla propria persona che su oggetti particolari, come un mezzo per esempio. In caso venga utilizzata dal personaggio, gli permette per esempio di infiltrarsi in una base nemica, utilizzando una divisa rubata e mantenendo un atteggiamento disinvolto e tranquillo in modo da non attirare l'attenzione delle guardie, cosa ben diversa se deve superare un controllo ben più rigido. Con penalità molto alte permette ad un soggetto di travestirsi diventando un'altra persona, magari più anziana o del sesso opposto o magari di imitare un soggetto ben preciso, comunque il narratore deve giudicare caso per caso.

Nel caso venga utilizzato su di un oggetto, occorre sempre vedere il tipo d'oggetto in questione, per qualcosa di molto piccolo si può evitare il tiro (però vi possono essere delle eccezioni) per un mezzo di trasporto la cosa diventa più complicata e vi possono essere delle difficoltà elevate a seconda anche dell'ambiente e della situazione.

In ogni caso quando si tenta questa prova si fa un tiro, lo scarto positivo è la penalità inflitta sulla prova sul tratto sensoriale dell'avversario.

N.d.A.: solitamente i mezzi militari sono mimetizzabili con strumenti appositi messi a disposizione dall'esercito e non si deve fare la prova, la prova si deve effettuare invece quando si deve mimetizzare qualcosa coi mezzi di fortuna trovati nell'ambiente.

Muoversi silenziosamente: a seconda del grado di attenzione di chi potrebbe individuarlo, il personaggio è in grado, muovendosi molto più lentamente del solito, di celare il rumore prodotto

dal suo movimento. Il personaggio riduce la propria mobilità di un terzo.

Nascondersi: permette al personaggio di trovare in fretta un nascondiglio (se ve ne sono a disposizione) e di essere difficilmente individuabile una volta nascosto.

Gruppo IV tratti sensoriali: sono legati ai 5 sensi ed al loro funzionamento in condizioni normali, o straordinarie (con fonti di disturbo o apparecchi migliorativi).

Gruppo V altri tratti: sono i tratti che non ricadono nelle categorie di sopra, ma che sono comunque legati alla vita di tutti i giorni del personaggio.

Lingua madre: rappresenta la lingua parlata dalla comunità in cui il personaggio è cresciuto, nel mondo U.C. la lingua in questione è un inglese mescolato a termini di altre lingue, ma sia sulla Terra che sulle colonie si sono sviluppati dialetti e slang con connotati di una vera e propria lingua.

Uso oggetti elettronici comuni: riguarda l'abilità del personaggio di utilizzare i più comuni oggetti elettronici disponibili per il livello culturale dell'U.C., sia che si tratti di un pc che di un tostapane che di un cellulare.

Movimento gravità zero: è la bravura con cui ci si muove quando la gravità è pari a 0 o comunque più bassa rispetto a quella a cui si è abituati. Bisogna fare un tiro ogni volta che ci si vuole muovere in fretta, nei combattimenti, quando si spara o quando si viene colpiti. Un buon metodo per evitare tiri durante un combattimento è quello di appoggiarsi ad una parete in modo che il rinculo di un'arma non dia problemi, però non è una scelta molto tattica stare fermi spiattellati su un muro...

Guidare veicoli semplici: è l'abilità di guidare veicoli semplici, i più comuni, che vanno dallo scooter al furgoncino.

Cucinare: tratto da non sottovalutare, superando infatti una prova con difficoltà 17 (con ingredienti e attrezzatura giusti) si può preparare un pasto tanto nutriente da far recuperare un punto ferita.

Tratti di combattimento.

E' il gruppo di tratti che misura la capacità offensiva del personaggio, sia esso un membro delle squadre d'assalto che un semplice teppista da strada. Alcune caratteristiche sono a 6 perché in quella categoria sono comprese armi semplici che ciascuno può utilizzare senza un grande addestramento. I tratti di alcune armi da fuoco sono stati messi a valore 4, in quanto ho ritenuto che sia abbastanza verosimile, che chiunque abbia visto almeno una volta una pistola o un fucile possa sparare, basta premere il grilletto, il fatto di riuscire a mirare, centrare il bersaglio e contenere il rinculo è tutt'altra cosa.

Armi bianche: sono appunto quelle che necessitano di meno addestramento (per gli standard del U.C.) e sono le armi da corpo a corpo più comuni (coltelli, mazze, bastoni, spade corte) nel caso si usino armi particolari e/o esotiche (spade medievali, katane, nunchaku) il narratore può applicare un malus variabile.

Armi da lancio: sassi, coltelli, persino bottiglie molotov, con un penale di -3 il tiro si applica anche alle granate.

Pistole e mitragliette: include pistole semiautomatiche, revolver e mitragliette.

Fucili d'assalto: comprende la maggior parte dei fucili d'assalto di medio e grosso calibro, che possono sparare in modalità semiautomatica (un colpo a round) o raffica a seconda della necessità, nonché le mitragliatrici portatili.

Fucili a colpo singolo: comprendono i fucili (anche quelli da cecchino), quindi carabine e simili che sparano soltanto un colpo a round, nonché i fucili “a pompa”, con penale di 3 vengono assimilate le balestre e gli archi.

Armi pesanti: comprendono sia armi di reparto (mitragliatori pesanti da postazione), che lancia razzi, lanciamissili portatili, panzerfaust ecc: è il tratto tipico dell'artigliere.

Esplosivi: permette al personaggio di saper utilizzare, in sicurezza, i tipi di esplosivo più comuni, nonché di fabbricare bombe e di disinnescarle, annulla il malus per il lancio di granate.

Arti marziali: il personaggio utilizzando le arti marziali è in grado di combattere meglio a mani nude, i danni infatti sono pari ad 1+ lo scarto sulla difesa altrui, il tutto moltiplicato per due + gli eventuali bonus per la forza. La formula in breve è la seguente: $[(1+\text{scarto}) \times 2] + \text{bonus eventuali}$. Inoltre questo tratto annulla il malus qualora si usino armi antiche esotiche o inusuali ad esso connesse, tipo nunchaku ecc.

Tratti disciplina.

Competenze.....: indica la profondità della conoscenza del personaggio in una branca del sapere umano, la materia può riguardare uno o più campi io ho deciso di citarne alcuni ma altri narratori possono tranquillamente decidere di aggiungerne altri. Qualora la competenza riguardasse più materie allora diventerebbe un tratto di gruppo da trattare come tale per l'attribuzione dei valori.

Acrobazia: consente al personaggio non solo di compiere salti mortali e capriole molto spettacolari, permette anche in certe situazioni di evitare di cadere o comunque, qualora si preciti entro certe altezze (vedi pag. 40), di attutire il danno da caduta.

Astronavigazione: è l'abilità di orientarsi e di tracciare rotte nel sistema solare senza l'ausilio di un computer per la navigazione, serve soprattutto per le rotte d'ingresso nell'atmosfera terrestre.

Orientamento terrestre: è la capacità di saper trovare la direzione di marcia e non perdersi quando ci si trova in ambienti sconosciuti senza bussola o mappe.

Lingua (straniera): è la conoscenza di una lingua anche dialettale, diverso da quello conosciuto nei tratti comuni, può essere utile sia in alcune zone remote della Terra che su certe colonie.

Pilotare mobile suit: il tratto che ogni giocatore che gioca a quest'ambientazione di GUS vuole, questo tratto infatti permette al personaggio di pilotare i famosi “robottoni” della saga di Gundam, siano essi i temutissimi Zaku o il famosissimo Gundam. Ogni manovra compiuta col m.s. viene esercitata con questo tratto che diventa molto importante. Laddove poi il narratore desideri inserire i terribili mobile armor il personaggio li potrà pilotare con questo tratto con una penalità di -2.

Pilotare veicoli volanti atmosferici: permette di pilotare da soli o in team a seconda del personale richiesto (il numero del personale è a discrezione del narratore) i veicoli volanti che operano nell'atmosfera, siano essi i veloci caccia Core Fighter o Dopp, o le fortezze volanti Gaw. É inoltre richiesta come abilità per pilotare i veicoli ibridi spazio-atmosferici come i Komusai, le torrette

volanti dei carri armati Magella Attack, gli incrociatori classe Zanzibar o la classe Pegasus: la mitica Base Bianca del cartone animato.

N.d.a.: molti piloti di mobile suit federali nella “Guerra di un Anno” sono stati prima dei piloti di caccia e quindi avevano messo un valore in questo tratto.

Pilotare veicoli spaziali: permette di pilotare di solito in team, a seconda del numero di personale richiesto (vedi quanto indicato sopra), i veicoli che operano nello spazio, ad esempio le corazzate classe Salamis o Chivvay. Come spiegato di sopra piloti dei veicoli ibridi che operano sia nello spazio che nell'atmosfera necessitano di questo tratto per operare nello spazio.

Pilotare veicoli terrestri grandi: permette di pilotare grandi ed ingombranti veicoli terrestri come multi articolati e carri armati come il Mod. 61 federale ed il Magella Attack di Zeon.

N.d.a 1: molti piloti del Guntank provengono dai carristi e quindi avevano messo un valore in questo tratto.

N.d.a. 2: i piloti del Magella Attack data la particolare natura del mezzo (la torretta superiore si trasforma in un caccia) hanno un valore sia su questo tratto che sul tratto: Pilotare veicoli volanti atmosferici.

Pilotare veicoli marini: consente al personaggio di saper guidare sia navi che sottomarini, tanto più è alto il livello, maggiore sarà l'accesso del personaggio alla grandezza del mezzo portato. Anche qui la scelta del numero di membri di un equipaggio è a demandata al buon senso del narratore. I piloti di m.s. subacquei non hanno necessariamente bisogno di questa capacità.

Pronto soccorso: è l'abilità di portare un immediato soccorso a qualcuno che ha subito danni. Può servire nelle seguenti situazioni:

- 1) può far recuperare immediatamente 1D3 punti di Energia Vitale ad un soggetto che abbia subito danni (può essere fatto solo una volta dopo il combattimento), in questo modo si può anche strappare dalla morte un personaggio che fosse arrivato a 0 o meno punti E.V., ma bisogna effettuare la prova a meno di un round di distanza dalla "morte";
- 2) può far ritornare cosciente chi è privo di sensi.

Linguaggio del corpo: questo tratto è molto utile per coloro che vogliono svolgere una carriera all'interno della polizia o dell'esercito, consente infatti al personaggio di cogliere i tik nervosi che nascono lo stato reale dell'individuo. Dalla postura del corpo, il sudore sulla fronte ecc., il personaggio è in grado di capire lo stato d'animo di chi lo circonda, capire se è spaventato, a disagio, eccessivamente eccitato o nervoso, con una prova a difficoltà difficile o ardua, è persino in grado di capire se il soggetto stia mentendo o meno. In ogni caso l'altra persona, qualora si accorga (tiro su Intelligenza) di essere oggetto di particolare attenzione, può a sua volta tentare di utilizzare il tratto Resistenza Mentale, per mantenere il controllo e sottrarsi allo studio delle sue emozioni.

Seguire tracce: permette al personaggio di “leggere” sul terreno le tracce di chi è passato di lì, può tentare di capire quanti erano coloro che sono passati e da quando tempo. Il narratore può determinare in base alle condizioni del terreno e del tempo la difficoltà del tiro, è importante capire che nemmeno con un 12 il personaggio potrà trovare le tracce se le condizioni del terreno (dopo forti piogge ad esempio) e del tempo (settimane) rendono effettivamente IMPOSSIBILE la cosa.

Tecnologia del nemico: il personaggio ha familiarità con la tecnologia utilizzata dal nemico in materia di mezzi di trasporto (m.s. compresi), sistemi comunicazioni, computer. Laddove la tecnologia includa mezzi e sistemi di uso quotidiano si farà riferimento al tratto comune: uso oggetti elettronici comuni.

Abilità meccanico-tecnologica: il personaggio ha un'ottima competenza in meccanica ed elettronica ed è in grado, con gli appropriati strumenti, di riparare o disattivare apparecchi semplici, a livello alto (con valore da 9 in su) può persino costruirne, ma deve avere tempo strumenti e pezzi adatti. Questo tratto permette di riparare anche strumenti molto complessi ma bisogna avere almeno un valore di 8, mentre per crearne di nuovi si deve avere almeno valore 10. Per riparare un meccanismo semplice occorrono 2d6 di ore meno 1 per ogni due punti nel tratto superiori al 6 (ma mai meno di 2 ore), mentre per un meccanismo complesso occorrono 4d6 di ore meno 1 per ogni due punti tratto superiori al 6 (mai meno di 4 ore).

Raccogliere informazioni: consente al personaggio non solo di sapere dove reperire le informazioni, cioè quali fonti consultare a seconda del tipo di ricerca, ma di riuscire ad ottenerle da qualcuno in modo "amichevole", senza che chi glielne fornisce se ne renda effettivamente conto.

Capacità mercantili: con quest'abilità il personaggio è in grado di stimare il reale valore qualitativo ed economico di una determinata merce e/o oggetto, sa inoltre come venderlo al meglio ed ottenere un buon prezzo dalla vendita: moltiplicando il valore dello scarto ottenuto sulla prova per un valore stabilito dal narratore. E' in grado in alcuni casi di capire se una determinata merce è contraffatta o adulterata.

Falsificare: è l'abilità di riuscire a fare delle copie di un oggetto, in modo che siano identiche all'originale, si usa di solito per documenti, per oggetti di valore e per il denaro, lo scarto positivo o negativo sul tratto influenzerà in modo negativo o positivo la prova di chi si vuole imbrogliare con l'oggetto falso.

Borseggiare: riguarda le capacità di sottrarre oggetti a qualcuno senza che costui se ne accorga, permette anche di nascondere rapidamente piccoli oggetti.

Conoscenza meccanismi semplici: il personaggio che possiede questo tratto è in grado di poter interagire con meccanismi semplici e non elettronici che sfruttano i principi basilari della meccanica, in altre parole il soggetto è in grado, con gli appositi strumenti, di scassinare le serrature, piazzare e neutralizzare trappole rudimentali.

Sopravvivenza ambienti ostili: consente al personaggio di sapersi muovere in un determinato ambiente ostile (il giocatore determina col narratore il 1° ambiente e poi ne sceglierà un altro ogni 3 punti sopra il valore 6). Il personaggio sarà in grado di sfuggire alle insidie nascoste saprà dove procurarsi cibo riparo. Per i personaggi spazianoidi il primo (e unico) ambiente ostile è lo spazio, dove COMUNQUE la sopravvivenza è limitatissima se non si riceve al più presto aiuto.

Sistemi software: chi possiede questa capacità è un mago del computer, sa usare quasi ogni tipo di linguaggio di programmazione, sa crackare i sistemi (fare prova tratto con difficoltà variabile), ed è in grado con un valore di 9 di potere creare programmi di vario genere virus inclusi.

Tratti New Type.

Premessa: nel mondo dell'U.C. la razza umana ha iniziato a mutare, facendo nascere individui dotati di particolari poteri mentali, questi nuovi umani (ribattezzati New Type) sono diffusi maggiormente, sulle colonie spaziali. Zeon da tempo ha iniziato uno studio sulle loro potenzialità per scopi militari. I tratti sottoelencati sono per i soli personaggi new type, e più che tratti veri e propri sono delle caratteristiche che influenzano altri tratti (il narratore può aggiungere altri tratti New type se lo desidera). Un tratto New Type in partenza ha sempre valore 6, poiché per i personaggi New Type è considerato un tratto base.

Iperguida: questa caratteristica rende il soggetto un pilota provetto e lo rende in grado di portare al valore di 6 tre tratti a scelta della categoria con l'indicazione TcS6, inoltre in questi 3 tratti il personaggio acquisisce un bonus di +1 nelle prove per ogni due punti al di sopra del valore 6 in questo tratto, nel caso Pilotare Mobile Suit nel tratto medio (vedi più avanti).

6° senso: il personaggio ha una maggiore consapevolezza di ciò e di chi lo circonda e questo fatto gli fa acquisire un valore 6 nelle caratteristiche con accanto dicitura TcS7, inoltre in questi 3 tratti il personaggio acquisisce un bonus di +1 nelle prove per ognidue punti al di sopra del valore 6 in questo tratto.

Empatia elettronica: la passione del personaggio per l'elettronica e la meccanica lo rendono in grado di interagire con le macchine ed i meccanismi elettronici intorno a lui, ad un livello più alto rispetto ad un qualsiasi essere umano. Questo fatto gli fa acquisire un valore 6 nelle caratteristiche con accanto dicitura TcS8, inoltre in questi 3 tratti il personaggio acquisisce un bonus di +1 nelle prove per ogni due punti al di sopra del valore 6 in questo tratto.

Uso di tratti di disciplina non conosciuti.

A ciascuno di noi è capitato nella propria vita di dover fare: “di necessità virtù” ossia di svolgere compiti che richiedevano conoscenze di cui eravamo sprovvisti, in guerra queste situazioni capitano molto spesso. Il narratore dovrebbe stare attento ad evitare queste situazioni, però a volte sono i giocatori stessi a ficcarsi, perciò per uscirne fuori il narratore, a sua discrezione, può decidere di stabilire una minima di possibilità di riuscita in una prova su di un tratto di disciplina nel quale non si ha la competenza, esiste in fondo la fortuna del principiante. Personalmente io considererei riuscita la prova con un risultato di 12 o al massimo 11 e 12 col tiro di dado, questo però a seconda del grado di difficoltà della prova (se si richiede una prova con difficoltà estrema allora è pressoché impossibile che riesca ad un principiante).

Imparare nuovi tratti di disciplina.

A volte ad un giocatore può sembrare di aver distribuito male i propri tratti oppure può avere la voglia di imparare un tratto nuovo, nonostante abbia già distribuito i 10 valori nei tratti. Nel primo caso, qualora il giocatore decida di cambiare un tratto, premettendo che l'ultima parola in merito spetta al narratore, ritengo che la cosa sia fattibile se ci sono le seguenti premesse:

- I. il giocatore sta giocando da poco tempo, massimo 2 o 3 sessioni,
- II. il giocatore non abbia mai utilizzato il tratto che vuole SCAMBIARE.

Per quel che riguarda imparare nuovi tratti dopo che si sono già distribuiti tutti i valori, la questione è spinosa e cozza contro uno dei principi di Gus, in linea di principio sarebbe da evitare, in quanto imparare nuove capacità porta spesso il giocatore ad aver un personaggio generalista (una specie di tuttologo). Il bello di giocare in gruppo invece è che, quando non sai fare qualcosa tu la sa fare il tuo compagno e perciò con questo sistema si favorisce la cooperazione. IN OGNI CASO se la campagna o le condizioni di gioco lo permettono, il narratore può prendere in esame la cosa tenendo ben a mente che: imparare a fare bene qualcosa significa dedicare tempo e risorse allo studio, che per imparare a fare bene una cosa che non si ha mai fatto, si deve sapere fare molto bene ciò che già si sa fare, cioè avere dei valori molto alti nei tratti di disciplina che già si possiede (minimo 13). L'ultima parola spetta SEMPRE E COMUNQUE al narratore.

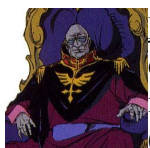
Personaggi non giocanti importanti nel mondo dell'Universal Century.

Nel cartone animato di Gundam, ci sono moltissimi personaggi che si muovono all'interno della storia, citare tutti, anche solo quelli che appaiono più frequentemente, sarebbe un'impresa decisamente ardua, perciò ho deciso di descrivere soltanto coloro che possono, a mio avviso, essere più facilmente "ritrovabili" all'interno di una campagna, non me ne vogliano gli estimatori di quei personaggi che non cito.

Un'ultima precisazione: ho deciso di non descrivere i personaggi nei tratti da essi posseduti preferendo fornire delle linee guida per due motivi:

1. poiché pur essendomi documentato sui personaggi in questione, non ritengo di avere una conoscenza così approfondita da poter definire esattamente quali tratti quel personaggio possieda e quanto sia la sua capacità in quel tratto, quando troverete dei termini scritti con le iniziali maiuscole come ad esempio: Costituzione significa che quello potrebbe essere un tratto da applicare al soggetto, ma in ogni caso si tratta di miei suggerimenti,
2. per dare ai narratori la possibilità di poter "modellare" questi personaggi non giocanti nel modo in cui loro ritengono più adatto per le loro campagne.

