

Progetto V: G.U.S. GUNDAM

Supplemento integrativo sui mezzi di Zeon.

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.

Premessa

Nel precedente testo sull'ambientazione del mondo di Gundam per G.U.S. e più precisamente nel capitolo 4 dedicato ai mezzi utilizzati nel conflitto, non ho volutamente trattato alcune tipologie di veicoli che invece comparivano nella serie televisiva: i Mobile Armor. Come ho spiegato a suo tempo, questa tipologia di mezzo è difficile da rendere in quanto si tratta nella maggior parte dei casi di veicoli unici, spesso dei prototipi, che venivano esclusivamente affidati a piloti collaudatori molto esperti o con un alto grado militare. Per questo motivo in questo supplemento ho deciso trattare pochi mezzi rispetto a tutti quelli che vengono mostrati nella serie televisiva di Gundam, concentrandomi su quelli di cui sono riuscito a reperire abbastanza informazioni e che sono stati verosimilmente prodotti in numero sufficiente, anche se esiguo, da non venir considerati dei meri prototipi. In ogni caso è importante comprendere che ogni tipo di Mobile Armor va considerato un mezzo particolare, con una gestione su misura.

In questa integrazione farò anche un breve accenno sullo "Psycommu system" ossia il sistema di controllo remoto di Mobile Suit e Mobile Armor attraverso i poteri Newtype e su alcuni mezzi che lo utilizzavano.

I Mobile Armor.

MA-03X Adzam.

Mobile Armor sperimentale per il combattimento terrestre.

Altezza totale: 25 metri.

Larghezza totale: 55,9 metri.

Peso completo: 2500 tonnellate.

Generatore Minovsky: 62000 KW.

Sistema di Propulsione: 8 motori VTOL (integrati con sistema di volo Minovsky)

Armamento: 8 cannoni a mega-particelle, 3 sistemi leader.

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

Danni ulteriori: sotto 70% perdita di 1 – 2 cannoni mega-particelle, sotto 40% rottura del sistema di propulsione Minovsky: il Mobile Armor è incapace di fluttuare in aria ed è costretto ad atterrare (prova con difficoltà discrezionale sul Tratto Pilotare Veicoli Volanti Atmosferici); sotto 20% il Mobile Armor è in avaria, occorre abbandonarlo (prova con difficoltà discrezionale sul Tratto Destrezza) entro 2d6 di round.

Blindatura: 35.

Numero operatori: 2

Manovra di schivata: malus -2 per dimensioni (grande).

Informazioni tecniche e storiche: sviluppato dal progetto di un vecchio tank il G87, l'Adzam viene realizzato come Mobile Armor sperimentale per il combattimento terrestre, il mezzo utilizza anche un sistema di volo Minovsky del tutto innovativo per un mezzo di Zeon, che permette all'Adzam di fluttuare in aria. La distribuzione delle torrette di cannoni a mega-particelle su due livelli, come si può vedere dal disegno, permette al mezzo la possibilità di operare fuoco d'attacco e di sbarramento a 360°. Il fatto di avere due operatori al comando del mezzo: un pilota e un addetto alle armi, non permette di avere un tiro delle torrette molto preciso, ulteriore malus di -2 sul tiro nel Tratto Armi Pesanti per fare fuoco, il vero punto di forza di questo mezzo è quindi un altro: il sistema leader. Questo sistema è composto da un contenitore esplosivo pieno di materiale sconosciuto ad alta conduttività, questa polvere crea una nuvola che scende verso il basso ancorandosi al terreno, le unità terrestri nel raggio di una cinquantina di metri (stima assolutamente approssimativa) vengono quindi investite da una scarica d'energia potentissima che, oltre a creare dei danni (1d6*5 punti struttura assorbiti solo al 50% dalla corazza), le tiene letteralmente bloccate per 1d3 di round, consentendo al Mobile Armor di agire liberamente contando sull'immobilità dei mezzi bloccati (considerate che al tiro di difesa delle unità bloccate sia uscito un doppio 1).

Il MA-03X Adzam è stato prodotto in pochi esemplari, di questi un prototipo è dislocato presso la stazione mineraria di Zeon a Odessa.

NOTA BENE: data la disposizione dei cannoni, un avversario che attaccasse l'Adzam da lato sarebbe esposto al tiro di non più di due torrette, mentre un nemico che si trovasse sotto o sopra il Mobile Armor e perpendicolare ad esso (posizione in cui spesso si trovavano le vittime del sistema d'arma leader) si troverebbe esposto al fuoco di tutte e quattro le torrette inferiori.