Personaggi principali: ZEON.



Degwin Zabi: il principe (o arciduca) di Zeon, non mi risulta che abbia delle qualità eccellenti, sicuramente ha molto Carisma ed una Mente astuta e determinata, ci sono infatti forti sospetti che in passato non abbia esitato a far assassinare un suo caro amico (Zum Deikun) per raggiungere il potere, ma ora a causa dell'età avanzata, circa 62 anni, la sua leadership sembra essere diminuita.



Gihren Zabi: è il figlio maggiore del Principe Degwin (circa 35 anni) ed il vero padrone di Zeon, colui che dall'ombra muove i fili del potere; è più spietato del padre, e possiede delle capacità intellettive molto superiori alla media, il suo quoziente intellettivo è di 240, quindi dategli un punteggio nel tratto Intelligenza superiore a 10, inoltre è un abilissimo oratore ed ha la capacità di influenzare le decisioni altrui con facilità, dategli perciò dei punteggi decisamente alti nel tratto Carisma e nei Tratti Empatici. Non è un uomo d'azione (non ho notizia che abbia utilizzato mobile suit o guidato veicoli spaziali) ma è un brillante tattico militare, inoltre è uno xenofobo convinto ed un fanatico, nel suo delirio di onnipotenza fa coincidere la sua ricerca del potere con una crociata per la purificazione della razza umana, e per perseguire questi due obiettivi sarebbe disposto a sacrificare qualunque cosa e chiunque, persino i membri della sua famiglia.



Dozle Zabi: il Generale Dozle è un uomo che mette decisamente paura: alto ben oltre i due metri (210 cm. per la precisione), massiccio e con una brutta cicatrice sul volto, (tenetene conto quando metterete i valori nei Tratti fisici: Forza, Costituzione e Carisma), eppure è un uomo per cui le truppe stravedono, infatti non è soltanto un soldato coraggioso ed onorevole (sebbene spietato col nemico), è anche un abile pilota di mobile suit, nonché comandante di navi spaziali. Queste doti ne fanno un comandante di prim'ordine che le truppe seguono in battaglia volentieri. E' un marito ed un padre devoto, ed è molto affezionato a tutti i membri della sua famiglia, tranne che a sua sorella Kycilia con cui i rapporti sono freddi.



Kycilia Zabi: Kycilia è uno dei personaggi della saga di Gundam, che ho maggiori difficoltà ad inquadrare, sicuramente è una donna molto intelligente e scaltra, superata in queste due doti solo da Gihren, del quale segretamente non si fida. Non credo sia un'abilissima pilota di mobile suit, sebbene abbia pilotato il mobile armor Adzam.

Le sue abilità riguardano soprattutto lo spionaggio e le operazioni speciali, è infatti a capo della Guardia Imperiale (la polizia segreta), datele un pure un valore nei tratti che riguardano la gestione delle informazioni: Raccogliere informazioni, Interrogare, Linguaggio del corpo e simili. E' molto legata alla figura del padre e farà qualunque cosa per proteggerlo o vendicarlo.



Garma Zabi: è il più giovane dei figli di Degwin (vent'anni appena) ed anche il prediletto di quest'ultimo e del fratello Dozle. E' giovane e decisamente meno esperto dei suoi fratelli nella gestione del potere, non è un mistero che abbia fatto carriera nell'esercito grazie alla sua parentela illustre, cosa che credo gli causi dei complessi. A livello di caratteristiche è un ragazzo con un Carisma molto alto ed un grande seduttore (Fascino di partenza superiore a 6), sebbene non possa competere con Gihren per intelligenza e con Dozle per prestanza, egli pare essere il predestinato a succedere al padre alla guida di Zeon, e ne sente il peso. Si è preparato seriamente all'Accademia Militare di Zeon (magari dategli delle competenze in Campo Militare e in Autorità abbastanza alte). Non so se sappia pilotare mobile suit o navi spaziali, certamente è un abile pilota di veicoli volanti atmosferici.



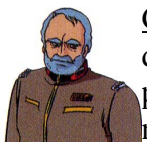
Char Aznable: alias Char “Cometa Rossa”, alias Edward Mass, alias Kasval Rem Deikun, quest'uomo dai molti nomi rappresenta una vera leggenda all'interno del mondo di Gundam, è un pilota straordinario ed uno dei personaggi più complessi e controversi di tutta la saga, ma andiamo con ordine. Kasval Rem (il suo vero nome) è uno dei due figli del defunto Zeon Zum Deikun. Sfuggito alle purghe degli oppositori del regime degli Zabi assieme a sua sorella e ad un fidato amico del padre: Jimba Ral (padre del Capitano Ramba Ral), viene cresciuto nell'odio più profondo verso la famiglia Zabi, probabili assassini ed usurpatori del padre. Assunta la falsa identità di Edward Mass, vive a lungo lontano da Zeon, fino a quando non ha raggiunto l'età giusta per mettere in atto il suo piano di vendetta. Insieme al suo amico Char Aznable, conosciuto su Texas Colony (Side 5) e a cui assomiglia moltissimo, decide d'iscriversi alla Accademia Militare di Zeon per entrare nell'esercito ed avvicinarsi meglio ai suoi bersagli. E' grazie alla sua incredibile somiglianza col suo amico Char, che sfugge ad un attentato ordito nei suoi confronti da Kycilia Zabi, che nel frattempo è riuscita a rintracciarlo. Il vero Char viene ucciso al suo posto (non si saprà mai chiaramente, se lo scambio d'identità effettuato quasi per gioco dai due amici prima dell'attentato sia stata una coincidenza oppure un piano machiavellico). Assunta quindi l'identità di Char Aznable entra nell'Accademia Militare di Zeon dove diviene il miglior amico di Garma Zabi suo coetaneo ed uno dei suoi obiettivi. (Attenzione: la vicenda di Edward e Char è narrata solo nel manga "Gundam Origin" di Y.Yasuhiko, non nella serie animata canonica n.d.a.). Allo scoppio della Guerra di un Anno, serve come pilota di mobile suit presso la Forza d'Attacco Spaziale sotto il comando del Generale Dozle col grado di tenente, ma subito si distingue durante la Battaglia di Loum, dove distrugge da solo 5 navi da battaglia della Flotta Federale, per il suo indubbio coraggio e la sua abilità viene promosso al grado di maggiore da Dozle in persona. Dopo questa premessa occorre dare qualche altra informazione in più su Char (d'ora in poi lo chiamerò sempre così) innanzitutto è un uomo molto affascinante (secondo in bellezza solo a Garma) ma con un carattere molto più affabile e decisamente più sicuro di quest'ultimo. Possiede una mente molto pronta (alta Intelligenza) ed una Destrezza altissima. E' uno stratega eccezionale, per lui la guerra è una partita a scacchi dove occorre essere sempre due o tre mosse avanti al nemico, ed un abilissimo pilota di mobile suit, veicoli volanti atmosferici e navi spaziali, mettete pure un punteggio molto alto in tutte questi tratti, soprattutto nel primo mi raccomando. Char ha un ottimo rapporto coi suoi sottoposti, sa apprezzare il coraggio in un uomo e premiarne i meriti, per questo dai soldati sotto il suo comando è molto ben visto. Altra importante informazione su Char è che è un Newtype, per esempio io ho immaginato il tratto Iperguida proprio pensando a lui. Devo, per onor di cronaca indicare alcune di peculiarità di Char: la prima è che quasi sempre indossa una maschera che ne copre gli occhi, quando non l'indossa mette degli occhiali scuri, il motivo

“ufficiale” di ciò è nel fatto che i suoi occhi soffrono per gli sbalzi di luce (il vero motivo è un mistero ma probabilmente è dovuto al fatto di non voler farsi riconoscere dagli Zabi come gli era già successo in passato). Altra caratteristica è che è fissato col colore rosso, essendo prerogativa degli assi e degli alti ufficiali di Zeon quella di poter “personalizzare” i propri mobile suit con stemmi, decorazioni o colori particolari, Char ha subito deciso di colorare il suo di rosso (da qui il suo soprannome Cometa Rossa), ultima stranezza di Char (che io non avevo quasi notato) è quella di andare in battaglia indossando la sua alta uniforme e con al fianco un'arma da fuoco che assomiglia ad uno spadino (in ogni caso Char se la cava bene con le Armi bianche), raramente infatti l'ho potuto vedere con la tuta militare d'ordinanza sebbene anche quest'ultima sia di colore rosso!



La Triade Nera: ovvero il Capitano Gaia ed i tenenti Ortega e Mash. Costoro sono il mitico trio che durante la Battaglia di Loum con i loro mobile suit sono riusciti a catturare il Generale Revil, comandante della Flotta Federale. Sono tre tipi un po' particolari, il loro aspetto non li rende molto affascinanti: Gaia è un uomo robusto con una folta barba castana, Ortega è un gigante allampanato e Mash un tipo con una vistosa cicatrice sull'occhio destro. Sebbene il loro aspetto li renda arcigni (alto il tratto Costituzione e basso quello Carisma), c'è da dire che con gli altri soldati si comportano bene. Sono degli ottimi piloti di mobile suit, e sono abili sia nel combattimento a distanza che in quello ravvicinato, sono addestrati a lottare come un solo uomo e ciò li rende temibili, sfruttando questo loro affiatamento hanno creato una manovra d'assalto molto efficace il “Jetstream Attack”. Appena è stato loro concesso hanno subito dipinto i loro Zaku di colore nero, che s'intona con quello delle loro uniformi, è però probabile che, considerando la loro abilità ed il fatto che servono sotto l'astuta Kycilia Zabi nella Forza d'Attacco Mobile, avranno presto a loro disposizione mobile suit più potenti di semplici Zaku II.

Personaggi principali: FEDERAZIONE.



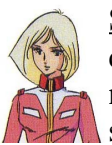
Generale Revil: è uno dei più conosciuti e sicuramente stimati generali anziani dell'esercito Federale, è lui che decide di schierare la Flotta in prossimità di Side 5 prevedendo l'aggressione ai danni di quest'ultimo da parte di Zeon (dategli un valore alto nella Competenza Militare). Sebbene sia un tenace avversario dell'esercito di Zeon, è in grado di capire che la gente di Zeon non è cattiva, non tutta perlomeno, anzi è proprio grazie all'aiuto di dissidenti di Zeon, che riesce a liberarsi dal carcere militare in cui è tenuto prigioniero e a compiere, durante il suo viaggio di ritorno sulla Terra, uno storico discorso che risollewa gli animi dei federali durante le trattative in Antartide (Tratto Carisma Trattati Empatici alti).



Amuro Rey: in Italia nei primi anni '80 lo abbiamo conosciuto come Peter Rey (o Peterrey), ma è lui il pilota del mitico Gundam! Certo a vederlo così non gli si darebbe molta importanza, Amuro è infatti un ragazzino (ha solo 15 quando scoppia la guerra), figlio di un maggiore del reparto scientifico dell'esercito, è cresciuto lontano dalla madre. Amuro ha un carattere difficile, anzi per molti aspetti è quasi un disadattato, in quanto preferisce la compagnia delle macchine a quella delle persone (ciò comporta un valore alto nel tratto Abilità meccanico-tecnologica), quando però la sua vita su Side 7 viene devastata da un attacco delle forze di Zeon sotto il comando di Char la Cometa Rossa, allora decide di combattere adoperando la nuova arma dell'Esercito Federale: il Gundam. Sarà il fatto di essere un New Type (magari con il tratto Iperguida che gli farebbe acquisire anche il tratto pilotare mobile suit, ed i veicoli volanti atmosferici come il Core fighter) che gli permetterà di affrontare innumerevoli battaglie a bordo del Gundam, legando il suo destino a quello dell'equipaggio della Base Bianca, la mitica nave spaziale federale Classe Pegasus.



Bright Noa: il sottotenente Bright Noa, è un giovane ufficiale appena uscito dall'Accademia (ha infatti solo 19 anni) ha la fortuna di venire imbarcato insieme ad un abile colonnello dell'esercito Federale (Paolo Cassius) su una nuova nave spaziale, il fiore all'occhiello della Flotta Federale, che si sta ricostituendo dopo la terribile Battaglia di Loum. Fin da subito però il viaggio è difficile, la Base Bianca (il nome della nuova nave) viene inseguita da una nave di Zeon: un incrociatore classe Musai al comando del Maggiore Char. La Base Bianca arriva su Side 7 dove deve prendere in consegna i nuovi mobile suit federali. Qui avviene una terribile battaglia, nella quale muore quasi tutto il personale militare: sia quello di stanza su Side 7 che quello della Base Bianca, persino Cassius viene ferito gravemente, così Noa, giovane sottotenente diventa l'unico ufficiale in grado di poter portare la Base Bianca verso un porto sicuro sulla Terra con il suo prezioso carico di mobile suit. Noa si dimostra un capace comandante (dimostra doti di Competenza Militare e di combattimento con Fucili d'Assalto) anche se spesso è molto rigido, specialmente con l'unico pilota in grado di guidare il mobile suit Gundam: Amuro Rey; Noa infatti non è un New Type e non è in grado di pilotare i mobile suit, anche se non escludo che non abbia competenze nel Pilotare navi spaziali e veicoli volanti atmosferici.



Sayla Mass: alias Artesia Som Deikun, è in realtà la sorella minore di Char, separata da quest'ultimo in tenera età, per sfuggire alla Guardia Imperiale di Zeon. E' una giovane ragazza molto carina (alto Carisma e Fascino) e molto coraggiosa, abita su Side 7 per sfuggire alla Guerra e non sa che fine abbia fatto il fratello, tant'è che quasi non lo riconosce quando lo incontra mentre lui è impegnato in una ricognizione tra i resti della base federale attaccata. Coraggio e bellezza non sono le uniche cose che Sayla condivide con Char, anche lei infatti è una New Type, anche lei col tratto Iperguida, che le permette di pilotare i mobile suit (anche se in modo non eccelso) ed i veicoli volanti atmosferici (con grande abilità). Sayla s'imbarca sulla Base Bianca per aiutare le persone ferite, infatti è laureata in medicina (Competenza medica e Pronto soccorso), ma non solo, è lei che si occupa delle comunicazioni a bordo della nave (Sistemi Software), è anche una buona tiratrice (almeno con Pistole e Mitragliette).



Kai Shiden: Kai è uno dei membri della Base Bianca meno coraggiosi, spesso se può pensa per sé, (dategli un valore medio alto nei tratti di gruppo Furtivi) e soprattutto odia la disciplina militare, nonostante ciò, e forse per ironia del destino, diventa il pilota del Guncannon, uno dei tre prototipi di mobile suit federali (sebbene non sia proprio un asso non dategli valori eccelsi). Kai ha però altre qualità, pur non essendo un New Type, Kai sa pilotare i veicoli volanti atmosferici, come il Gunperry, è abile nel Raccogliere le informazioni, è un discreto tiratore coi Fucili d'assalto ed ha l'hobby della fotografia (mettetela se volete tra le sue Competenze).



Hayato Kobayashi: vicino di casa di Amuro Rey su Side 7, Hayato è un ragazzino dall'aspetto minuto (valori di base in Forza e Costituzione), ma dal grande coraggio. Sfuggito insieme a molti dei suoi compaesani alla distruzione del bunch di Side 7, causata dall'attacco di Char, non si tira indietro quando si tratta di difendere la Base Bianca combattendo, sia coi Fucili d'assalto, che a bordo del Guntank, terzo ed ultimo prototipo di mobile suit della Federazione. Non essendo un New Type non è un asso nel Pilotare mobile suit e nemmeno nel Pilotare veicoli terrestri grandi, ma si allena continuamente imparando persino ad usare le torrette sulla nave spaziale (valore nel tratto Armi Pesanti). Spesso Hayato si trova a competere con Amuro, anche se risulta perdente nei confronti a distanza con quest'ultimo, la sua decisione ed il suo coraggio lo rendono però un personaggio positivo. Inoltre, a dispetto dei suoi 150 cm. d'altezza, Hayato è campione di Arti Marziali.

La scelta di campo.

A questo punto bisogna decidere da quale parte si vuole combattere, quest'ambientazione infatti permette tranquillamente di giocare in uno qualsiasi dei due schieramenti. La scelta ovviamente va fatta cercando di tenere a mente quali sono gli obiettivi che i giocatori si pongono, chi desidera, per esempio, giocare da subito con i mobile suit potrebbe scegliere Zeon, che li ha utilizzati per primo e quindi per tutta la durata della guerra, mentre la Federazione solo negli ultimi mesi. In ogni caso occorre comprendere molto bene quale è il modo di pensare e di intendere questa guerra in ciascuno dei due schieramenti. Chi ha potuto vedere gli anime di Gundam e leggere i manga, si sarà reso conto che non esiste una linea di demarcazione precisa tra buoni e cattivi, sebbene la condotta di guerra di Zeon, intesa come serie di scelte strategiche operate da parte dei vertici dell'esercito (di cui raramente il popolo era a conoscenza), sia stata spietata ed irrispettosa delle vite di tutti coloro che non erano schierati dalla loro parte, non significa che all'interno dell'esercito di Zeon non esistano uomini e donne d'onore, persone coraggiose e tutt'altro che spietate e fanatiche. Esiste in Zeon una sorta di maggioranza silenziosa, che nonostante tutto ha manifestato il proprio orrore e disgusto dopo la tragedia della Ruum Campaign e della Battaglia di Loum, spingendo i vertici di Zeon a proporre un incontro per valutare la possibilità di un armistizio con la Federazione.

Anche la Federazione sebbene parte offesa, in quanto aggredita quasi a tradimento, ha a volte avuto una condotta ambigua durante il conflitto, i suoi vertici molto spesso si comportano come burocrati pomposi, che non si fanno scrupolo a mandare a morire uomini e donne coraggiosi, ma che sono sempre pronti alla resa quando la loro vita è in pericolo.

Per quel che concerne invece il singolo soldato, a prescindere dallo schieramento d'appartenenza, esso la voglia di combattere deriva da motivazioni simili: sopravvivere, tornare alla propria casa ovunque essa sia e dai propri cari, salvare i propri compagni, difendere il proprio paese e forse persino vendicarsi; ugualmente ciascun soldato si porrà le stesse domande: "perché combatto, ha senso un simile massacro, è così diverso da me il mio nemico e soprattutto quando finirà tutto questo".

Qualunque sia la loro scelta di campo i personaggi a volte si dovranno confrontare con gli orrori che la guerra pone loro di fronte, questo potrebbe richiedere loro, in situazioni particolarmente stressanti o tragiche, come per esempio guardare negli occhi un nemico terrorizzato nel momento in cui lo si sta per uccidere, di effettuare delle prove sul tratto Resistenza Mentale o di prendere loro stessi delle decisioni difficili e dolorose.

Di tutti questi aspetti sia giocatori che narratore devono tenere conto quando decideranno di iniziare la loro campagna.