Tratti utilizzati: Pilotare Veicoli terrestri (movimento e schivata sul terreno), Pilotare Veicoli Volanti Atmosferici (movimento e schivata in aria), Armi Pesanti (attacco con cannoni mega-particelle).



MA-05 Bigro.

Mobile Armor per combattimento spaziale.

Altezza totale: 26,3 metri.

Larghezza totale: 45,5 metri.

Peso completo 229,8 tonnellate.

Generatore Minovsky: 17800 KW.

Sistema di Propulsione: propulsione a razzi.

Armamento: 1 cannone a mega-particelle, lanciamissili binato quadruplo missili (piccoli) 3 per ogni lancia missile, tenaglie, sistema di disturbo ECM.

Accelerazione: 0,59 G.

Raggio sensori: 111000 km.

Punti struttura: 360– al 70%: 252 - al 40%: 144– al 20%: 72.

Danni ulteriori: sotto 70% perdita di un'arma (cannone a mega-particelle o missili) e di un punto nei valori Potenza e Accelerazione, sotto 40% rottura del sistema ECM Minovsky e di ulteriori due punti nei valori Potenza e Accelerazione; sotto 20% il Mobile Armor è in avaria, occorre abbandonarlo (prova con difficoltà discrezionale sul Tratto Destrezza) entro 2d6 di round.

Blindatura: 30.

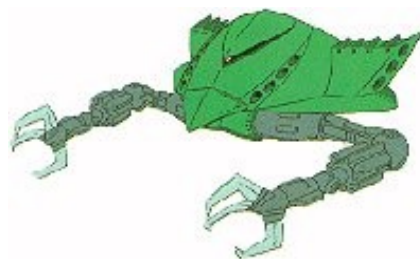
Numero operatori: 1

Informazioni tecniche e storiche: il Bigro, era uno dei primi progetti di mezzi da combattimento di Zeon, soppiantato all'inizio dai Mobile Suit, il suo progetto è stato nuovamente ripreso, modificato ed implementato fino ad ottenere il Mobile Armor MA-05 Bigro. Questa macchina da guerra monta un limitato sistema A.M.B.A.C. (Active Mass Balance Auto Control O Sistema di Equilibrio e Autocontrollo Attivo della Massa), che gli permette di utilizzare le sue braccia a tenaglia come un Mobile Suit.

Il Bigro può contare su sensori incredibilmente potenti, considerando che utilizza lo stesso sistema di sensori impiegato nei Mobile Suit di Zeon, il che significa che può prendere parte al combattimento spaziale a lunga distanza nello stesso modo di una nave spaziale (con un bonus di 2 nella prova nel tratto Pilotare Mobile Suit per la manovra di tiro), mentre si comporta come un Mobile Suit per il combattimento ravvicinato; le sue tenaglie sono infatti molto efficaci contro le paratie delle navi spaziali.

Per il combattimento ravvicinato, e per la difesa il Bigro si comporta quindi come un Mobile Suit.

Con le seguenti specifiche: Potenza: 17800 KW* valore: 20
Accelerazione: spinta 0,59 G. valore: 06



* Una grossa parte della potenza generata viene assorbita dal sistema di propulsione, dal cannone a mega-particelle e dal sistema di disturbo ECM descritto sotto.

Il Bigro è inoltre dotato di un sistema di disturbo ECM che sfruttando le particelle Minowsky, disturba pesantemente i sensori nemici, imponendo loro una penale di 2 ad ogni tiro d'attacco effettuato con armi a distanza (cannoni a mega-particelle e missili).

Prendendo parte al combattimento spaziale il Bigro è sottoposto alle stesse leggi delle navi spaziali: fuoco di sbarramento e punto cieco (superficie scoperta 70%) ma solo se viene attaccato da veicoli più piccoli come i Mobile Suit ed i caccia spaziali.

Di tutti i Mobile Armor di Zeon questo è quello che è stato prodotto nel maggior numero di esemplari grazie ai buoni risultati operativi ottenuti.

Tratti utilizzati: Pilotare Veicoli Mobile Suit: in singolo per le manovre e per l'attacco coi cannoni a mega-particelle ed i missili, come tratto mediato ai valori Potenza ed Accelerazione rispettivamente per le manovre d'attacco con le tenaglie e per la manovra di schivata.