SCHEMA PERSONAGGIO

Nome: _____ Età: _____ Sesso: _____ Etnia: _____

Descrizione _____

Tratti primari

- | | | |
|--|---|-------|
| • Forza (tratto di lotta) (CM, TC1) | 6 | _____ |
| • Destrezza (tratto di difesa) (CM,A, TC2) | 6 | _____ |
| • Costituzione (tratto di energia vitale) | 6 | _____ |
| • Carisma (tratto empatico) (TC3) | 6 | _____ |
| • Intelligenza (TC4) | 6 | _____ |
| • Resistenza mentale | 6 | _____ |

Tratti comuni

I. TRATTI ATLETICI (TRATTO DI GRUPPO x2)

- | | | |
|--------------------|---|-------|
| • Arrampicarsi (A) | 6 | _____ |
| • Correre (A) | 6 | _____ |
| • Saltare (A) | 6 | _____ |
| • Nuotare (A) | 6 | _____ |

II. TRATTI EMPATICI (TRATTO DI GRUPPO x2)

- | | | |
|-----------------------|---|-------|
| • Persuasione (Tc3) | 6 | _____ |
| • Autorità (Tc3) | 6 | _____ |
| • Intimidazione (Tc3) | 6 | _____ |
| • Fascino (Tc3) | 6 | _____ |

III. TRATTI FURTIVI (TRATTO DI GRUPPO x2)

- | | | |
|------------------------------------|---|-------|
| • Camuffare | 6 | _____ |
| • Nascondersi | 6 | _____ |
| • Muoversi silenziosamente (A Tc2) | 6 | _____ |

IV. TRATTI SENSORIALI (TRATTO DI GRUPPO x2)

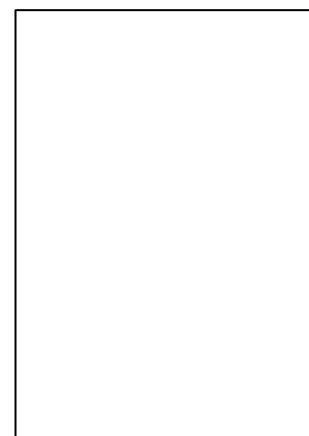
- | | | |
|--|---|-------|
| • Vista (associato ad osservare e cercare) | 6 | _____ |
| • Udito | 6 | _____ |
| • Tatto | 6 | _____ |
| • Gusto / Olfatto | 6 | _____ |

V. ALTRI TRATTI

- | | | |
|----------------------------------|---|-------|
| • Lingua madre | 6 | _____ |
| • Uso oggetti elettronici comuni | 6 | _____ |
| • Movimento Gravità Zero | 6 | _____ |
| • Guidare veicoli semplici | 6 | _____ |
| • Cucinare | 6 | _____ |

TRATTI DI COMBATTIMENTO (TRATTO DI GRUPPO x3)

- | | | |
|--------------------------|---|-------|
| • Armi bianche (Tc1) | 6 | _____ |
| • Armi da lancio (Tc2) | 6 | _____ |
| • Pistole e mitragliette | 4 | _____ |
| • Fucili d'assalto | 4 | _____ |
| • Fucili colpo singolo | 4 | _____ |
| • Armi pesanti | 0 | _____ |
| • Esplosivi | 0 | _____ |
| • Arti marziali | 0 | _____ |



TRATTI DI DISCIPLINA

• Competenza artistica (_____)	0	_____
• Competenza scientifica (_____)	0	_____
• Competenza umanistica (_____)	0	_____
• Competenza musicale (_____)	0	_____
• Competenza militare (_____)	0	_____
• Competenza medica (_____)	0	_____
• Competenza agraria (_____)	0	_____
• Competenza _____ (_____)	0	_____
• Acrobazia (A) (Tc2)	0	_____
• Astronavigazione (TcS7)	0	_____
• Orientamento terrestre (TcS7)	0	_____
• Lingua (straniera)	0	_____
• Pilotare (MS) (TcS6)	0	_____
• Pilotare (veicoli volanti atmosferici) (TcS6)	0	_____
• Pilotare (veicoli spaziali) (TcS6)	0	_____
• Pilotare (veicoli terrestri grandi) (TcS6)	0	_____
• Pilotare (veicoli marini) (TcS6)	0	_____
• Pronto soccorso	0	_____
• Linguaggio del corpo (Tc4 TcS7)	0	_____
• Seguire tracce	0	_____
• Tecnologia del nemico (TcS8)	0	_____
• Abilità meccanico-tecnologica (TcS8)	0	_____
• Raccogliere informazioni	0	_____
• Capacità mercantili (Tc4)	0	_____
• Falsificare	0	_____
• Borseggiare (Tc2)	0	_____
• Conoscenza meccanismi semplici	0	_____
• Sopravvivenza ambienti ostili	0	_____
• Sistemi software (TcS8)	0	_____
• _____	0	_____

TRATTI DI NEW TYPE.

• Iper-guida (TCS6 CM)	0	_____
• 6° senso (TCS7 CM)	0	_____
• Empatia meccanica (TCS8 CM)	0	_____

ENERGIA VITALE: valore tratto costituzione x 2,5 (arrotondato per eccesso): _____

EQUIPAGGIAMENTO:

Veste indossata: _____

Arma 1: _____

Arma 2: _____

Arma 3: _____

Oggetti uso rapido:

Oggetto 1: _____

Oggetto 2: _____

Oggetto 3: _____

Oggetto 4: _____

Oggetti vari: _____

Equipaggiamento personaggi.

PREMESSA.

Durante le mie ricerche per documentarmi sul mondo di Gundam, non sono riuscito a trovare un elenco di armi ed equipaggiamento per i personaggi. A parte un paio di armi: il M101A3 regina (arma pesante anti mobile suit) ed il M.G. 74 (mitragliatore pesante di Zeon montato sui wappa) ho dovuto inventare di sana pianta le armi, le corazze, e l'equipaggiamento vario, prendendo spunto da quello che mi ricordavo delle puntate del cartone animato, per i dati tecnici mi sono documentato nella sezione di G.U.S. "Weapons and armors" prendendo come riferimento armi simili a quelle che volevo creare. Chi lo desidera può arricchire le seguenti liste o sfoltirle come meglio crede. Inoltre non conoscendo esattamente la valuta utilizzata nel mondo di Gundam ho inventato anche quella chiamandola: Universal Credit (U.C.).

Armature per personaggi.

Armature Federali:

Nome	modificatore	assorb.danni	copertura	costo	slot
Tuta pressurizzata* civile	0	1	totale	200 U.c.	2
Tuta pressurizzata* militare leggera	0	1d3+1	totale	1000 U.c.	3
Tuta pressurizzata* militare pesante	-1	1d6+2	totale	3000 U.c.	4
Tuta subacquea	-1 terra 0 acqua	1d3	totale	350 U.c.	5
Giubbotto Kevlar fanteria	0	1d3	torace	500 U.c.	3
Elmetto M6	0	1d3	testa	50 U.c.	0

Armature Zeon:

Nome	modificatore	assorb.danni	copertura	costo	slot
Tuta pressurizzata* civile	0	1	totale	200 U.c.	2
Tuta pressurizzata* militare	0	1d3+2	totale	2000 U.c.	4
Tuta pressurizzata militare* deep space	-2	1d6+3	totale	4000 U.c.	5
Tuta subacquea	-1 terra 0 acqua	1d3+1	totale	450 U.c.	5
G.A.P.73	0	1d3	torace+testa	600 U.c.	3
Elmetto Fener	0	1d3	testa	50 U.c.	0

*Nei cartoni animati le tute spaziali vengono chiamate "Normal Suit".

Armi per personaggi.

Armi bianche:

Nome	mani	danni	modificatore	gittata	costo
bastone	1	1d6	+2	10 se scagliabile	2 U.c.
spranga	1	1d6	+2	10 se scagliabile	0 U.c.
spada corta	1	1d6	+2	10 se scagliabile	15 U.c.
accetta	1	1d6	+2	10 se scagliabile	5 U.c.
machete	1	1d6	+2	10 se scagliabile	4 U.c.
nunchaku*	2	1d6	+2	10 se scagliabile	10 U.c.
mazza ferrata	1	2d6	0	10 se scagliabile	25 U.c.
spada	1	2d6	0	10 se scagliabile	250 U.c.
lancia	1	2d6	0	10 se scagliabile	25 U.c.
sciabola	1	2d6	0	10 se scagliabile	100 U.c.
ascia	2	2d6	0	10 se scagliabile	25 U.c.
spadone *	2	4d6	-2	10 se scagliabile	100 U.c.
alabarda*	2	4d6	-2	10 se scagliabile	150 U.c.
katana*	1	2d6	+1	-----	200 U.c.
daga da Ufficiale(Zeon)	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile solo ufficiali	
k-bar	1	1d6+2	0	10 se scagliabile	30 U.c.
Messer stark	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile	30 U.c.
Serramanico	1	1d6	+1	10 se scagliabile	5 U.c.

*considerata arma esotica vedere tratto: armi bianche.

Armi da tiro/lancio

Nome	mani	danni	modificatore	gittata	costo
arco	2	2d6	0	50	700 U.c.
Balestra	2	2d6	0	50	800 U.c.
Shuriken	1	1d3	+3	10	20 U.c. (x10)
sasso	1	1d3	0	10	-----
molotov	1	fuoco	0	10	1 U.c.
coltello da lancio	1	1d3+1	+1	15	5 U.c.

Pistole e mitragliette

Nome	mani**	azione	danni	colpi	modificatore	gittata	dotazione	costo
Lex Commander***	1	semi	1d6+2	14	0	50	Federazione	100 U.c.
S.w. Cougar	1	revolver	2d6	6	-1	50	Federazione	150 U.c.
Blackfly***	1	semi	1d6	7	+1	30	Federazione	160 U.c.
Garant viper	1	raffica	1d6	25	+1 ogni 5 colpi	50	Federazione	200 U.c.
Ruger mark X***	1	semi	1d6+1	16	+1	50	Zeon	100 U.c.
Ruger revolver	1	revolver	2d6+1	6	-2	50	Zeon	150 U.c.
H. K. Weiss***	1	semi	1d6	6	+2	35	Zeon	200 U.c.
M.P. 76	2	raffica	1d6	32	+1 ogni 4 colpi	50	Zeon	220 U.c.

** con 2 mani nelle pistole si può abbassare il malus (laddove presente) di 1 ma non acquisire un bonus.

***la pistola può montare un silenziatore, le pistole Blackfly e H. K. Weiss sono piccole e facilmente occultabili.

Fucili d'assalto:

Nome	mani	azione	danni	colpi	modificatore	gittata	dotazione	costo
Tamber A. R.	2	semi-raffica	2d6+3	30	0 semi	200	Federazione	500 U.c.
Garant fastrain	2	raffica	2d6+2	80	+1 semi	100	Federazione	600 U.c.
S.G. 77	2	semi-raffica	2d6+1	40	+1 semi	100	Zeon	450 U.c.
Ruger Krotal	2	raffica	2d6+2	60	0****	100	Zeon	600 U.c.

**** nel Ruger Krotal il bonus per la raffica è ogni 4 colpi anziché ogni 5.

Fucili colpo singolo:

Nome	azione	danni	colpi	modificatore	gittata	dotazione	costo
Sniper PGS5	singolo*****	3d6+1	6	+3	1500	Federazione	1100 U.c.
Mass brutal	pompa*****	2d6	7	+2	25	Federazione	850 U.c.
Moisin Karabine	singolo*****	3d6	5	+3	1500	Zeon	1000 U.c.
Jaeger 9	pompa*****	2d6+3	5	+2	25	Zeon	800 U.c.

*****Nell'iniziativa c'è un malus di 1 per azione a pompa e 2 per azione singolo, in quanto occorre, tramite queste azioni, rimuovere il bossolo dalla canna per inserirvi un nuovo proiettile.

Armi pesanti:

Nome	azione	danni	colpi	modificatore	gittata	dotazione	costo
Hell-field	raffica	3d6	200	-3-0su treppiede	700	Federazione	1600 U.c.
Lanciafiamme firespit	-----	2d6+2	20fiam.	0	20	Federazione	700 U.c.
Mortaio Hammerhead	colpo singolo	6d6	1	-2//0/+1	700	Federazione	600 U.c.
M101A3 regina	colpo singolo	8d6	1	-5-0su treppiede	1000	Federazione	2500 U.c.
Gimli	colpo singolo	4d6	1	-1	100	Federazione	900 U.c.
M.G 74	raffica	3d6+2	150	-3-0su treppiede	650	Zeon	1400 U.c.
Surtur's breath	-----	2d6+2	20fiam.	0	20	Zeon	650 U.c.
Spit granaden	colpo singolo	6d6	1	-1/0/+1	900	Zeon	600 U.c.
Waltershreck	colpo singolo	6d6+2	1	-1	1000	Zeon	1500 U.c.

Esplosivi:

Nome	effetto	gittata	danni	raggio danni	dotazione	costo
M 68	frammentazione	20	3d6	5	Federazione	120 U.c.
M 68 f	incendiaria	20	2d6+2	5	Federazione	160 U.c.
C 80	demolizione	0	2d6x10	20	Federazione	300 U.c*hg.
Kart 6	frammentazione	20	3d6	3	Zeon	90 U.c.
Teufelkart	incendiaria	20	2d6+3	4	Zeon	110 U.c.
Sarex	demolizione	0	2d6x10	30	Zeon	250 U.c*hg.

Equipaggiamento vario:

Nome	Funzionamento	dotazione	costo
Binocolo militare	migliora di 21 volte l'immagine	federali+Zeon	400 U.c.
Comunicatore radio	radio comunicatore personale raggio 4500 metri	federali+Zeon	800 U.c.
Kit medico	cura da 1 a 3 energia vitale ed evita di perderne ancora	federali+Zeon	300 U.c.
Razioni speciali	cibo e bevande per un giorno	federali+Zeon	100 U.c.
Sopravveste mimetica	conferisce un bonus per mimetizzarsi nell'ambiente da 1 a 3	federali+Zeon	40 U.c.
Attrezzi scasso	permette al personaggio di scassinare una serratura	federali+Zeon	90 U.c.
Visore notturno	consente di vedere in condizioni di luce scarsa o nulla	federali+Zeon	1100 U.c.
Zaino tattico	contiene 20 oggetti e di preservarli da danni e rotture	federali+Zeon	70 U.c.
Computer portatile	computer per comunicazione e settaggio mezzi	federali	1500 U.c.
Mini tenda	tenda da 2 posti iper resistente occupa 2 posti in zaino	federali+Zeon	200 U.c.
Vitamine	consentono di recuperare energia vitale in una notte di riposo	Zeon	20 U.c.
Jet Pack	Zaino jet permette di librarsi in aria non consente uso zaino	federali+Zeon	2000 U.c.
Analizzatore Minovsky	analizza il tasso di particelle Minovsky nell'ambiente	federali+Zeon	1000 U.c.
Silenziatore	da un bonus di 1 sul tiro d'assalto silenzioso a distanza	federali+Zeon	250 U.c.

Riguardo l'equipaggiamento.

Per quel che riguarda l'uso dell'equipaggiamento devo fare una distinzione, ci sono oggetti come il comunicatore radio che sono generalmente indossati e che possono venire attivati nel round di combattimento senza perdere tempo, azione gratuita. Altri oggetti come il kit medico o il binocolo o un caricatore per l'arma, possono venire inseriti nella cintura o nella tuta ed il cui uso costa come un'azione nel round di combattimento. Vi sono infine oggetti che sono solitamente messi nello zaino ad esempio il computer portatile, devono essere tirati fuori per essere utilizzati e questo comporta una spesa di tempo pari ad 1 più un 1d3 di round di combattimento.

Approfondimento: danni speciali

In seguito alla descrizione delle armi ed armature varie, ritengo giusto elencare anche i tipi di danni che non sono direttamente collegati all'uso delle armi.

Vediamoli qui di seguito:

danni da fuoco: hanno la caratteristica di diminuire la protezione dell'armatura, inoltre ogni attacco portato col fuoco determina la possibilità più o meno grande di incendiare il bersaglio. Qualora questa eventualità accada, è possibile per la vittima, che subisce un danno ulteriore per ogni round di incendio, spegnere le fiamme, effettuando una prova sul tratto destrezza con difficoltà semplice al primo round, se non vi riesce può tentare il round successivo con difficoltà media così via, è possibile spegnere subito le fiamme buttandosi in acqua o facendosi aiutare da qualcuno. Ecco la tabella dei danni da fuoco:

Tipo di fuoco	Danni	Probabilità incendio
Candela	1	2 su 2d6
Torcia	1d6	1 su 1d6
Falò	2d6	2 su 1d6
Rogo	3d6	3 su 1d6
Vento infuocato	4d6	4 su 1d6
Lava	6+3d6	5 su 1d6

Danni da gelo: questo tipo di danni non viene ridotto dall'armatura, il freddo riduce la resistenza di certi oggetti, se si resta inoltre per più di tre round al freddo senza un'appropriata protezione si rischia di svenire, le prove per resistere ai danni da freddo si fanno sul tratto Costituzione.

- Fra 0 e -10 difficoltà 12
- Fra -10 e -25 difficoltà 14
- Fra -25 e -50 difficoltà 16
- Fra -50 e -75 difficoltà 18
- Fra -75 e -100 difficoltà 20

Temperatura	Danni x round
Fra 0 e -10	1
Fra -10 e -25	1d6
Fra -25 e -50	2d6
Fra -50 e -75	3d6
Fra -75 e -100	4d6
Oltre -100	6+3d6

Danni da acido: i danni da acido si dividono in base al tipo di acido: debole, medio e forte. E' bene ricordare che gli acidi a spruzzo o a nube dimezzano il valore protettivo delle armature.

Tipo di acido	Genere	Danni
Pioggia acida	Acido debole	1d6
Succhi gastrici	Acido medio	2d6
Solforico	Acido forte	3d6

Danni da gas: vi sono molti tipi di gas: velenoso, stordente e soporifero. Occorre fare una prova su Costituzione per vedere se il personaggio riesce a resistere agli effetti, la difficoltà della prova può variare in base alla situazione.

Accecamento e stordimento: nel caso in cui venga accecato il personaggio avrà un malus di -4 su ogni prova sia per difendersi che per attaccare, in caso di stordimento la penale è di -2.

Paura: sebbene non causi un danno diretto alla salute del personaggio, la paura è un'eventualità che può accadere durante una battaglia e può, se dilaga, creare enormi problemi alla sopravvivenza del personaggio. Per resistere agli effetti della paura e del panico da essa generato, il personaggio deve effettuare una prova sul tratto Resistenza Mentale, con difficoltà determinata dal narratore in base alla situazione, se il personaggio fallisce la prova, avrà una penale pari allo scarto negativo della prova non riuscita, in tutte le prove successive.

Caduta: per ogni 3 metri di caduta il personaggio subisce 1d6 di danni, a meno che non superi una prova sul tratto Acrobazia, che permette al personaggio di annullare i danni da caduta per i primi 3 metri e dimezzare quelli fino a 9.

Capitolo 4: i mezzi, caratteristiche e modalità di combattimento

Premessa

La “Guerra di un Anno” è stato certamente il conflitto più sanguinoso della storia della razza umana, in meno di un mese infatti più della metà della popolazione umana TOTALE ammontante a circa 10 miliardi di persone, è stata spazzata via, questo dato raccapricciante da l'idea della portata interplanetaria di una guerra che ha visto un uso indiscriminato, soprattutto nella prima parte, di ogni tipo di arma in dotazione agli eserciti di Zeon.

In questa mia ambientazione i fatti si svolgono dopo che le due parti, terrorizzate dalla carneficina commessa, avevano deciso di discutere il proseguimento o meno del conflitto in un incontro svoltosi in territorio neutrale. Durante questo incontro, vista la decisione a sorpresa della Federazione terrestre di continuare il conflitto, si decise comunque di mettere un freno all'uso di armi non convenzionali di ogni tipo: dalle armi nucleari-chimico-batterologiche ai relitti orbitanti utilizzati come proiettili. Il trattato che sanciva, oltre a quanto sopra, anche il trattamento di prigionieri venne battezzato Trattato Antartico.

Nonostante la ratifica molto importante di questo trattato il conflitto continuava ad avere una portata superiore a tutti i conflitti precedenti, in quanto veniva combattuto in ambito planetario e spaziale. Per poter meglio rendere le potenzialità di questa situazione occorre capire quali tipi di mezzi sono stati utilizzati e cercare di integrarli nelle meccaniche di gioco di GUS.

Parte I: contenuti generali.

Oltre ai mobile suit, i veri protagonisti della storia, si sono utilizzati moltissimi mezzi di ogni tipo, sia quelli per combattimento spaziale (per esempio navi da battaglia e incrociatori) atmosferico (caccia, bombardieri e aerei da trasporto) terrestre (carri armati e autoblindo) marino (navi e sottomarini). Per rendere più ampia la possibilità di gioco con questa ambientazione, ho deciso di regolamentare tutti i tipi di combattimenti possibili, conscio che alcuni saranno meno utilizzati di altri. E' un impegno notevole, infatti non soltanto occorre rendere giocabile e logico uno scontro tra mezzi simili, ma soprattutto regolamentare battaglie tra mezzi diversi. Nella prima parte del conflitto infatti i mobile suit, la vera arma segreta di Zeon assieme alle particelle Minovsky, vennero impiegati con successo contro navi spaziali, carri armati ed aerei. Non è quindi inusuale immaginare scontri così eterogenei, sia che si giochi nei panni dei federali o in quelli di Zeon.