MAM-07 GRABRO.

Mobile Armor sottomarino sperimentale.

Altezza totale: 26,1 metri.

Larghezza totale: 40,2 metri.

Peso completo 743,7 tonnellate.

Generatore Minovsky: 11000 KW.

Sistema di Propulsione: doppio motore a idrogetto.

Armamento: doppio lanciasiluri a 7 tubi (3 siluri per tubo), doppio lanciamissili superficie-aria (8 colpi).

Attenzione: esistono informazioni circa la possibilità che le due estremità laterali del Grabro siano delle tenaglie per il combattimento ravvicinato, le fonti da me consultate non fanno menzione di ciò (n.d.a.).

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



Danni ulteriori: sotto 70% avaria del sistema lanciamissili, sotto 40% danni rilevanti al sistema di propulsione malus da 2 a 4 su tutte le prove nel Tratto Pilotare Veicoli Marini; sotto 20% il Mobile Armor è in avaria, occorre abbandonarlo (prova con difficoltà discrezionale sul Tratto Destrezza) entro 2d6 di round.

Blindatura: 30.

Numero operatori: 1

Informazioni tecniche e storiche: il Mobile Armor Grabro è uno dei primi progetti di Mobile Armor realizzati dal Principato di Zeon. Stranamente il Grabro è studiato appositamente per il combattimento sottomarino e non solo, i due lanciamissili che monta sulla parte superiore possono colpire mezzi aerei da sotto la superficie dell'acqua, rivelandosi molto pericolosi per le unità aeree federali di pattuglia e scorta alle navi. L'arma vincente di questo Mobile Armor è però la velocità, i due potenti motori ad idrogetto gli conferiscono una rapidità sorprendente (acquisisce un bonus di 2 nelle manovre di combattimento contro navi ed altri sottomarini), inoltre il Grabro dispone della potenza necessaria per trainare letteralmente almeno due Mobile Suit subacquei.

Tratti utilizzati: Pilotare Veicoli Marini.

Lo Psycommu system.

Prima di continuare con la descrizione dei successivi mezzi occorre fare una premessa sui mezzi di Zeon che utilizzavano questo particolare tipo di attrezzatura. Nel Principato di Zeon lo studio sulle facoltà speciali di alcuni particolari individui: i Newtype era iniziato molto prima dello scoppio della Guerra di un Anno. L'Istituto Flanagan, un gruppo di ricerca di Zeon che studiava le facoltà di questi individui straordinari, elaborò verso la fine del conflitto un sistema che avrebbe rivoluzionato ulteriormente il modo di fare la guerra da quel momento in avanti. Dopo molti studi e prove gli scienziati dell'istituto realizzarono un particolare sistema elettronico che utilizzava le onde mentali prodotte dai Newtype per controllare a distanza delle macchine particolari dette droni, i quali potevano combattere in modo del tutto autonomo e comunque coordinato in quanto tutti controllati dalla mente del pilota Newtype attraverso il sistema psycommu (psychic communicator), le onde mentali dei Newtype infatti non possono venire disturbate dall'effetto delle particelle Minovsky.

In questo modo un singolo pilota diventa in grado di comandare in battaglia non un singolo apparecchio ma piccoli gruppi di droni pilotati in remoto anche da molto lontano, magari da una posizione protetta.

Verso la fine del conflitto Zeon fa uso di questo tipo di sistema di controllo sui due mezzi che descriverò più avanti.

Trasferendo questi concetti in termini di gioco, un mezzo che utilizza lo psycommu system è in grado di lanciare all'attacco un certo numero di droni (o apparecchi assimilabili ai droni) che combattono e vengono pilotati attraverso un Tratto Newtype. La padronanza nel Tratto Newtype determina anche la resistenza della mente del pilota alle sollecitazioni del sistema psycommu, in termini di gioco il pilota può guidare i droni per un numero di round di combattimento pari al proprio punteggio nel Tratto Newtype utilizzato.

Ogni tratto Newtype conferirà delle caratteristiche peculiari alle manovre di combattimento dei droni come segue:

- Iper-guida: conferisce un bonus di 1 ogni 2 punti al di sopra del valore 6 per le manovre d'attacco
- 6° senso: conferisce un bonus di 1 ogni 2 punti al di sopra del valore 6 per le manovre di difesa.
- Empatia meccanica: conferisce un bonus di 1 ogni 2 punti al di sopra del valore 6 per le manovre d'attacco o di difesa (il personaggio può decidere durante il combattimento dove utilizzare il bonus).