Per fare questo occorre capire come accomunare i procedimenti di gestione degli scontri o discriminarli ed in base a quali fattori.

Iniziamo col dire che tutti i mezzi hanno dei punti scafo o punto telaio, che costituiscono la “salute del mezzo”, i mezzi hanno anche una corazza che può essere più o meno spessa e delle armi. Le analogie si fermano qui e già sulle armi bisogna fare un primo discrimino, non tutte le armi hanno la stessa potenza di fuoco o portata, è molto difficile per un caccia armato di mitragliatore riuscire ad abbattere una porterei volate come un Gaw, mentre i seppur terribili cannoni a mega-particelle di una corazzata sono inutili contro un caccia che le vola vicino ad alta velocità. Affrontare una batteria fissa terrestre non è come affrontare un carro armato in movimento.

Per questi motivi almeno per le categorie di armi dovremo inquadrare una modalità d'uso, stabilendo quali sono efficaci in uno scontro ravvicinato, quali in uno scontro a lunga distanza, e quali tattiche di combattimento si possono utilizzare contro un determinato nemico se si combatte con determinato mezzo.

Iniziamo individuando i criteri di discriminazione cioè i mezzi utilizzati:

- mobile suit
- mezzi aerei
- mezzi terrestri
- postazioni fisse
- astronavi
- mezzi marini e sottomarini.

Le armi utilizzate:

- armi corto raggio
- a lungo raggio
- missili
- armi per mobile suit da tiro e corpo a corpo

Parte II: procedure di combattimento aereo e descrizione mezzi.

Saltando i mobile suit che verranno trattati a parte iniziamo da:

i mezzi aerei: nel combattimento aereo atmosferico le caratteristiche principali individuate sono la velocità, l'armamento, la manovrabilità e l'eventuale corazza.

La velocità: darà una un bonus tanto più sarà alta e viceversa.

La manovrabilità: viene influenzata per praticità dalle dimensioni, più piccolo e/o veloce = più agile, le dimensioni influenzeranno anche i punti struttura, più grosso = più punti struttura.

Premessa: in un combattimento coi mezzi, e salvo diverse disposizioni, sia il tratto d'attacco che di difesa è quello di: Pilotare mezzi... INOLTRE nei paragrafi che seguiranno indicherò che molte prove di tratto andranno fatte con la dicitura "difficoltà discrezionale", in quanto il livello di difficoltà deve essere deciso di volta in volta dal Narratore, a seconda della situazione contingente e del tipo di condizioni in cui versano il mezzo ed il pilota.

Procedura:

In uno scontro aereo possiamo individuare per ogni round di combattimento la stessa procedura:

1. determinazione dell'iniziativa considerando che:
 - il mezzo che attacca con i missili vince sempre sul mezzo che attacca con le mitragliatrici,
 - più veloce vince sempre su quello più lento,
 - in caso di parità prova sull'abilità del pilota ,
2. Attacco con scelta dell'arma a seconda del caso e della disponibilità (ad esempio missili, o mitragliatore o cannoni a particelle)
3. eventuale manovra diversiva (nel caso di aereo di stazza elevato come bombardieri, aerei da trasporto e corazzate volanti c'è una penale variabile a seconda delle dimensioni ed è impossibile in casi di volo in formazione), da notare che in caso di uso di missili oltre a schivare si possono lanciare anche delle contromisure che danno un bonus di 2 alla prova, mentre nel caso di velivoli dotati di torrette-mitragliatrici si può effettuare il fuoco di sbarramento (vedi più avanti)
4. Determinazione del danno del colpo in base all'arma ed allo scarto, sottraendo il valore della corazza.
5. Determinazione dei danni sulla struttura del velivolo (dopo esser sceso sotto il 70% dei punti struttura, l'aereo perde velocità e manovrabilità: volare diventa più difficile e tutte le manovre hanno ora una penale di 2, sotto il 40% inizia a perdere carburante ed il motore rischia di andare in stallo (prova con difficoltà discrezionale su tratto pilotare per mantenere in volo l'aereo altrimenti atterraggio forzato d'emergenza) sotto 20% prende fuoco: occorre

effettuare una prova con difficoltà discrezionale sul tratto pilotare per effettuare l'espulsione entro 1d6 di round o si muore.

6. Eventuale manovra di risposta

In caso di attacco al suolo lo scontro si risolve:

1. iniziativa vinta dal mezzo aereo,
2. Attacco con scelta dell'arma a seconda del caso e della disponibilità (ad esempio missili, o mitragliatore o cannoni a particelle) nel caso di attacco contro mezzo o postazione fissa prova normale sul tratto pilotare.
3. eventuale manovra evasiva solo dei mezzi terrestri mobili o m.s.
4. tiro di risposta del mezzo terrestre, se l'armamento lo consente.
5. eventuale manovra evasiva del mezzo aereo.
6. Determinazione del danno del colpo, sottraendo il valore della corazza, del mezzo terrestre.
7. Determinazione del danno del colpo, sottraendo il valore della corazza, del mezzo aereo.
8. Determinazione dei danni sulla struttura del velivolo e del mezzo terrestre.

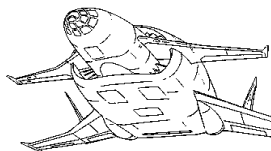
N.B. Le stesse regole si applicano in caso di attacco a mezzo marino.

Tiro combinato

Quando un grande mezzo da combattimento terrestre, volante, spaziale o nautico, dispone di più bocche da fuoco, siano esse batterie di cannoni, lanciamissili o torrette; allora queste possono sparare, qualora le condizioni di raggio d'azione lo consentano, contro un numero di bersagli pari al loro numero facendo ognuna una prova sul tratto Arma Pesante nei tratti di combattimento del tiratore (si veda anche il paragrafo: "sparare da postazione"). Quando invece più d'una bocca da fuoco spara contro un solo bersaglio allora, per snellire la procedura si può adattare la regola di GUS per gli attacchi di massa procedendo nel seguente modo: si prende il valore medio (arrotondato per difetto) di tutti i tiratori coinvolti (massimo 4) si somma ad esso un +1 per ogni bocca da fuoco coinvolta e si somma un valore di tiro medio di 7 e gli eventuali modificatori per il tipo di arma utilizzata, a questo valore si contrappone la media (arrotondata per difetto) dei tratti d'attacco e di difesa del bersaglio (che in molti casi coincidono col tratto Pilotare mezzi...) + il risultato del tiro di 2d6, chi ottiene il punteggio più basso subisce un totale di 10 punti danno moltiplicato per il valore dello scarto.

Sempre nel caso di un grande mezzo da combattimento dotato di più bocche da fuoco queste, oltre a tentare di sparare al nemico in caso questi arrivi a tiro, possono in alternativa tentare un fuoco di sbarramento (vedi capitolo combattimento spaziale).

I mezzi aerei federali:



Deep Rog: dimensioni (lu.x la.): 33,5 x 31,5 grande (-2 schivare)

Tipologia: bombardiere

tipo armamento: bombe x 20.

Velocità bassa malus -2 schivare (contromisure missile bonus+2)

Punti struttura 270 - 70%: 189 - 40%: 108 - 20%: 54 - blindatura 15 (sotto

questo valore non passano)



Dish derry: dimensioni medio

Tipologia: veicolo collegamento

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea.

Velocità bassa malus -2 schivata (contromisure missile bonus+2)

Punti struttura 100 - al 70%: 70 - al 40%: 40 - al 20%: 20 - blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



Don escargot: dimensioni medio

Tipologia: aereo combattimento

tipo armamento: mitragliatrici antiaeree, bombe attacco a terra- mare x 4, missili (aria – aria) x 4.

Velocità alta +1 schivare.

Punti struttura 100 – al 70%: 70 – al 40%: 40 – al 20%: 20 – blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



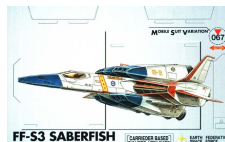
Dradonfly: dimensioni piccolo bonus 2 schivare

Tipologia: aereo da ricognizione

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea .

Velocità media (motore ad elica).

Punti struttura 50 – al 70%: 35 - al 40%: 20 – al 20%: 10 – blindatura 9 (sotto questo valore non passano)



FF3 Saberfish: dimensioni medio

Tipologia: caccia atmosfera/spazio

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea, missili aria-aria x 6.

Velocità alta, +1 schivare.

Punti struttura 90 – al 70%: 63 - al 40%: 36 – al 20%: 18 - blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



FF4 Torriaez: dimensioni medio

Tipologia: caccia

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea.

Velocità alta +1 schivare.

Punti struttura 80 – al 70%: 56 - al 40%: 32 – al 20%: 16 – blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



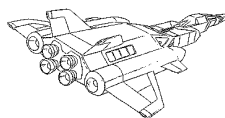
Core fighter: dimensioni medio

Tipologia: speciale caccia + modulo Mobile suit

tipo armamento: mitragliatrice vulcan , missili x 4 (aria aria).

Velocità alta +1 schivare.

Punti struttura 100 – al 70%: 70 - al 40%: 40 – al 20%: 20– blindatura 15 (sotto questo valore non passano)



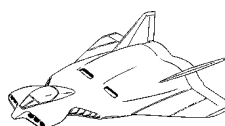
Core Booster Fx77: dimensioni medio

Tipologia: caccia ibrido: può infatti venire impiegato sia nell'atmosfera che nello spazio.

tipo armamento: mitragliatrice vulcan, missili (aria aria) x 4, cannone mega-particelle, (utilizzabile contro corazzate annulla corazza altri velivoli) bombe x 4.

Velocità alta +1 schivare. .

Punti struttura 110 – al 70%: 77 - al 40%: 44 – al 20%: 22– blindatura 15 (sotto questo valore non passano)



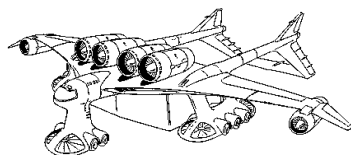
Fly Manta: dimensioni medio

Tipologia: cacciabombardiere

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea , missili (aria terra)x8

Velocità media.

Punti struttura 100 – al 70%: 70 - al 40%: 40 – al 20%: 20 – blindatura 15 (sotto questo valore non passano)



Medea: dimensioni (lu.x la.): 45 x 67 grande (-2 schivare)

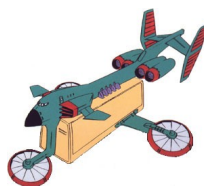
Tipologia: aereo da trasporto

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea.

Velocità sconosciuto (bassa) malus -2 schivare (contromisure missile bonus+2)

Punti struttura 250 – al 70%: 175 - al 40%: 100– al 20%: 50– blindatura 15

(sotto questo valore non passano)



Gunperry: dimensioni (lu.x la.): 34 x 26,5 grande (-2 schivare)

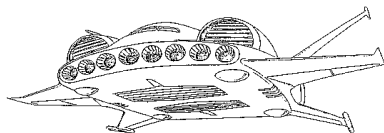
Tipologia: aereo da trasporto

tipo armamento: missili aria aria x 6.

Velocità media (contromisure missile bonus+2) decollo verticale.

Punti struttura 180– al 70%: 126 - al 40%: 72– al 20%: 36 – blindatura 15 (sotto questo valore non passano)

I mezzi aerei di Zeon:



Dooday*: dimensioni grande (-2 schivare)

Tipologia: bombardiere

tipo armamento: missili (aria terra) x 8.

Velocità presunta (bassa) malus -2 schivare (-4 con trasporto MS)

(contromisure missile bonus+2)

Punti struttura 300– al 70%: 210 - al 40%: 120– al 20%: 60 – blindatura 15 (sotto questo valore non passano)

*Col prolungarsi della guerra questi velivoli sono equipaggiati per trasportare degli m.s. sulla fusoliera in particolare i Gouf.



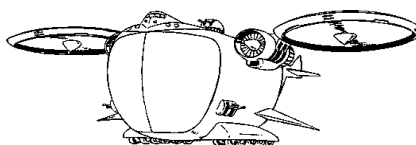
Dopp: dimensioni: medio

Tipologia: caccia

tipo armamento: mitragliatrice vulcan, missili su 2 lancia missili (aria aria) x 6.

Velocità alta +1 schivare

Punti struttura 100 – al 70%: 70 - al 40%: 40– al 20%: 20 – blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



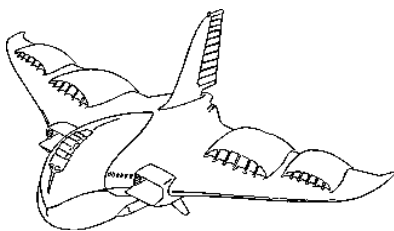
Fat Uncle: dimensioni (lu.x la .): 38 x 56 grande (-2 schivare)

Tipologia: aereo da trasporto

tipo armamento: 3 torrette mitragliatrici antiaeree.

Velocità: bassa malus -2 schivare contromisure (missile bonus+2)
decollo verticale.

Punti struttura 250 – al 70%: 175 - al 40%: 100– al 20%: 50– blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



Gaw: dimensioni (lu.x la .): 147 x 159 enorme (-3 schivare)

Tipologia: portaerei atmosferica

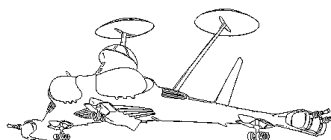
tipo armamento: 2 cannoni mega-particelle. Opzionale: bombe (varia potenza), lanciamissili x2, mitragliatrici antiaeree (suggerisco almeno 3).

Velocità: bassa malus -2 schivare contromisure (missile bonus+2).

Porta fino ad 8 caccia Dopp .

Punti struttura 400 – al 70%: 280 - al 40%: 160– al 20%: 80– blindatura 20

(sotto questo valore non passano)



Luggun: dimensioni medio

Tipologia: aereo da ricognizione

tipo armamento: mitragliatrice antiaerea.

Velocità: alta +1 schivare.

Punti struttura 100 – al 70%: 70 - al 40%: 40– al 20%: 20– blindatura 10 (sotto questo valore non passano).

Nota bene: per pilotare il caccia ibridi come il Core Booster Fx77, occorre avere i tratti Pilotare Veicoli Volanti Atmosferici e Pilotare Veicoli Spaziali.

Elenco tipologia di armi montate su velivoli.

Tipo di arma	adattabile	range metri	danni	modificatore	scorta p.	cadenza
Mitragliatrice antiaerea(!)	si	>2-<1500	5d6	+2 (-2x bersaglio terrestre)	900	raffica/round
Mitragliatrice Vulcan(!)	si	>2-<1500	5d6+2	+1 (aereo e terrestre)	1500	raffica/round
Missili aria- terra	no	>100-<2500	3d6x5	0 (subisce contromisure)		1 x round
Missili aria aria	no	>200-<5000	2d6x5	0 (subisce contromisure)		1x round
Cannone mega-particelle	si	>100-<1000000	2d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Bombe	no	>500 metri	5d6x5	-2 (danni raggio 20 metri)		1 x round
Bombe grandi	no	>700 metri	7d6x5	-3 (danni raggio 30 metri)		1x 2 round

Legenda:

Adattabile: indica se l'arma può adattarsi a colpire una tipologia di bersaglio diversa da quella per la quale era stata progettata ad esempio arma antiaerea vs. bersaglio terrestre.

Range metri: è il raggio d'azione delle armi, il valore preceduto dal segno > (maggiore di) indica il limite al di sotto del quale l'uso di quell'arma risulta inefficace se non pericoloso, il valore preceduto dal segno < (inferiore a) indica il limite oltre il quale il colpo perde efficacia, le bombe hanno come limite di efficacia la distanza dal suolo. Nel caso di cannone a mega particelle è un limite teorico, in quanto i sensori che garantiscono la mira hanno un raggio spesso molto inferiore, eccezion fatta per le navi spaziali. Considerate un limite di circa 10000 metri per gli aerei e 5000 per i mezzi terrestri, al di sopra di tale limite il tiro subisce una penale di 2 ogni 1000 oltre il range.

Danni: è il danno dell'arma, per le mitragliatrici il danno è calcolato sulla raffica di proiettili sparati sommando alla fine lo scarto e non sul singolo proiettile, le bombe ed i missili aria-terra hanno un raggio di danno quantificato in 10 metri per i bersagli corazzati o m.s. e 20 per i soldati.

Modificatore: è il bonus o malus che l'arma da al tiro per colpire, tra parentesi sono annotate le controindicazioni.

Scorta proiettili: sono il totale delle munizioni caricate sopra ogni velivolo, vengono considerate in genere per le mitragliatrici, mentre per il cannone a particelle le scorte sono quasi illimitate, per bombe e missili ogni mezzo ha indicato quante ne può imbarcare.

Cadenza: è il tipo di fuoco che l'arma fa in un round di combattimento, per le bombe non è previsto lo sgancio a "grappolo", per il cannone a particelle ci deve essere un round di "ricarica" delle celle.

(!) **Importante** nella mitragliatrice la raffica massima è da 30 colpi dopo i primi 5 colpi sparati si aggiunge un (ulteriore) +1 al tiro ogni altri 5 colpi, il danno viene calcolato per ogni scarica di 5 proiettili, quindi più si spara più è facile colpire un avversario, e più danni si fanno, ma più velocemente si esauriscono le munizioni. Ad esempio un caccia spara ad un altro caccia una raffica da 20 colpi, la prova sul tratto "pilotare" da come risultato 13, questo significa che il tiro d'attacco sarà: 13 per i primi 5 proiettili, 14 dopo per la seconda scarica, 15 per la terza e 16 per la quarta. Qualora il punteggio di schivata del bersaglio sia 14, esso verrà colpito solo dalla 3° e 4° scarica subendo $(5d6)+(5d6)+1$ (scarto prima scarica)+2 (scarto seconda scarica), al danno di ogni scarica andrà ovviamente sottratto il valore dalla blindatura. INOLTRE: nelle mitragliatrici di solito si possono suddividere le scariche su più bersagli, soltanto ai mezzi aerei questa manovra non è concessa.

Regola opzionale: colpire il pilota.

Capita spesso di vedere nei film o nelle anime che un scarica di mitragliatore colpisca la cabina del pilota ferendolo gravemente, spesso uccidendolo, senza che per questo l'aereo subisca danni consistenti, questo tipo di manovra, per motivi di gioco, non è stata introdotta, e questo derogando le regole di GUS riguardo ai mezzi (invito ad andare a leggere la sezione "creature non umane"), se il narratore lo ritiene opportuno si può tuttavia effettuare tale manovra come un colpo mirato con difficoltà ardua (-4) questo per evitare che i giocatori cerchino sempre di risolvere gli scontri con questa pratica.

Parte III: procedure di combattimento terrestre e descrizione mezzi.

Il combattimento tra mezzi terrestri non è molto diverso da un normale combattimento di GUS, anche qui vengono introdotte le variazioni in base alla velocità e manovrabilità del mezzo, la scelta delle armi è meno vincolante rispetto a quello aereo.

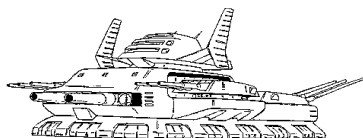
Il combattimento inizia con:

1. la determinazione dell'iniziativa: il mezzo più veloce vince, se la velocità è pari allora si decide con una prova sul tratto pilotare,
2. lancio del dado d'attacco per chi ha vinto l'iniziativa ed eventuale manovra difensiva dell'altro soggetto, in questo caso la velocità del mezzo è importante: solo i mezzi già in movimento al momento dell'attacco possono effettuare la manovra di schivata (per colpire un bersaglio fermo si veda la procedura al paragrafo: "Postazioni fisse"), ed in base alla loro lentezza hanno un penalità variabile da -2 per i mezzi corazzati grandi (classe Gallop, Cui) -3 per le fortezze-mobili (Big Tray); solo i mezzi piccoli hanno un +1 a schivare (Weasel), si ricordi che in caso di attacco aereo c'è un ulteriore malus di -3 alla schivata. INOLTRE: le corazzate terrestri in combattimento possono effettuare fuoco di sbarramento (vedi più avanti).
3. determinazione danno in base all'arma ed allo scarto al netto della protezione della corazza,
4. determinazione del danno strutturale del mezzo che è simile a quello dei velivoli con queste

differenze: dopo esser sceso sotto il 70% dei punti struttura il mezzo perde velocità (-1 schivare) e l'uso di un'arma (determinata dal narratore), sotto il 40% gli occupanti del mezzo subiscono uno shock (controllo su tratto costituzione con difficoltà discrezionale per non svenire) inoltre ed ogni attacco subito successivamente causa 3 punti danno a tutto l'equipaggio, sotto 20% il mezzo prende fuoco l'abitacolo inizia a riempirsi di fumo e si deve uscire subito poiché dopo 1d6 di round avviene l'esplosione del mezzo (ogni round si può tentare una prova con difficoltà discrezionale su tratto Destrezza per uscire),

5. se il soggetto attaccato è ancora operativo può tentare un tiro di risposta, ripartendo dal punto 2 e applicando le regole seguenti per l'altro soggetto.

I mezzi terrestri federali:



Classe Big Tray: dimensioni enorme – 3 schivare

Tipologia: corazzata terrestre

tipo armamento: cannoni a mega-particelle x 2, torretta mega-particelle x 3

Velocità bassa -2 schivare

Punti struttura 400 – al 70%: 280 - al 40%: 160– al 20%: 80– blindatura 35 (sotto questo valore non passano)



Modello 61: dimensioni medie.

Tipologia: carro armato

tipo armamento: cannoni da 150 x 2 , mitragliatrice, lanciafumogeni x 6

Velocità bassa -2 schivare

Punti struttura 150 – al 70%: 105 - al 40%: 60– al 20%: 30 – blindatura 15 (sotto questo valore non passano)



Tipo 74 hovertruck: dimensioni medie.

Tipologia: veicolo da esplorazione

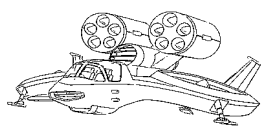
tipo armamento: torretta vulcan.

Velocità: alta +1 schivare

Punti struttura 110 – al 70%: 77 - al 40%: 44– al 20%: 22– blindatura 10 (sotto questo

valore non passano)

Gli hovertruck sono spesso inviati insieme ai plotoni di m.s. federali come mezzo di supporto tattico, in quanto sono dotati di sistemi di individuazione sonar terrestre in grado di captare le vibrazioni sonore che non sono coperte dell'effetto Minovsky, e come eventuale ponte radio.



Fanfan: dimensioni lunghezza x larghezza: 9,2 x 10,2 piccole + 1 schivare

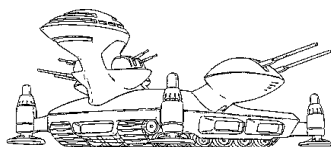
Tipologia: hovercraft

tipo armamento: lanciamissili da 5 x 2.

Velocità alta +1 schivare

Punti struttura 100 – al 70%: 70 - al 40%: 40– al 20%: 20 – blindatura 10 (sotto questo valore non passano)

I mezzi terrestri di Zeon:



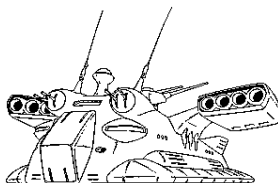
Classe Dabte: dimensioni enorme – 3 schivare

Tipologia: corazzata terrestre

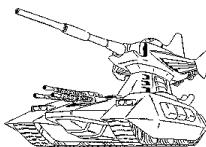
tipo armamento: cannoni a mega-particelle x 2, torretta mitragliatrice x 2.

Velocità bassa – 2 schivare

Punti struttura 400 – al 70%: 280 - al 40%: 160– al 20%: 80– blindatura 35 (sotto questo valore non passano)

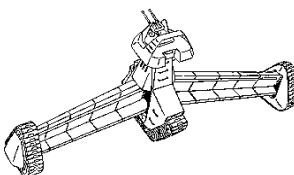


Classe Gallop: dimensioni (lu.x la.): 48 x 44,7; grande -2 schivare
 Tipologia: nave da battaglia terrestre
 tipo armamento: cannoni a mega-particelle x 1, torretta mitragliatrice x 2.
 Velocità media
 Punti struttura 300– al 70%: 210 - al 40%: 120– al 20%: 60 – blindatura 30 (sotto questo valore non passano)



Magella attack: dimensioni medie.
 Tipologia: carro armato ibrido
 tipo armamento: cannone da 175, mitragliatrice.
 Velocità bassa -2 schivare
 Punti struttura 145– al 70%: 101 - al 40%: 58 – al 20%: 29 – blindatura 15 (sotto questo valore non passano)

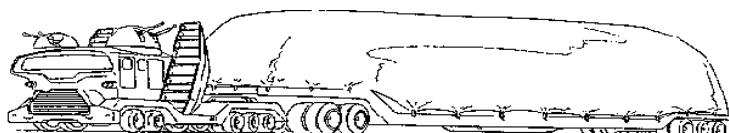
N.B. Nel Magella attack la torretta si può staccare e prendere il volo per colpire obiettivi volanti o particolarmente distanti o coperti, quando è in volo la torretta si considera un mezzo volante con 80 punti struttura e blindatura 15, e velocità media.



Cui: dimensioni (lu. x la. x alt.): 4,5 x 23,8 x 6,2; medie.
 Tipologia: mezzo trasporto truppe
 tipo armamento: torretta mitragliatrice x 1.
 Velocità: bassa -2 schivare
 Punti struttura 120 – al 70%: 84 - al 40%: 48– al 20%: 24– blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



Pvn 44/1 Weasel: dimensioni piccolo +1 schivare
 Tipologia: blindato anfibio per trasporto truppe
 tipo armamento: mitragliatrice, fumogeni.
 Velocità alta + 1 schivare
 Punti struttura 110 – al 70%: 77 - al 40%: 44– al 20%: 22– blindatura 10 (sotto questo valore non passano)



Samson: dimensioni (stimate) 25 x 5 x 3,5
 grande -2 schivare
 Tipologia: camion da trasporto
 tipo armamento: torretta mitragliatrice x 2

Velocità: bassa -2 schivare .
 Punti struttura 70 – al 70%: 49 - al 40%: 28 – al 20%: 14– blindatura 5 (sotto questo valore non passano)
 La cabina del mezzo può staccarsi e volare a bassa quota, con 30 punti struttura, blindatura 5 e velocità media.

N.B per i mezzi comuni come moto e jeep si può fare riferimento alla sezione generale dei mezzi di GUS.

Elenco tipologia di armi montate su mezzi terrestri.

Tipo di arma	adattabile	range metri	danni	modificatore	scorta p.	cadenza
Torretta mitragliatrice (!)	si	>2-<1500	5d6	+1 (aereo e terrestre)	1000	raffica/round
Missili terra-aria	no	>100-<3500	3d6x5	0 (subisce contromisure)		1 x round
Cannone mega-particelle	si	>200-<1000000	2d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Torretta mega-particelle	si	>100-<1000000	1d6x10	-1 (dimezza corazza)	-----	1 x 1 round
Cannone da 175	si	>50-<5000	3d6x5	-1 (0 con torretta volante)	20	1 x 2 round
Cannone da 150	si	>50-<5000	2d6x5	0 (-4 bersaglio aereo)	30	1 x 2 round
Fumogeni*	no	>1-<50	-----	impone -1 x fumogeno		n x round

Legenda:

Adattabile: indica se l'arma può adattarsi a colpire una tipologia di bersaglio diversa da quella per la quale era stata progettata ad esempio arma antiaerea vs. bersaglio terrestre.

Range metri: è il raggio d'azione delle armi il valore preceduto dal segno > (maggiore di) indica il limite al di sotto del quale l'uso di quell'arma risulta inefficace se non pericoloso, il valore preceduto dal segno < (inferiore a) indica il limite oltre il quale il colpo perde efficacia, ovviamente la potenzialità dell'arma dipende dalle possibilità di mira del tiratore, tirando a 5000 metri con un cannone alla cieca è molto improbabile colpire il bersaglio, anche se l'arma ne ha le potenzialità. Nel caso di cannone a mega particelle è un limite teorico, in quanto i sensori che garantiscono la mira hanno un raggio spesso molto inferiore, eccezion fatta per le navi spaziali. Considerate un limite di circa 10000 metri per gli aerei e 5000 per i mezzi terrestri, al di sopra di tale limite il tiro subisce una penale di 2 ogni 1000 oltre il range.

Danni: è il danno dell'arma, per le mitragliatrici il danno è calcolato sulla raffica di proiettili sparati sommando alla fine lo scarto e non sul singolo proiettile, le bombe ed i missili aria-terra hanno un raggio di danno quantificato in 10 metri per i bersagli corazzati o m.s. e 20 per i soldati.

Modificatore: è il bonus o malus che l'arma dà al tiro per colpire, tra parentesi sono annotate le controindicazioni.

Scorta proiettili: sono il totale delle munizioni caricate sopra ogni mezzo, vengono considerate in genere per le mitragliatrici, mentre per il cannone a particelle le scorte sono quasi illimitate, nel caso del cannone del modello 61 il numero dei proiettili è da considerare per ogni bocca di fuoco in pratica 60 colpi.

Cadenza: è il tipo di fuoco che l'arma fa in un round di combattimento, per il cannone da 175 e 150 e per quello a particelle ci deve essere un round di "ricarica" nel caso di quest'ultimo a ricaricarsi sono le celle.

(!) **Importante** nella mitragliatrice la raffica massima è da 30 colpi dopo i primi 5 colpi sparati si aggiunge un (ulteriore) +1 al tiro ogni altri 5 colpi, il danno viene calcolato per ogni scarica di 5 proiettili, quindi più si spara più è facile colpire un avversario, e più danni si fanno, ma più velocemente si esauriscono le munizioni. Ad esempio un carro spara ad un altro carro una raffica da 20 colpi, la prova sul tratto "pilotare" dà come risultato 13 questo significa che il tiro d'attacco sarà: 13 per i primi 5 proiettili, 14 dopo per la seconda scarica, 15 per la terza e 16 per la quarta. Qualora il punteggio di schivata del bersaglio sia 14, esso verrà colpito solo dalla 3° e 4° scarica subendo $(5d6)+(5d6)+1$ (scarto prima scarica)+2(scarto seconda scarica), al danno di ogni scarica andrà ovviamente sottratto il valore dalla blindatura. INOLTRE: nelle mitragliatrici di solito si possono suddividere le scariche su più bersagli, soltanto ai mezzi aerei questa manovra non è concessa.

* **I fumogeni** sono un mezzo di difesa molto utile per i carri armati, visto l'impiego delle particelle Minowsky. In pratica ogni fumogeno lanciato rilascia una nuvola di fumo che dura per 10 round se non c'è vento, ed impone un -1 al tiro per colpire dell'avversario per ogni fumogeno lanciato, non può essere utilizzato se il carro è in movimento, e non è detto che protegga contro le armi a zona come le bombe o i missili.

Le postazioni fisse.

Per postazioni fisse si intendono i bunker di fortuna o costruiti ad hoc che forniscono sia un rifugio che una postazione di tiro per gli occupanti. Essendo soggetti attivi del combattimento terrestre per loro valgono le stesse identiche regole, sia che questo si svolga contro obiettivi terrestri che aerei, le uniche differenze sono che:

1. generalmente gli armamenti delle postazioni fisse sono a lunga gittata e, se segnalata la presenza di un nemico possono sparare da lunga distanza, ma se sorprese perdono sempre l'iniziativa contro qualunque nemico,
2. non c'è possibilità di effettuare un tiro di difesa nelle postazioni fisse,
3. essendo costruzioni tendono ad essere piuttosto resistenti: 100 punti struttura con corazza 20 per una postazione leggera e 250 con corazza 25 per una pesante.
4. Sparare ad una postazione fissa (o ad un bersaglio fisso) occorre superare una prova sul tratto d'attacco con difficoltà normale, modificabile dal narratore a seconda della situazione.
5. Le postazioni fisse possono montare qualunque tipo di armamento dal cannone standard a quello a mega-particelle ai lanciamissili a scelta del narratore.

Sparare da postazione.

A volte ad un personaggio può capitare di dover sparare da una postazione di tiro fissa (per esempio la torretta di un'astronave o un cannone) a questo punto la domanda è: quale tratto utilizzo? La risposta è cercare nei tratti da combattimento il più affine al tipo di postazione, per esempio per un cannone standard o un cannone a mega-particelle io ritengo che quello più consono sia il tratto Armi Pesanti, mentre per un sistema di lanciamissili computerizzato il tratto potrebbe essere Sistemi software o Abilità meccanico-tecnologica (in fondo si tratta solo di acquisire i bersagli col computer

ed ordinare al lanciamissili di sparare al bersaglio una volta acquisito); per le torrette mitragliatrici, fatto salvo che il tratto Armi Pesanti va benissimo, si potrebbe utilizzare in alternativa il tratto Fucili d'Assalto con una penale di 2 nelle prove sul tratto, qualora si sia sprovvisti del precedente.

Parte IV: procedure di combattimento nello spazio e descrizione delle navi spaziali.

Il conflitto descritto nella serie Gundam ha inizio e fine nello spazio, dove i due eserciti schierano flotte imponenti dotate di navi enormi con una tremenda potenza di fuoco.

Proprio per la grandezza dei mezzi occorre rivedere il concetto di combattimento, scindendo ciascuna nave in più unità attaccanti a seconda del numero di torrette e cannoni a mega-particelle che ciascuna nave monta. Inizialmente ero tentato di vedere il combattimento con le regole adottate in Arcanum Clockwork (altra ambientazione di GUS), ma ho deciso di adottarne uno che ritengo più verosimile in virtù anche dei mezzi utilizzati (nulla vieta però a chi lo desidera di utilizzare le regole di Arcanum Clockwork sia ben chiaro).

Per combattere con una nave spaziale è importante capire in quale scenario si opera, infatti alcune classi di navi sia di Zeon che della Federazione possono operare sia nello spazio che nell'atmosfera, fatto questo che modifica le condizioni di combattimento includendo od escludendo altri attori, come i caccia, i carri armati o l'artiglieria contraerea nel caso del combattimento in atmosfera. Prendiamo in considerazione per primo il caso di un combattimento nello spazio, anche qui la posizione e la distanza dei mezzi è importante per determinare come combattere e quali armi utilizzare.

Sebbene l'utilizzo delle particelle Minowsky riduca pesantemente l'utilità dei radar e sensori a lungo raggio, una flotta di navi (almeno 10) non riesce quasi mai a passare inosservata, a meno che non si nasconda dietro corpi celesti o fasce asteroidali, quindi immaginiamo il caso in cui il fattore sorpresa non si applica.

Il combattimento inizia con:

1. la determinazione dell'iniziativa: che va fatta per ciascuna nave della flotta, a prescindere dalle dimensioni, chi vince l'iniziativa può:
 - decidere di portare la propria nave in un punto favorevole per un attacco alle navi nemiche (punto cieco) dove le batterie a lungo raggio del nemico non possono colpire (ma alcuni missili sì), l'attaccante sarà a sua volta esposto al tiro della artiglieria nemica, e pertanto avrà una difficoltà di -3 alla propria schivata essendo già impegnata in una precedente manovra, MA avrà un bonus di +4 nel suo tiro d'attacco nel round successivo con un'alta probabilità di ricevere il fuoco di risposta nemico da meno armi.
 - Oppure attaccare direttamente: la procedura d'attacco segue il normale andamento. In ogni caso chi vince l'iniziativa può subito mandare all'assalto i mobile suit o i pods contro le navi nemiche*.
2. Prova sul tratto d'attacco per chi ha diritto d'attaccare, considerando ogni pezzo come un singolo attaccante, i pezzi possono sparare, a seconda della tattica scelta, su di un solo obiettivo o su più obiettivi, ATTENZIONE: dato che le navi spaziali hanno un numero elevato di pezzi d'artiglieria, consiglio vivamente di delegare, in ogni caso almeno le torrette mitragliatrici al fuoco di sbarramento (vedi più avanti), onde evitare di allungare il combattimento con interminabili sessioni di lancio di dadi.
3. manovra di schivata del bersaglio, nel caso si combatta con altre navi la manovra si effettua normalmente, in caso si venga attaccati a distanza da mezzi più piccoli (m.s. o caccia) la manovra ha un malus di 5, fanno eccezione a questa regola le “navi ibride” (vedi più avanti) come la classe Pegasus e la classe Zanzibar,
4. determinazione danno in base all'arma ed allo scarto al netto della protezione della corazza del bersaglio,
5. determinazione del danno strutturale del mezzo: sotto il 70% dei punti struttura il mezzo

perde stabilità e velocità, all'interno della nave la gravità artificiale cessa e tutte le prove sui tratti di manovra della nave subiscono una penale di - 2, il sotto il 40% si aprono dei larghi squarci nello scafo che risucchiano l'ossigeno (prova con difficoltà discrezionale su Costituzione per evitare morte immediata per chi non ha una tuta di sopravvivenza), risucchia nello spazio 1d6 di membri dell'equipaggio (ogni 2 membri espulsi penale di -1 alla manovra), inoltre la protezione della corazza viene ridotta di 20 punti, sotto 20% si deve abbandonare la nave attraverso i gusci di salvataggio dopo 1d6 di round avviene l'esplosione della nave, si può tentare ogni round una prova con difficoltà discrezionale su tratto Movimento gravità 0,

6. se il soggetto attaccato è ancora operativo può tentare un tiro di risposta, ripartendo dal punto 2 e o tentare una manovra per portarsi nel punto cieco del nemico.

*Nel caso in cui una piccola flotta, o una flotta ben nascosta, riesca a sorprendere la flotta nemica, allora l'iniziativa è definitivamente vinta, e qualora si scelga la tattica di portarsi nel punto cieco, non si deve temere il fuoco di risposta delle navi nemiche mentre si compie questa manovra, per il resto tutto si svolge normalmente proseguendo dal punto 2.

Fuoco di sbarramento e manovre coi mobile suit nel combattimento tra navi spaziali.

L'avvento dei mobile suit è uno dei più grandi cambiamenti nel modo di combattere che avvengono nella Guerra di un Anno, questi mezzi sfuggono al controllo dei radar grazie alle particelle Minovsky e date le loro dimensioni relativamente ridotte rispetto a quelle delle navi spaziali, vengono avvistati all'ultimo momento, motivo per cui ogni nave che sospetti che il proprio nemico stia lanciando m.s. o missili, può delegare a dei pezzi (di solito batterie secondarie o torrette mitragliatore) il compito di effettuare un fuoco di sbarramento per colpire i mezzi nemici prima che si avvicinino e possano colpire a loro volta. A seconda di quanti e quali pezzi partecipano il fuoco di sbarramento sarà più o meno efficace (vedi sezione armi), va notato che molte navi possono cooperare al fuoco di sbarramento aumentando la difficoltà per i mezzi nemici di avvicinarsi. I mobile suit, tenteranno sempre una manovra per portarsi nel punto cieco della loro nave obiettivo, effettuando una prova sul tratto pilotare con una difficoltà proporzionale alla quantità e qualità del fuoco di sbarramento, se la prova riesce riescono a portarsi nel punto cieco e a portare un attacco SENZA temere di essere esposti al successivo fuoco nemico. Qualora tutti e due gli schieramenti abbiano in dotazione m.s., non ci sarà bisogno di fuoco di sbarramento fino a che entrambi gli schieramenti avranno m.s.. impegnati nella difesa delle rispettive navi, il combattimento tra m.s. segue le normali regole previste per il caso specifico (vedere in seguito). **IMPORTANTE** il fuoco di sbarramento può essere utile anche per colpire gli eventuali missili lanciati dalle navi nemiche, in aggiunta alla manovra di schivata, prima che colpiscano il loro obiettivo. Nel caso che più navi effettuino il fuoco di sbarramento, il valore relativo per ciascuna nave viene aumentato dalla media dei valori di quelle che le sono accanto (comunque non più di 3 navi). **ATTENZIONE:** in alcuni casi potrà sembrare che il valore del fuoco di sbarramento sia altissimo, e possa impedire a chiunque di effettuare la manovra d'avvicinamento, bisogna però tenere conto che sebbene sia possibile avere valori molto alti (superiori a 30, 35 anche), molte armi hanno però un numero di colpi limitato, è il caso dei missili ad esempio, e che altre, come i cannoni a mega-particelle, hanno un round di ricarica dopo un round di fuoco, e pertanto è spesso impossibile mantenere costante per tutto il combattimento, un valore estremamente alto nel fuoco di sbarramento: di questo fatto si deve tenere conto sia in caso di attacco che di difesa.