Qualora il pilota possieda più di un tratto Newtype dovrà scegliere, prima del combattimento quale tratto desidera utilizzare, non potrà cambiare tratto durante il combattimento (scegliendo di utilizzare il tratto Iper-guida quando attacca ed il tratto 6° senso quando si difende).

Ogni mezzo attaccherà autonomamente con un proprio tiro di dadi, qui non si applicano le penalità per attacchi multipli portati con lo stesso tratto.

IMPORTANTE: i veicoli trattati di seguito sono dei prototipi unici, descritti pertanto in via del tutto esemplificativa.

MAN-08 ELMETH.

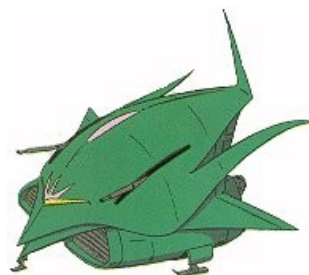
Mobile Armor sperimentale per Newtype.

Altezza totale: 47,7 metri.

Lunghezza totale: 85,4 metri.

Peso completo: 291,8 tonnellate.

Generatore Minovsky: 14200 KW.



Sistema di Propulsione: propulsione a razzi.

Accelerazione: 2,21 G.

Armamento: doppio cannone a mega-particelle, 12 droni guidati in remoto (descritti in seguito).

Raggio sensori: 24000 km.

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

Blindatura: 30.

Danni ulteriori: sotto 70% pesante feedback del sistema psycommu: il pilota riceve 1d6 di danno , sotto 40% rottura del sistema psycommu altro 1d6 di danno al pilota ed incapacità totale di guidare i droni; sotto 20% il Mobile Armor è in avaria, occorre abbandonarlo (prova con difficoltà discrezionale sul Tratto Destrezza) entro 2d6 di round.

Numero operatori: 1

Informazioni tecniche e storiche: poco più che un'astronave l'Elmeth non rappresenta in sé un mezzo temibile, il suo compito non è infatti quello di ingaggiare direttamente i mezzi nemici, ma appostarsi in un luogo abbastanza sicuro e lanciare all'attacco i suoi droni. I Droni denominati anche “BIT” sono molto piccoli e quindi molto difficili da individuare ma dotati di un elevato potere distruttivo. Nel caso in cui il nemico riuscisse a individuare l'Elmeth, il mezzo è dotato di potenti motori che gli permettono di sfuggire alla maggior parte dei mezzi inseguitori (bonus di 3 alla manovra di schivata). Combattendo nello spazio anche l'Elmeth può subire attacchi dal punto cieco con una superficie scoperta dell'80% ma, viste le dimensioni solo un caccia o un Mobile Suit può compiere questa manovra.

Descrizione dei droni BIT.

Punti struttura: 20, quando scende sotto il 50% il BIT perde la capacità di combattere ed esplode.

Blindatura: inesistente, MA bonus di +2 al tiro sul Tratto Newtype d'attacco, e di +4 al tiro sul Tratto Newtype di schivata.

Armamento: cannone a mega-particelle.

Tratti utilizzati per pilotare l'Elmeth: Pilotare Veicoli Spaziali.

Tratti utilizzati per pilotare i BIT: un tratto NewType.

MSN-02 ZEONG.

Prototipo di Mobile Suit per Newtype.

Altezza: 17,3 metri.

Peso di partenza (telaio): 151,2 tonnellate.

Generatore Minovsky (potenza): 9400 KW (alimenta anche i cannoni mega-particelle).

Accelerazione: 0,81 G.

Raggio dei sensori (Mira): 8100 metri.

Corazza: acciaio super elastico (dato ritrovato su Crossover Notebook I).

Armamento: doppio cannone mega-particelle a cinque canne filo guidato (mani) cannone mega-particelle sul tronco, cannone mega-particelle sulla testa,

ATTENZIONE: tutti i dati indicati sopra si riferiscono al mezzo completo all'80% (ma era comunque al 100% dell'effettiva operatività), non sono riuscito a venire in possesso dei dati riguardanti il Mobile Suit completo.