Il punto cieco

Prima di descrivere le navi spaziali e gli incrociatori mobili (navi ibride), aggiungo un nuovo parametro: la percentuale di scafo non coperta da batterie di cannoni o torrette mitragliatrici, e quindi costituente il già citato punto cieco. Tanto più è ampia questa percentuale, tanto più grosso

può essere il mezzo che attacca e che può portarsi in quella zona per colpire, consideriamo perciò che con una superficie maggiore o uguale al 50%, qualsiasi mezzo può portarsi nel punto cieco, con una superficie inferiore possono portarsi in zona solo i m.s..

Le navi "ibride".

Il combattimento con navi ibride cioè in grado di operare nell'atmosfera terrestre e nello spazio (classe Zanzibar e Pegasus) è diverso, le navi in atmosfera sono più impacciate e, a seconda delle dimensioni hanno un malus alla manovra di schivata, inoltre ci sono molti più veicoli che hanno il vantaggio di una velocità maggiore, i caccia per esempio, e a certe quote i carri armati e le artiglierie contraeree possono colpire lo scafo da sotto, cioè in un probabile punto cieco. A volte è persino impossibile portarsi nel punto cieco di una nave nemica per via della quota minima, in questo caso è spesso consigliabile lanciare m.s. o caccia per difendere la nave nei combattimenti a corto raggio, considerando che il fuoco di sbarramento subisce l'handicap delle distanze ridotte (rispetto allo spazio naturalmente) che influiscono sulle distanze di tiro di alcune armi (cannoni a mega-particelle).

Si faccia riferimento in ogni caso a quanto indicato nel combattimento aereo atmosferico tenendo a mente :

1. la possibilità, ove esistente, di poter effettuare il fuoco di sbarramento,
2. che la prova di tratto in fase d'attacco va fatta per ogni torre o batteria di cannoni, qualora le batterie siano troppe e non si voglia appesantire il gioco si può raggrupparle per tipologia di arma, il narratore stabilisca un'abilità media consona all'anzianità di servizio dell'equipaggio, per esempio una nave di veterani avrà un'abilità al tiro media di 9 non certo di 6.
3. che la nave, trovandosi in atmosfera, non subisce i danni collaterali che subirebbe nello spazio profondo, come perdita della gravità interna, mentre se ad alta quota può verificarsi ancora una violenta decompressione tale da scagliare i membri dell'equipaggio fuori bordo.
4. Che se la contraerea o i mezzi terrestri possono sparare da un punto cieco, non possono venire colpiti dal tiro di risposta delle batterie della nave.

Regola opzionale: colpire il pilota (aggiunta).

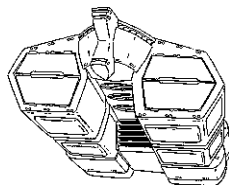
Ho deciso di inserire questo ulteriore stralcio rispetto alla mia precedente spiegazione, poiché è importante indicare che, qualora un m.s. o pod riesca ad arrivare nel punto cieco della nave nemica, possa colpire il ponte di comando con un colpo mirato, annullando così il malus della difficoltà ardua (ma non il valore da raggiungere), sento di dover inserire questa spettacolare norma, in quanto nella battaglia di Loum la Cometa Rossa Char Arznable ha distrutto in questo modo una nave Salamis. Va tenuto presente che una nave senza ponte di comando può ancora operare (sparare) e muoversi ma lo farà in una direzione casuale, senza poter più effettuare manovre di schivata.

Regola opzionale: capitano ed equipaggio.

Finora ho sempre indicato come tratto d'attacco e di difesa per il combattimento coi mezzi, il tratto Pilotare di un solo personaggio, questo perché fondamentalmente è il giocatore che deve effettuare il tiro, e perciò sarà l'abilità del suo personaggio o del personaggio capitano della nave quella di riferimento. Il problema è che, giustamente, non sempre il livello di preparazione e competenza del comandante è lo stesso di quello dell'equipaggio, a volte ad un comandante esperto può unirsi un gruppo di novellini o viceversa, quindi effettuare una prova sul solo valore nel tratto Pilotare del comandante potrebbe sembrare poco verosimile, ecco perché qualora il narratore sia d'accordo, si possono dare dei modificatori aggiuntivi alla prova, a seconda di quanto è alta la differenza tra l'abilità del comandante e quella media dell'equipaggio (intendo media per non appesantire troppo il lavoro del narratore), se la differenza nel tratto Pilotare a valore maggiore e quello a valore minore è superiore a 2 allora nella prova si potrà aggiudicare un bonus (se il valore equipaggio è > del

valore del comandante) o un malus (se il valore del comandante è > del valore dell'equipaggio). I valori del bonus o malus sono proporzionali alla differenza tra i valori dei tratti, ad esempio differenza 2-3 bonus o malus di 1, differenza di 4-5 bonus o malus di 2 ecc..

Le navi spaziali della Federazione:



Classe Columbus.

Dimensioni: grande

Tipologia: nave da trasporto

tipo armamento: nessuno

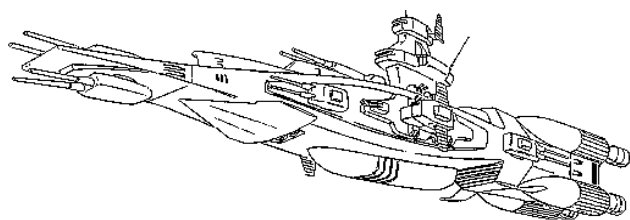
Velocità media

Punti struttura 250– al 70%: 175 - al 40%: 100– al 20%: 50 – blindatura 25 (sotto questo

valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 100%

Mezzi trasportati: m.s., pods e caccia.



Classe Magellano.

Dimensioni enorme (lu. x la. x alt.): 327 x 102 x 96

Tipologia: nave da battaglia

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 7, torrette mitragliatrici x 14, lanciamissili x 4.

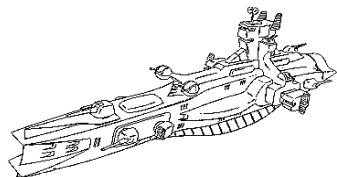
Velocità media

Punti struttura 500– al 70%: 350 -al 40%: 200– al 20%:

100– blindatura 40 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 50%

Mezzi trasportati: shuttle per rientro in atmosfera (per le statistiche vedere il Komusai).



Classe Salamis.

Dimensioni grande (lu. x la. x alt.): 288 x 68,5 x 61,3

Tipologia: incrociatore

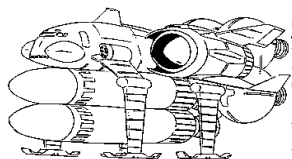
tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 6, torrette mitragliatrici x 5, lanciamissili a 6 tubi x 2, lanciamissili x8.

Velocità media

Punti struttura 400– al 70%: 280 -al 40%: 160– al 20%: 80 – blindatura 35 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 50%

Mezzi trasportati: shuttle per rientro in atmosfera (per le statistiche vedere il Komusai).



Classe Public.

Dimensioni medie

Tipologia: nave d'assalto

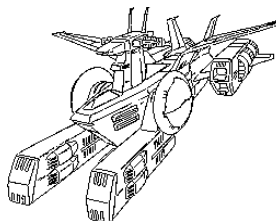
tipo armamento: 2 missili grosse dimensioni

Velocità : alta

Punti struttura 250– al 70%: 175 -al 40%: 100– al 20%: 50 – blindatura 20 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 100%

Mezzi trasportati: nessuno.



Classe Pegasus.

Dimensioni grande (lu. x la. x alt.): 250 x 180 x 97

Tipologia: nave d'assalto porta mobile suit.

tipo armamento: cannone principale da 580 x 1, cannone mega particelle secondario x 2 torrette mitragliatrici x 8, lanciamissili triplo x 8.

Velocità media manovrabilità con sistema Minowsky +1 schivare in atmosfera

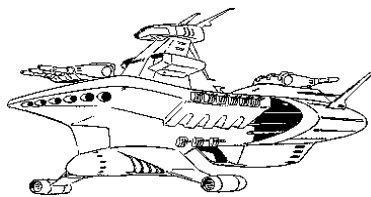
Punti struttura 450– al 70%: 315 -al 40%: 180– al 20%: 90 – blindatura 40 (sotto

questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 40%

Mezzi trasportati: fino a 6 m.s. e 1 gunperry (dispone di 2 catapulte per il lancio di m.s.).

Le navi spaziali di Zeon:



Classe Chivvay.

Dimensioni grande (lu. x la. x alt.): 235 x 113 x 99,4

Tipologia: incrociatore pesante.

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 2, torrette mitragliatrici x 18, lanciamissili x 12.

Velocità media

Punti struttura 500– al 70%: 350 -al 40%: 200– al 20%: 100 – blindatura 35 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 40%

Mezzi trasportati: fino a 8 m.s..



Classe Musai.

Dimensioni grande (lu. x la. x alt.): 234 x 98,4 x 79,4

Tipologia: incrociatore leggero

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 3, lanciamissili grande x 2 lanciamissili piccolo x 10.

Velocità media

Punti struttura 400– al 70%: 280 -al 40%: 160– al 20%: 80 – blindatura 30

(sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 60%

Mezzi trasportati: 3 m.s. e navetta Komusai.



Classe Komusai.

Dimensioni medio (lu. x la. x alt.): 37,4 x 29,4 x 26,4

Tipologia: shuttle

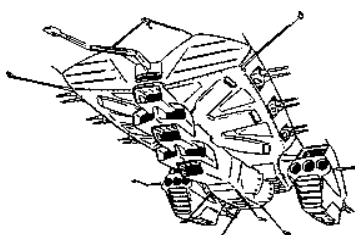
tipo armamento: nessuno.

Velocità alta in atmosfera +1 schivare

Punti struttura 180– al 70%: 126 -al 40%: 72– al 20%: 36 – blindatura 20 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 100%

Mezzi trasportati: fino a 2 m.s..



Classe Dolos.

Dimensioni enorme (lu. x la. x alt.): 492 x 351,5 x 123,7

Tipologia: portaerei pesante m.s.

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 8, torrette mitragliatrici x 2.

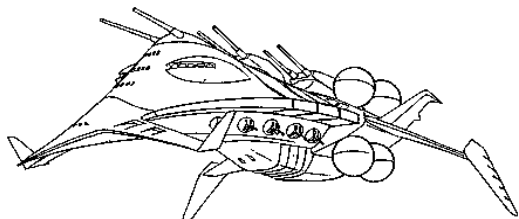
Velocità bassa -2 schivare

Punti struttura 600– al 70%: 420 -al 40%: 240– al 20%: 120– blindatura 40

(sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 60%

Mezzi trasportati: fino a 182 m.s. con 7 catapulte.



Classe Gwazine.

Dimensioni enorme (lu. x la. x alt.): 440 x 320 x 103

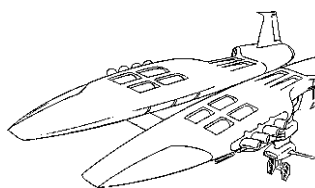
Tipologia: nave da battaglia

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale x 3, cannone mega-particelle secondario x 10 torrette mitragliatrici x 20.

Velocità: media

Punti struttura 550– al 70%: 385 -al 40%: 220– al 20%: 110– blindatura 40 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 40%
Mezzi trasportati: 20 Ms..



Classe Papua.

Dimensioni grande.

Tipologia: nave da trasporto

tipo armamento: 20 torrette mitragliatrici.

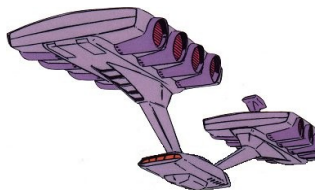
Velocità media

Punti struttura 300– al 70%: 210 -al 40%: 120– al 20%: 60 – blindatura 20

(sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 60%

Mezzi trasportati: cacciabombardiere Gattle e 1-2 Ms..



Classe Pazock.

Dimensioni grande

Tipologia: nave da trasporto

tipo armamento: 20 torrette mitragliatrici.

Velocità media

Punti struttura 300– al 70%: 210 -al 40%: 120– al 20%: 60 – blindatura 20 (sotto

questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 60%

Mezzi trasportati: shuttle per rientro in atmosfera.



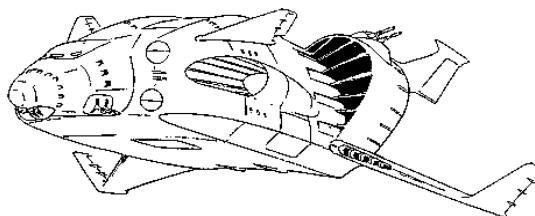
Gattle: dimensioni: medio

Tipologia: cacciabombardiere spaziale

tipo armamento: missili grandi (come bombe) x 4, missili su tubi per 2 (aria terra) x 5,
mitragliatrice vulcan.

Velocità alta +1 schivare

Punti struttura 120 – al 70%: 84 - al 40%: 48– al 20%: 24– blindatura 15 (sotto questo valore non passano).



Classe Zanzibar.

Dimensioni grande (lu. x la. x alt.): 255 x 221 x 70,5

Tipologia: incrociatore mobile

tipo armamento: cannone principale mega-particelle x 1,
cannone mega particelle secondario x 4, torrette mitragliatrici x 5.

Velocità media ma malus -1 schivare in atmosfera

Punti struttura 450– al 70%: 315 -al 40%: 180– al 20%: 90 – blindatura 35 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 30%

Mezzi trasportati: fino a 6 m.s..

Nota bene: per pilotare le navi ibride: la classe Pegasus e la classe Zanzibar, occorre avere i tratti Pilotare Veicoli Volanti Atmosferici e Pilotare Veicoli Spaziali.

Elenco tipologia di armi montate sulle navi spaziali.

Tipo di arma	F.sbaramento	range metri	danni	modificatore	scorta p.	cadenza
Torretta mitragliatrice (!)	1 ogni 2*	>2-<20000	6d6	+1	2000	raffica/round
Missili	1	>100-<100000	3d6x5	0 (subisce contromisure)	40	1 x round
Missili grandi	2	>200-<500000	3d6x10	0	10	1 x round
Cannone mega-par. princ.	4	>100-<1000000	3d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Cannone mega-par. secon.	3	>100-<1000000	2d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Cannone da 580	4	>50-<200000	3d6x10	-2	50	1 x 2 round
Cannone da 150**	2	>50-<5000	2d6x5	0 (-4 bersaglio aereo)	30	1 x 2 round

*gli eventuali decimali si arrotondano per eccesso.

**l'ho inserito per spiegare l'eventuale fattore di sbarramento di un cannone che si trova su di un carro armato qualsiasi.

Legenda:

Fattore sbarramento: indica il valore di difficoltà della prova sul tratto pilotare di chi voglia portarsi nel punto cieco di una nave per portare un attacco, la somma del fattore sbarramento di tutti i mezzi che il giocatore decide di impiegare determina la difficoltà del tiro, ad esempio: una classe Chivvay decide di impiegare 1 batteria principale, 10 torri mitragliatrici, 6 lanciamissili per effettuare fuoco di sbarramento, il caccia o m.s. che vuole tentare di raggiungere il punto cieco, deve effettuare una prova nel tratto pilotare contro difficoltà 15 (4+5+6). Qualora il mezzo fallisca la prova non riesce a raggiungere il punto cieco subisce come danno lo scarto tra il fattore sbarramento – il punteggio nella prova del tratto moltiplicato per 10.

Ad esempio il pilota del m.s. che tenta di avvicinarsi al Chivvay fa 13 nella sua prova del tratto pilotare e pertanto la manovra non riesce, ed il suo m.s. subisce $20 (15-13) \cdot 10$ punti danno. Un missile lanciato da una nave la cui torretta di lancio non superi la prova sul tratto con la difficoltà imposta dal fattore di sbarramento è da considerarsi distrutto.

Range metri: è il raggio d'azione delle armi il valore preceduto dal segno > (maggiore di) indica il limite al di sotto del quale l'uso di quell'arma risulta inefficace se non pericoloso, il valore preceduto dal segno < (inferiore a) indica il limite oltre il quale il colpo perde efficacia, ovviamente la potenzialità dell'arma dipende dalle possibilità di mira del tiratore, tirando a 5000 metri con un cannone alla cieca è molto improbabile colpire il bersaglio, anche se l'arma ne ha le potenzialità. Nel caso di cannone a mega particelle è un limite teorico, in quanto i sensori che garantiscono la mira hanno un raggio spesso molto inferiore, eccezion fatta per le navi spaziali. Considerate un limite di circa 10000 metri per gli aerei e 5000 per i mezzi terrestri, al di sopra di tale limite il tiro subisce una penale di 2 ogni 1000 oltre il range.

Danni: è il danno dell'arma, per le mitragliatrici il danno è calcolato sulla raffica di proiettili sparati sommando alla fine lo scarto e non sul singolo proiettile, le bombe ed i missili aria-terra hanno un raggio di danno quantificato in 10 metri per i bersagli corazzati o m.s. e 20 per i soldati.

Modificatore: è il bonus o malus che l'arma dà al tiro per colpire, tra parentesi sono annotate le controindicazioni.

Scorta proiettili: sono il totale delle munizioni caricate sopra ogni mezzo, vengono considerate in genere per le mitragliatrici, mentre per il cannone a particelle le scorte sono quasi illimitate, nel caso dei missili si intenda il valore indicato come numero di missili per ciascuna batteria.

Cadenza: è il tipo di fuoco che l'arma fa in un round di combattimento, per il cannone da 580 e 150 e per quello a particelle ci deve essere un round di “ricarica” nel caso di quest'ultimo a ricaricarsi sono le celle.

(!) **Importante** nella mitragliatrice la raffica massima è da 30 colpi dopo i primi 5 colpi sparati si aggiunge un (ulteriore) +1 al tiro ogni altri 5 colpi, il danno viene calcolato per ogni scarica di 5 proiettili, quindi più si spara più è facile colpire un avversario, e più danni si fanno, ma più velocemente si esauriscono le munizioni. Ad esempio un carro spara ad un altro carro una raffica da 20 colpi, la prova sul tratto “pilotare” dà come risultato 13 questo significa che il tiro d'attacco sarà: 13 per i primi 5 proiettili, 14 dopo per la seconda scarica, 15 per la terza e 16 per la quarta. Qualora il punteggio di schivata del bersaglio sia 14, esso verrà colpito solo dalla 3° e 4° scarica subendo $(5d6) + (5d6) + 1$ (scarto prima scarica) + 2 (scarto seconda scarica), al danno di ogni scarica andrà ovviamente sottratto il valore dalla blindatura. INOLTRE: nelle mitragliatrici di solito si possono suddividere le scariche su più bersagli, soltanto ai mezzi aerei questa manovra non è concessa.

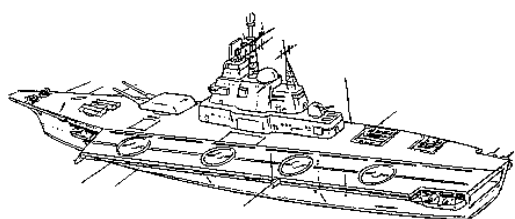
Parte V: procedure di combattimento in mare e descrizione di navi e sottomarini.