Informazioni tecniche e storiche: lo Zeong è un prototipo di Mobile Suit per i piloti Newtype di Zeon che ha molte peculiarità: oltre a trasformare le proprie braccia in due pseudo droni filo guidati e manovrati con il sistema psycommu, la sua testa contiene la cabina di pilotaggio (solitamente inserita nel torso) e può staccarsi dal torso del Mobile Suit, trasformandosi in un mezzo con cui il pilota può darsi alla fuga o continuare a combattere, essendo armata di un cannone a mega-particelle. Per tutto il resto lo Zeong è un normale Mobile Suit e quindi utilizza le stesse dinamiche in gioco, i valori di potenza – accelerazione – telaio – mira, vanno a mediare con il tratto Pilotare Mobile Suit e con il tratto Newtype del pilota.

Potenza: valore: 15

Velocità: valore: dato assente, assegno valore fisso **totale** 16.

Mira(*): valore: 16

Accelerazione(*): valore: 09

Corazza: valore: 15

Telaio: valore punti struttura: 450 dato da: 75 (ciascun braccio) + 250 il torso +50 testa.

In questo caso ho deciso di considerare la perdita di punti struttura in modo diverso (qualora il Narratore o i giocatori non decidano diversamente), i primi punti vanno detratti dalle braccia, i successivi dal torso, quando i punti scendono a 50 o meno la testa si stacca e diventa indipendente, se la testa scende sotto i 25



punti struttura il pilota deve abbandonarla entro 1d6 di round con una prova con difficoltà discrezionale sul tratto Destrezza.

(*)Questo tratto fa media sia con il tratto Pilotare Mobile Suit (per gli attacchi e le schivate effettuate dal tronco e dalla testa) che con il tratto Newtype (per gli attacchi e le schivate effettuate dalle braccia). Durante il combattimento ciascun braccio attacca come un singolo mezzo, con un suo tiro d'attacco ed (eventualmente) di difesa, mentre testa e torso attaccano come un tutt'uno: se il pilota decide di attaccare contemporaneamente con entrambi i cannoni avrà un malus di 2 su ogni tiro d'attacco ed effettuerà un solo tiro di difesa.

IMPORTANTE: anche qui come nel caso dell'Elmeth la durata massima del periodo in cui le braccia dello Zeong possono operare staccate dal corpo del Mobile Suit come unità indipendenti, è data dal valore del tratto Newtype utilizzato dal pilota.

Elenco tipologia di armi montate sui Mobile Armor e sullo Zeong.

Tipo di arma	F.sbarramento	range metri	danni	modificatore	scorta p.	cadenza
Missili	1	>100-<100000	3d6x5	0 (subisce contromisure)	24/16	1 x round
Siluri	1	>500-<20000	3d6x5	+1 (subisce contromisure)	42	1 x round
Cannone mega-par. I.	4	>100-<1000000	3d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round
Cannone mega-par. II	3	>100-<1000000	2d6x10	-2 (dimezza corazza)	-----	1 x 2 round

Armamento da corpo a corpo del Bigro.

Tipo di arma	danni*	modificatore	mani utilizzate
Tenaglie	2d6x10	+1	1 ciascuna

Legenda:

Fattore sbarramento: indica il valore di difficoltà della prova sul tratto pilotare di chi voglia avvicinarsi abbastanza al Mobile Armor 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: un Adzam decide di impiegare 4 torrette mega-particelle II per effettuare fuoco di sbarramento, il caccia o m.s.. che vuole tentare avvicinarsi per attaccare, deve effettuare una prova nel tratto pilotare contro difficoltà 16 (4+4+4+4). 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 all'Adzam fa 15 nella sua prova del tratto pilotare e pertanto la manovra non riesce, ed il suo m.s.. subisce 10 (16-15)*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, 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 che l'arma dà al tiro per colpire un bersaglio specifico, tra parentesi sono annotate le varie 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 le scorte indicate nella tabella sono rispettivamente quelle del Bigro e del Grabro.

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” nel caso di quest'ultimo a ricaricarsi sono le celle.

NOTA BENE:

I missili: sono utilizzati dal Bigro e dal Grabro.

I siluri: sono utilizzati dal Grabro.

Il cannone a mega-particelle I: è utilizzato dal Bigro, dall'Adzam e dalle braccia dello Zeong.

Il cannone a mega-particelle II: è utilizzato dall'Elmeth e dai suoi droni, dal tronco e dalla testa dello Zeong

*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. 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.**