Sebbene le battaglie in ambito marino siano state molte e molto importanti durante la Guerra di un Anno e anche dopo la sua conclusione, questo tipo di combattimento è quello che rimane il più semplice, in quanto meno influenzato dalla comparsa nel teatro bellico delle particelle Minowsky. Lo svolgimento della battaglia è il seguente:

1. i mezzi eseguono una prova sul tratto pilotare mezzi marini, il mezzo sottomarino ha un bonus di 2 per vincere l'iniziativa e attaccare, dimensioni e velocità non contano,
2. la ristrettezza delle armi restringe la possibilità di scelta: i sottomarini attaccheranno coi siluri, le navi attaccheranno con i cannoni le altre navi e con le bombe di profondità i sottomarini. I mezzi possono anche lanciare i loro m.s. o i loro aerei, e nel caso di una nave sotto attacco aereo, di effettuare il fuoco di sbarramento. I sottomarini possono portarsi sotto lo scafo delle navi nemiche per lanciare un attacco, ma persino raggiungendo il punto cieco di una nave saranno sempre colpibili dalle bombe di profondità, pertanto il loro bonus in caso di attacco è di +3.
3. Attacco del mezzo che ha vinto l'iniziativa, il mezzo che si difende effettua la manovra di schivata, e nel caso di un sottomarino attaccato da siluri può usare le eventuali contromisure.

4. Determinazione del danno in base all'arma ed allo scarto al netto della corazza considerando che: sotto il 70% dei punti struttura il mezzo perde velocità e assetto, la nave inizia ad imbarcare acqua, nei ponti e nelle zone allagate ci si muove con il tratto Nuotare e le manovre subiscono una penale di -2, sotto il 40% si aprono dei larghi squarci nello scafo, che allagano i settori esposti e che devono essere chiusi a loro volta per evitare l'affondamento: perdita di 2d6 di membri dell'equipaggio (ogni 3 membri persi penale di -1 alla manovra), inoltre la nave rallenta fino quasi al punto di fermarsi, sotto il 20% si deve abbandonare il mezzo con scialuppe di salvataggio ma prima occorre una manovra d'emergenza; per i sottomarini emersione rapida, per le navi calata delle scialuppe (prova con difficoltà discrezionale sul tratto pilotare) dopo 1d6 di round avviene l'affondamento del mezzo.
5. se il soggetto attaccato è ancora operativo può tentare un tiro di risposta, ripartendo dal punto 2 e applicando le regole seguenti per l'altro soggetto.

Le navi della Federazione:



Classe Himalaya.

Dimensioni grande -2 schivare

Tipologia: nave portaerei

tipo armamento: cannone a mega-particelle principale, cannone mega-particelle secondario x 7, lanciamissili x 3, bombe profondità.

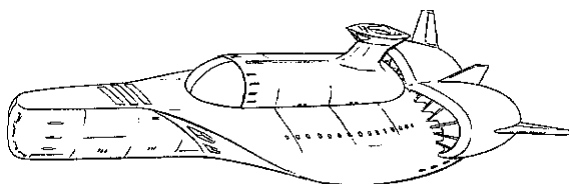
Velocità media

Punti struttura 450– al 70%: 315 -al 40%: 180– al 20%: 90 – blindatura 40 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 50%

Aerei imbarcati: 30 (Don Escargot)

I sottomarini di Zeon:



Classe Jukon.

Dimensioni grande -2 schivare

Tipologia: sottomarino da combattimento

tipo armamento: tubi lanciasiluri x 8, lanciamissili verticale x 9, contromisure (+2 schivare).

Velocità media

Punti struttura 400– al 70%: 280 -al 40%: 160– al 20%: 120– blindatura 30 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 50%

Mezzi imbarcati: 4 m.s., 1 Sealance, 1 Luggun.

Elenco tipologia di armi montate su navi e sottomarini.

Tipo di arma	F.sbarramento	range metri	danni	modificatore	scorta p.	cadenza
Siluri	1	>500-<20000	3d6x5	+1 (subisce contromisure)	40	1 x round
Missili	1	>100-<100000	3d6x5	0 (subisce contromisure)	40	1 x round
Missili grandi	2	>200-<500000	3d6x10	0 (subisce contromisure)	10	1 x round
Cannone mega-par. princ.	4	>100-<1000000	3d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Cannone mega-par. secon.	3	>100-<1000000	2d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Bombe di profondità	*	>50-<2000	4d6x10	-4	60	1 x round

*vedi punto 2 e 3 della sezione combattimento.

Legenda:

Fattore sbarramento: indica il valore di difficoltà della prova sul tratto pilotare di chi voglia portarsi nel punto cieco di una nave per portare un attacco, la somma del fattore sbarramento di tutti i mezzi che il giocatore decide di impiegare determina la difficoltà del tiro, ad esempio: una classe Hymalaya decide di impiegare 1 batteria principale, 3 batterie

secondarie, 3 lanciamissili per effettuare fuoco di sbarramento, il caccia o m.s. che vuole tentare di raggiungere il punto cieco deve effettuare una prova nel tratto pilotare contro difficoltà 16 (4+9+3). Qualora il mezzo fallisca la prova non riesce a raggiungere il punto cieco e subisce come danno lo scarto del fattore sbarramento – il punteggio della prova del tratto x 10.

Ad esempio il pilota del m.s. che tenta di avvicinarsi alla Himalya fa 13 nella sua prova del tratto pilotare e pertanto la manovra non riesce, ed il suo m.s. subisce 30 (16-13)*10 punti danno. Un missile lanciato da una nave la cui torretta di lancio non superi la prova sul tratto con la difficoltà imposta dal fattore di sbarramento è da considerarsi distrutto.

Range metri: è il raggio d'azione delle armi il valore preceduto dal segno > (maggiore di) indica il limite al di sotto del quale l'uso di quell'arma risulta inefficace se non pericoloso, il valore preceduto dal segno < (inferiore a) indica il limite oltre il quale il colpo perde efficacia, ovviamente la potenzialità dell'arma dipende dalle possibilità di mira del tiratore, tirando a 5000 metri con un cannone alla cieca è molto improbabile colpire il bersaglio, anche se l'arma ne ha le potenzialità. Nel caso di cannone a mega particelle è un limite teorico, in quanto i sensori che garantiscono la mira hanno un raggio spesso molto inferiore, eccezion fatta per le navi spaziali. Considerate un limite di circa 10000 metri per gli aerei e 5000 per i mezzi terrestri, al di sopra di tale limite il tiro subisce una penale di 2 ogni 1000 oltre il range.

Danni: è il danno dell'arma, per le mitragliatrici il danno è calcolato sulla raffica di proiettili sparati sommando alla fine lo scarto e non sul singolo proiettile, le bombe ed i missili aria-terra hanno un raggio di danno quantificato in 10 metri per i bersagli corazzati o m.s. e 20 per i soldati.

Modificatore: è il bonus o malus che l'arma dà al tiro per colpire, tra parentesi sono annotate le controindicazioni.

Scorta proiettili: sono il totale delle munizioni caricate sopra ogni mezzo, vengono considerate in genere per le mitragliatrici, mentre per il cannone a particelle le scorte sono quasi illimitate, nel caso dei missili si intenda il valore indicato come numero di missili per ciascuna batteria.

Cadenza: è il tipo di fuoco che l'arma fa in un round di combattimento, per il cannone a particelle ci deve essere un round di “ricarica” delle celle.

Parte VI: procedure di combattimento e descrizione dei mobile suit.

Eccoci giunti alla parte che molti aspettavano: quella dove indicherò le regole per il combattimento con i mobile suit. Innanzitutto occorre far presente che combattere con questi mezzi è decisamente diverso rispetto a combattere con i mezzi convenzionali visti finora, anche se per certi aspetti le regole sono le stesse per il combattimento tra esseri umani. Il mobile suit altro non è infatti che un'estensione del corpo del proprio pilota, e risponde alle stesse leggi fisiche, con la differenza sostanziale di essere molto più grosso, di avere un diverso sistema sensoriale e di avere una forza elevatissima. Ecco quindi che si introduce una nuova procedura: l'uso del tratto medio. Il valore del tratto medio si ottiene: sommando il valore del tratto Pilotare m.s. con quello delle caratteristiche del mobile suit pilotato (a seconda del tipo di situazione c'è il cosiddetto tratto di riferimento) dividendo il risultato per 2 ed arrotondandolo per difetto. Il tratto medio serve per rendere al meglio il concetto di mobile suit nella sua interezza, cioè tenendo conto del binomio uomo-macchina. Esistono mezzi con prestazioni elevate ed altri con prestazioni più modeste, così come esistono dei piloti provetti ed altri meno bravi, e non sempre avere a disposizione un mezzo tecnologicamente avanzato significa vincere uno scontro, ne sa qualcosa il protagonista della serie “Mobile Suit Gundam” (Amuro Rey) quando, ancora inesperto ma a bordo del Gundam, deve affrontare Char la “Cometa Rossa”, che pur essendo dotato di una macchina dalle prestazioni inferiori, riesce a sopravvivere e a mettere in difficoltà il pilota federale grazie proprio alla sua abilità di pilota.

Fatta questa premessa occorre vedere le caratteristiche salienti dei mobile suit, alcune di queste saranno i valori con cui andremo a mediare il valore del tratto pilotare m.s.:

- I. Potenza: misura l'energia sprigionata dal reattore Minowsky del m.s.; in gioco determina la forza del m.s. ed in particolare è il tratto di riferimento per il combattimento corpo a corpo,
- II. Velocità: espressa dalla velocità di movimento a terra del m.s.; in gioco è il tratto di riferimento per il movimento per round e per l'iniziativa d'attacco,
- III. Mira: espressa dal raggio dei sensori; in gioco è il tratto di riferimento per l'attacco con armi da fuoco,
- IV. Accelerazione: è la spinta G dei motori del m.s. intesa qui come scatto: in gioco indica il tratto di riferimento su cui effettuare la schivata difensiva,

- V. Telaio: il riferimento è il peso di partenza del m.s.; in gioco determina la robustezza e quindi il numero di punti struttura,
- VI. Corazza: indica il tipo di materiale impiegato per la sua costruzione; in gioco esprime la resistenza della corazza del m.s..

Descritti le caratteristiche ed i valori con cui noi andremo a mediare il valore del tratto Pilotare m.s. del nostro pilota, possiamo passare alla sequenza di combattimento tipo:

1. i piloti effettuano una prova sul tratto Pilotare mediandolo con II per determinare l'iniziativa, (attenzione il mezzo volante con velocità: "veloce" vince automaticamente),
2. prova sul tratto d'attacco per chi ha diritto d'attaccare mediando con III in caso di attacco con armi da fuoco (non conta il grado d'esperienza del personaggio pilota con le armi da fuoco), oppure con I in caso di combattimento corpo a corpo,
3. manovra di schivata del bersaglio se quest'ultimo è un mobile suit bisogna mediare con IV,
4. se si ha colpito il bersaglio determiniamo il danno in base all'arma ed allo scarto al netto della protezione della corazza del bersaglio,
5. determinazione del danno strutturale del m.s. considerando che: sotto il 70% dei punti struttura il mezzo subisce un malus di -1 a tutte le caratteristiche da I a IV (i relativi tratti medi potrebbero risentirne), sotto il 40% il mobile suit subisce un ulteriore -2 alle caratteristiche da I a IV (sicuramente i tratti medi ne risentiranno) ed ogni attacco subito successivamente causa al pilota 3 punti danno, sotto 20% si deve abbandonare il mobile suit entro 1d6 di round (prova con difficoltà discrezionale su Pilotare ogni round per uscire) altrimenti si viene coinvolti nella distruzione del mezzo.

IMPORTANTE: se ancora sopra il 20% il Gundam (solo Rx78), il Guncannon ed il Guntak, possono espellere il core block dove è alloggiato il pilota, che si trasforma in un Core fighter.

6. Se il soggetto attaccato è ancora operativo può tentare un tiro di risposta, ripartendo dal punto 2.

I mobile suit federali:



Rb-79 Ball.

Tipologia: mobile pod di supporto per il combattimento spaziale.

Dimensioni: altezza 12,5 metri

Potenza: 400 kw:

valore: 4

Velocità: (nello spazio)

valore: 9

Mira: raggio sensori 4000 metri,

valore: 8

Accelerazione: spinta 0,96 G.

valore: 10

Telaio: peso di partenza 17,2 tonnellate

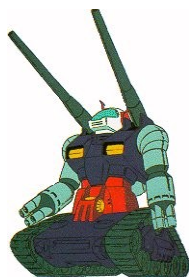
valore: 50 punti struttura al 70%: 35 -al

40%: 20-al 20%: 10

Corazza: dato non disponibile

valore: 10

Armi standard: cannone da 180



Rx 75 Guntank.

Tipologia: mobile suit d'artiglieria.

Dimensioni: altezza 15 metri

Potenza: 878 kw:

valore: 9

Velocità: 70 km/h

valore: 5

Mira: raggio sensori 6000 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 1,1 G. (reattori per salita e discesa dall'incrociatore mobile)*

Telaio: peso di partenza 56 tonnellate

valore: 170 punti struttura al 70%: 119-al

40%: 68-al 20%: 34

Corazza: lega di titanio lunare**

valore: 25

Armi standard: cannone da 180 x 2 (30 colpi), lanciarazzi su braccio x 2

Al Guntank possono essere aggiunte una lamiera frontale ed un braccio gru al posto dei cannoni.

*Il guntank applica alla schivata le stesse regole di un carro armato: schiva solo in movimento e con una penale di -1, **non usa il tratto medio, solo il tratto: Pilotare M.s.**

**Nella versione da massiccia produzione utilizza una lega in titanio e ceramiche che da protezione 20.



Rx 77-2 Guncannon.

Tipologia: mobile suit d'artiglieria.

Dimensioni: altezza 18,1 metri

Potenza: 1380 kw:

valore: 14

Velocità: 74km/h

valore: 6

Mira: raggio sensori 6000 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 0,74 G.

valore: 7

Telaio: peso di partenza 51 tonnellate

valore: 155 punti struttura al 70%:109-al

40%:62-al 20%: 31

Corazza: lega di titanio lunare*

valore: 25

Armi standard: cannone da 240 x 2 (20 colpi), mitragliatrice vulcan su tempie, fucile a raggi o d'assalto 90.

*Nella versione da massiccia produzione utilizza una lega in titanio e ceramiche che da protezione 20.



Rx 78-2 Gundam.

Tipologia: mobile suit per combattimento ravvicinato (esemplare unico).

Dimensioni: altezza 18,5 metri

Potenza: 1380 kw:

valore: 14

Velocità: 165km/h

valore: 13

Mira: raggio sensori 5700 metri,

valore: 11

Accelerazione: spinta 0,93 G.

valore: 9

Telaio: peso di partenza 43,4 tonnellate

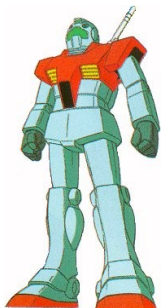
valore: 130 punti struttura al 70%:91-al

40%:52-al 20%: 26

Corazza: lega di titanio lunare

valore: 25

Armi standard: vulcan su tempie, fucile a raggi o fucile d'assalto 90, bazooka da 380, spada a raggi x 2, scudo (+15 alla corazza).



RGM- 79 - GM.

Tipologia: mobile suit per produzione di massa.

Dimensioni: altezza 18,5 metri

Potenza: 1250 kw:

valore: 12

Velocità: 100km/h

valore: 8

Mira: raggio sensori 6000 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 0,94 G.

valore: 9

Telaio: peso di partenza 41,2 tonnellate

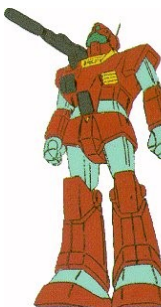
valore: 125 punti struttura al 70%:88-al

40%:50-al 20%: 25

Corazza: lega di titanio e ceramiche

valore: 20

Armi standard: vulcan su tempie, fucile a raggi o fucile d'assalto 90, spada a raggi x 1, scudo medio (+15 alla corazza), oppure per la versione terrestre scudo piccolo (+10 alla corazza).



RGC- 80 - GM Cannon.

Tipologia: mobile suit d'artiglieria produzione di massa.

Dimensioni: altezza 18,4 metri

Potenza: 976 kw:

valore: 10

Velocità: 83 km/h

valore: 7

Mira: raggio sensori 6000 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 0,97 G.

valore: 10

Telaio: peso di partenza 49,9 tonnellate

valore: 150 punti struttura al 70%:105-al

40%:60-al 20%: 30

Corazza: lega di titanio e ceramiche

valore: 20

Armi standard: mitragliatrice vulcan su tempie, mitragliatrice d'assalto 90 o fucile a raggi, cannone da 240.



Rx 79-G Gundam.

Tipologia: mobile suit da massiccia produzione per combattimento ravvicinato terrestre.

Dimensioni: altezza 18,2 metri

Potenza: 1350 kw:

valore: 13

Velocità: 125 km/h (dato stimato)

valore: 10

Mira: raggio sensori 5900 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 0,71 G.

valore: 7

Telaio: peso di partenza 52,8 tonnellate

valore: 160 punti struttura al 70%:112-al

40%:64-al 20%: 32

Corazza: lega di titanio lunare

valore: 25

Armi standard: mitragliatrice vulcan su petto, fucile d'assalto 90, spada a raggi x 2, scudo piccolo (+10 alla corazza).

I mobile suit di Zeon:



Ms 05 B Zaku I.

Tipologia: mobile suit per produzione di massa (primo modello di Zaku).

Dimensioni: altezza 17,5 metri

Potenza: 899 kw:

valore: 9

Velocità: 65 km/h

valore: 5

Mira: raggio sensori 2900 metri,

valore: 6

Accelerazione: spinta 0,63 G.

valore: 6 (è il valore base per tratto difesa)

Telaio: peso di partenza 50,3 tonnellate

valore: 150 punti struttura al 70%:105-al

40%:60-al 20%: 30

Corazza: acciaio super elastico

valore: 15

Armi standard: mitragliatrice da 120, ascia termica, bazooka da 280.



Ms 06 F Zaku II (F indica tipo per combattimento nello spazio, il tipo per combattimento terrestre è J) .

Tipologia: mobile suit per produzione di massa.

Dimensioni: altezza 17,5 metri

Potenza: 951 kw:

valore: 9

Velocità: 88 km/h

valore: 7

Mira: raggio sensori 3200 metri,

valore: 6

Accelerazione: spinta 0,59 G.

valore: 6 (è il valore base per tratto difesa)

Telaio: peso di partenza 56,5 tonnellate

valore: 170 punti struttura al 70%:119-al

40%:68-al 20%: 34

Corazza: acciaio super elastico

valore: 15

Armi standard: mitragliatrice da 120, ascia termica, bazooka da 280, scudo da spalla (+5 alla corazza)



Ms 06 S Zaku II Commander's Type.

Tipologia: mobile suit da alte prestazioni per ufficiali.

Dimensioni: altezza 18,0 metri

Potenza: 986 kw:

valore: 10

Velocità: 110km/h

valore: 8

Mira: raggio sensori 3200 metri,

valore: 6

Accelerazione: spinta 0,75 G.

valore: 7

Telaio: peso di partenza 58,1 tonnellate

valore: 175 punti struttura al 70%:122-al

40%:70-al 20%: 35

Corazza: acciaio super elastico

valore: 15

Armi standard: mitragliatrice da 120, ascia termica, bazooka da 280, scudo da spalla (+5 alla corazza)



Ms 07 S B Gouf.

Tipologia: mobile suit da massiccia produzione per combattimento terrestre.

Dimensioni: altezza 18,7 metri

Potenza: 1034 kw:

valore: 10

Velocità: 99 km/h

valore: 8

Mira: raggio sensori 3600 metri,

valore: 7

Accelerazione: spinta 0,54 G.

valore: 6 (è il valore base per tratto difesa)

Telaio: peso di partenza 58,5 tonnellate

valore: 175 punti struttura al 70%:122-al

40%:70-al 20%: 35

Corazza: acciaio super elastico

valore: 15

Armi standard: mitragliatrice da 75 a 5 canne (mano sinistra), spada termica, frusta shock mano destra, scudo medio (+10 alla corazza), opzionale mitragliatrice da 120, bazooka da 280.



Ms 09 Dom.

Tipologia: mobile suit da massiccia produzione per combattimento terrestre.

Dimensioni: altezza 18,6 metri

Potenza: 1269 kw:

valore: 13

Velocità: 90 km/h (240 su cuscino aria*)

valore: 7 a terra – su cuscino ad aria: 13

Mira: raggio sensori 5400 metri,

valore: 11

Accelerazione: spinta 0,71 G.

valore: 7

Telaio: peso di partenza 62,6 tonnellate

valore: 190 punti struttura al 70%:133-al

40%:76-al 20%: 36

Corazza: lega titanio e ceramiche

valore: 20

Armi standard: bazooka da 360 (10 colpi), cannone a raggi a dispersione (nel petto), spada termica x 1, mitragliatrice da 120.

*Il Dom ha un sistema di propulsione Minovski che gli permette di muoversi su di un “cuscino d'aria” ad alta velocità, quando utilizza questo sistema ha un +1 sul tiro per schivare e per attaccare corpo a corpo.



Ms 09R Rick Dom.

Tipologia: mobile suit da massiccia produzione per combattimento spaziale.

Dimensioni: altezza 18,6 metri

Potenza: 1199 kw:

valore: 12

Velocità: 110 km/h (240 in volo*)

valore: 8 a terra – nello spazio: 14

Mira: raggio sensori 5400 metri,

valore: 11

Accelerazione: spinta 0,67 G.

valore: 7

Telaio: peso di partenza 43,8 tonnellate

valore: 135 punti struttura al 70%:95-al

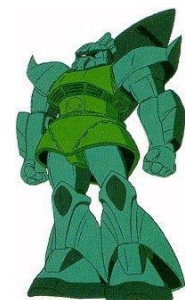
40%:54-al 20%: 27

Corazza: lega titanio e ceramiche

valore: 20

Armi standard: bazooka da 360 (10 colpi), cannone a raggi a dispersione (nel petto), spada termica x 1, mitragliatrice da 120.

*Il Rick Dom è stato studiato per il combattimento nello spazio perciò quando utilizza questo sistema ha un +1 sul tiro per schivare e per attaccare corpo a corpo.



Ms 14 A Gelgoog.

Tipologia: mobile suit ad alta efficienza da massiccia produzione.

Dimensioni: altezza 19,2 metri

Potenza: 1440 kw:

valore: 14

Velocità: 180 km/h

valore: 14

Mira: raggio sensori 6300 metri,

valore: 12

Accelerazione: spinta 0,84 G.

valore: 8

Telaio: peso di partenza 42,1 tonnellate

valore: 130 punti struttura al 70%:91-al

40%:52-al 20%: 26

Corazza: lega titanio e ceramiche

valore: 20

Armi standard: fucile a raggi x 1, spada a raggi x 2, alabarda a raggi x 1, scudo medio (+15 alla corazza).



Ms 14 B Gelgoog High Mobility Type.

Tipologia: mobile suit ad alta efficienza per ufficiali.

Dimensioni: altezza 19,6 metri

Potenza: 1440 kw: valore: 14

Velocità: 180 km/h (dato preso dal Ms 14 A) valore: 14

Mira: raggio sensori 6300 metri, valore: 12

Accelerazione: spinta 1,04 G. valore: 10

Telaio: peso di partenza 53,5 tonnellate valore: 160 punti struttura al 70%:112-al

40%:64-al 20%: 32

Corazza: lega titanio e ceramiche valore: 20

Armi standard: fucile a raggi x 1, spada a raggi x 2, alabarda a raggi x 1, scudo medio (+15 alla corazza).



Msm 03 Gogg.

Tipologia: mobile suit anfibio da massiccia produzione.

Dimensioni: altezza 18,3 metri

Potenza: 1740 kw: * valore: 9

Velocità: 75 nodi valore: 11 in acqua-6 su terreno

Mira: raggio sensori 5400 metri, valore: 11

Accelerazione: spinta 0,76 G. valore: 8

Telaio: peso di partenza 82,4 tonnellate valore: 250 punti struttura al 70%:168-al

40%:96-al 20%: 48

Corazza: lega titanio e ceramiche valore: 20

Armi standard fisse: lanciasiluri 2 bocche (combattimento subacqueo), cannone mega-particelle x 2(su pancia malus 2), artigli x 2.

*Nel Msm 03 Gogg il valore è ridotto poiché parte della potenza è assorbita dalle armi.



Msm 07 Z'gock.

Tipologia: mobile suit anfibio da massiccia produzione.

Dimensioni: altezza 18,4 metri

Potenza: 2408 kw: * valore: 12

Velocità: 103 nodi valore: 15 in acqua-10 su terreno

Mira: raggio sensori 5200 metri, valore: 10

Accelerazione: spinta 0,86 G. valore: 9

Telaio: peso di partenza 65 tonnellate valore: 195 punti struttura al 70%:136-al

40%:78-al 20%: 39

Corazza: lega titanio e ceramiche valore: 20

Armi standard fisse: lanciasiluri 6 bocche (combattimento subacqueo), cannone mega-particelle x 2, artigli.

*Nel Msm 07 Z'gock il valore è ridotto poiché parte della potenza è assorbita dalle armi.

Armamento m.s. federali: armi da fuoco.

Tipo di arma	F.sbaramento	range metri	danni	modificatore	scorta p. cadenza	
Cannone da 180	2	>100-<10000	3d6x5	0 (-4 bersaglio aereo)	30	1 x 2 round
Razzi	1	>50-<5000	1d6x5	+1 ogni 2 colpi	40	4 x round
Cannone da 240	3	>50-<5000	4d6x5	0 (-4 bersaglio aereo)	20	1 x 2 round
Mitragliatrice Vulcan*	1	>5-<1500	5d6+5	+1 ogni 5 colpi	300	raffica/round
Fucile d'assalto 90	2	>20-<3000	2d6x5	+1 ogni 5 colpi	20xcar.	raffica/round
Fucile a raggi	4	>20-<5000	2d6x10	0 (dimezza corazza)	15	1 x round
Bazooka da 380	3	>100-<5000	6d6x5	0 (-2 bersaglio aereo)	6	1 x 2 round

Armamento m.s. Zeon: armi da fuoco.

Tipo di arma	F.sbarramento	range metri	danni	modificatore	scorta p. cadenza
Mitragliatore da 120	2	>10-<3000	2d6x5	+1 ogni 5 colpi	100 raffica/round
Bazooka da 280	3	>100-<5000	4d6x5	0 (-2 bersaglio aereo)	6 1 x 2 round
Gatling da 75*	3	>10-<1000	5d6+10	+2 ogni 5 colpi	300 raffica/round
Bazooka da 360	3	>100-<5000	6d6x5	0 (-2 bersaglio aereo)	10 1 x 2 round
Fucile a raggi	4	>20-<5000	2d6x10	0 (dimezza corazza)	15 1 x round
Cannone mega-particelle	3	>20-<5000	2d6x10	-1 (dimezza corazza)	30 1 x round
Siluri	1	>500-<20000	3d6x5	+1 (subisce contromisure)	5 1 x round
Cannone a raggi a dispersione	2	>100-<500	1d6x10	+2 (dimezza corazza)	5 1 x round
Lanciamissili da gamba x Zaku	1	>50-<2500	3d6x5	-2	3 1 x round
Cracker**	speciale	50 metri	8d6	+2 ("acceca" x 1 round)	1 1 x round

Legenda:

Fattore sbarramento: anche gli m.s. possono effettuare il fuoco di sbarramento, la somma del fattore sbarramento di tutti i mezzi che il giocatore decide di impiegare (massimo 6 unità) determina la difficoltà del tiro sul tratto Pilotare del mezzo avversario attaccante, ad esempio: un gruppo di 5 Zaku II decide di effettuare un fuoco di sbarramento, tre di loro sono armati con mitragliatori da 120 e due con bazooka da 280: il loro valore di sbarramento è il seguente:

(2+2+2+3+3) totale 12 per superarlo bisogna fare più di 12 con la prova sul tratto medio d'attacco. Proseguiamo con l'esempio un caccia cerca di avvicinarsi e superare la zona da loro presidiata, ma fa 11 con la prova nel tratto pilotare e perciò non riesce a superare la zona e subisce 10 punti struttura (12-11). Un missile lanciato da un mezzo che non superi la prova sul tratto con la difficoltà imposta dal fattore di sbarramento è da considerarsi distrutto.

Range metri: è il raggio d'azione delle armi il valore preceduto dal segno > (maggiore di) indica il limite al di sotto del quale l'uso di quell'arma risulta inefficace se non pericoloso, il valore preceduto dal segno < (inferiore a) indica il limite oltre il quale il colpo perde efficacia, ovviamente la potenzialità dell'arma dipende dalle possibilità di mira del tiratore tirando a 5000 metri con un cannone alla cieca è molto improbabile colpire il bersaglio anche se l'arma ne ha le potenzialità. Nel caso di cannone a mega particelle è un limite teorico in quanto i sensori che garantiscono la mira hanno un raggio spesso molto inferiore, eccezione fatta per le navi spaziali. Considerate un limite di circa 10000 metri per gli aerei e 5000 per i mezzi terrestri, al di sopra di tale limite il tiro subisce una penale di 2 ogni 1000 oltre il range. Nei mobile suit il limite di tiro è indicato dalla portata dei sensori, indicato come valore MIRA.

Danni: è il danno dell'arma, per le mitragliatrici il danno è calcolato sulla raffica di proiettili con scarto e non sul singolo proiettile, i bazooka i missili ed i siluri hanno un raggio d'azione di 10 metri.

Modificatore: è il bonus o malus che l'arma dà al tiro per colpire, tra parentesi sono annotate le controindicazioni.

Scorta proiettili: sono il totale delle munizioni caricate sopra ogni m.s., vengono considerate in genere per le mitragliatrici, N.B. nei fucili a raggi dei mobile suit, così come nei cannoni montati all'interno del robot, non c'è come nel caso degli altri mezzi, il round di ricarica delle celle, MA il numero di colpi a disposizione è limitato, nella scheda è indicato il numero di colpi disponibili, inoltre per le armi a particelle le celle si ricaricano solo presso l'officina.

Cadenza: è il tipo di fuoco che l'arma fa in un round di combattimento, nella mitragliatrice la raffica massima è da 30 colpi che, in questo caso si possono dividere i colpi su più bersagli, soprattutto se questi sono concentrati nella zona di tiro, ad esempio autocarri su di una strada.

*Le mitragliatrici sulle tempie dei m.s. federali, il Gatling da 75 del Gouf ed il cannone a dispersione del Dom, non possono venire ricaricati autonomamente dal pilota, ma devono essere ricaricati presso un'officina attrezzata.

**Il Cracker è una sorta di granata stordente per m.s. causa un danno discreto ma il suo effetto principale è quello di rendere inattivi per un round i sensori dei m.s.

Nota bene: in generale è possibile per m.s. simili utilizzare armamento simile anche se non chiaramente specificato, ad esempio un Gm può usare il bazooka da 380 ed un Gouf il mitragliatore da 120, purché siano dello stesso schieramento.

Armamento m.s. federali: armi da corpo a corpo.

Tipo di arma	danni	modificatore	mani utilizzate
Spada laser	3d6x10	+2 (dimezza valore corazza)	1
Mazza laser	2d6x10	+1 (dimezza valore corazza)	1

Armamento m.s. Zeon: armi da corpo a corpo.

Tipo di arma	danni	modificatore	mani utilizzate
Spada laser	3d6x10	+2 (dimezza valore corazza)	1
Ascia termica	2d6x10	0	1
Spada termica	2d6x10	+1	1
Alabarda laser	6d6x10	-2 (dimezza valore corazza)	2
Frusta shock*	1d6x5	+1 (dimezza valore corazza)	1
Artigli	(2d6+1)x10	+1	1 ciascuno

Legenda:

Tipo di arma: l'ascia termica è in dotazione agli Zaku, la spada termica è in dotazione ai Gouf ed ai Dom, la spada laser e la lancia laser in dotazione ai Gelgoog, la frusta Shock in dotazione al Gouf, gli artigli in dotazione al Gogg ed allo Zock.

Danni: da considerare che un valore nella caratteristica POTENZA superiore al 6 conferisce un +1 al danno per ogni due punti in più: +1 con 8-9, +2 con 10-11 ecc.

*se lo scarto dell'attacco della frusta shock è almeno 4 allora il nemico è avvolto e subisce un danno ogni round fino a quando non si libera effettuando un confronto tra il suo tratto medio legato a POTENZA e quello dell'avversario.

Attenzione: nel caso in cui, in un combattimento corpo a corpo, il m.s. usi pugni o calci contro un avversario, il danno verrà calcolato come segue: **(valore della Potenza x 2)+scarto – valore della corazza del mezzo avversario.**

Appendice: mezzi non compresi.

Sono i mezzi che, non rientrando in una delle categorie sopraelencate, formano una categoria a parte, ritengo possano essere comunque utili per l'ambientazione e la storia e pertanto fornisco le loro statistiche e descrizioni:



Wappa: dimensioni: piccolo (+1 a schivare)

Tipologia: scooter hovercraft da esplorazione mono o biposto. - Utilizzato da: Zeon

tipo armamento: mitragliatrice leggera (vedi equipaggiamento alla voce M.G. 74)

Velocità veloce, bonus di 2 schivare.

Punti struttura 30 – al 70%: 21 -al 40%: 12– al 20%: 6 –blindatura 5 (sotto questo valore non passano)

Descrizione: un piccolo scooter che grazie a due motori in grado di creare una forte spinta, può levitare fino a 15 metri da terra e muoversi su ogni terreno, l'equipaggio è composto da un pilota e da un osservatore con compiti di mitragliere, nella versione biposto.



H.L.V.: Heavy Lift Vehicle: dimensioni: enorme (-3 a schivare).

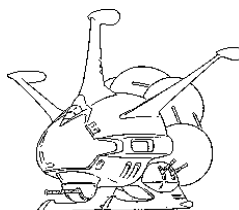
Tipologia: veicolo da trasporto pesante spazio-terra-spazio

tipo armamento: nessuno

Velocità bassa – 2 schivare.

Punti struttura 300 – al 70%: 210 -al 40%: 120– al 20%: 60 –blindatura 30 (sotto questo valore non passano)

Descrizione: è un mezzo da trasporto pesante in grado di poter effettuare il rientro atmosferico trasportando: mobile suit, personale e rifornimenti. Con l'aggiunta di razzi di spinta può anche venire utilizzato per essere lanciato dalla Terra allo spazio.



Sodon: dimensioni: medio

Tipologia: rimorchiatore spaziale

tipo armamento: 3 torrette mitragliatrici.

Velocità medio

Punti struttura 100 – al 70%: 70 -al 40%: 40– al 20%: 20 –blindatura 10 (sotto questo valore non passano)

Percentuale di scafo non coperta: 50%

Descrizione: è un mezzo da trasporto spaziale utilizzato per rifornire i mobile suit di munizioni, funge inoltre da rimorchiatore o come trattore di spinta aggiuntivo per brevi tratti, può trainare fino a tre m.s.

Attenzione: per i mezzi militari normali come camion jeep e per i veicoli civili considerate una media di punti struttura tra 20 e 70 a seconda delle dimensioni, ed una blindatura tra 2 e 5.

Nota conclusiva sui mezzi.

Ho preso la decisione di non trattare in questa sezione alcuni tipi di mezzi, fondamentalmente perchè in alcuni casi le notizie sui mezzi non erano molte ed avrei dovuto inventare tutto di sana pianta (anche se le dimensioni e le velocità di alcuni mezzi descritti sopra le ho dovute stimare). Le unità della serie Gundam non trattate in questa sezione a causa della quasi totale mancanza di informazioni a riguardo sono le seguenti: il Sealance (motoscafo di collegamento), il Prober

(sottomarino da ricognizione), il Mad Angler (sottomarino d'appoggio), l'Heavy Fork (Fortezza mobile terrestre federale), il Jicco (nave spaziale di Zeon). Sempre per mancanza di dati non ho inserito il Ms 14 "S" (il prototipo di Gelgoog pilotato da Char), sostituendolo col Ms 14 "B" Gelgoog High Mobility Type, che fa parte invece di "Mobile Suit Variations".

Ho deciso di escludere da quest'ambientazione alcuni mobile suit: l'Acguy, lo Zock, lo Zaku II kai, il Gouf custom, il Gelgoog Jaeger, il Rick Dom II, l'Higogg, e lo Z'ock-E poiché ritengo che siano molto simili ad altri già descritti, questi mezzi possono però diventare fonte d'ispirazione qualora si volessero introdurre dei miglioramenti ai propri mobile suit.

Dei vari GM esistenti: il "Cold climate", il "Command space", il Type "E", il "Ground Type" e lo "Sniper" ho preferito inserire solo il modello: RGC- 80 GM Cannon di "Mobile Suit Variations".

I prototipi come: il Gyan, lo Zeong, il Kaempfer, lo Zaku II RD-4, il Gundam Alex, il "Modulo G" (con relative varianti) e tutti i nuovi mezzi di "MS IGLOO", non sono trattati in questa sede in quanto esemplari unici o comunque con una bassissima diffusione durante il conflitto.

Non ho inserito in questa sede nemmeno i Mobile Armor poiché questi mezzi, sono comunque molto potenti, ritengo perciò che la loro presenza possa sbilanciare pesantemente gli scontri (il mostruoso Big-zam pilotato da Dozle Zabi ne è un perfetto esempio), a meno che non vengano utilizzati in una fase avanzata della campagna, come "Boss" finali contro cui far combattere piloti che ormai sono diventati esperti se non addirittura degli assi. In ogni caso, per dare ai narratori del materiale su cui lavorare ho deciso che alcuni Mobile Armor, i meno potenti ovviamente, saranno oggetto di una trattazione a parte.

Ho inoltre deciso di aggiungere dei mezzi come, il Tipo 74 hovertruck, il Pvn 44/1 Weasel, il Gundam Rx 79-G, che non sono presenti nella serie Mobile Suit Gundam canonica, ma che vengono descritti in altre anime e manga e che sono stati comunque utilizzati nel conflitto della: "Guerra di un Anno".

Qualora un Narratore abbia dei dubbi o voglia utilizzare un'unità non inserita, può trovare i dati necessari consultando i siti: www.gundamuniverse.it, www.mahq.net e www.universalcentury.it troverà molte informazioni dettagliate.

Ultime considerazioni.

La storia della Guerra di un Anno è ben nota per tutti coloro che hanno visto l'anime di Gundam in televisione o letto un manga della serie, in quest'ambientazione io non ho voluto accennare a nulla che sia successivo al Trattato Antartico, almeno non esplicitamente, per un triplice motivo:

1. perché chi già conosce bene quest'opera non ne ha bisogno,
2. per fare nascere in coloro che non la conoscono una sana curiosità, che potranno saziare su internet o nelle rivendite di fumetti e DVD specializzate,
3. poiché, a prescindere dal grado di conoscenza della serie, ciascuno si senta libero di far terminare la guerra nel modo più coerente con le scelte operate dal narratore o dai giocatori durante la loro campagna, creando anche un futuro alternativo a quello "ufficiale" descritto nel cartone animato.

Ringraziamenti.

I miei ringraziamenti alla fine di questo mio lavoro vanno:

- innanzitutto a Gabriele Pellegrini inventore del sistema di Gioco Universale Sperimentale, se ne volete sapere di più su G.U.S visitate il suo sito: <http://gdrfree.altervista.org/> .
- agli staff dei siti: www.mahq.net , www.universalcentury.it e soprattutto a www.gundamuniverse.it dove ho trovato tutte le informazioni necessarie per questo mio lavoro, oltre a moltissime notizie su anime, manga e modellismo del mondo di Gundam.
- Ai miei amici che mi hanno sostenuto ed aiutato durante la stesura di questo lavoro.
- A tutti coloro che hanno apprezzato il gioco di ruolo e che hanno amato la serie Gundam seguendola nel corso di questi lunghi anni, anche se qui in Italia non veniva più trasmessa.