Progetto V

Battaglie tascabili

mini-avventure per l'ambientazione di Gundam.

di Andrea Angelico

Attenzione il contenuto di questo accessorio è di carattere strettamente amatoriale e non ha fini di lucro, quest'opera non vuole ledere i diritti commerciali ed intellettuali dei creatori dei film, delle serie televisive, fumetti e delle altre pubblicazioni citate al suo interno; nonché dei legittimi proprietari di tutti i marchi e le licenze ad esse associate. Se ciò che è contenuto in quest'opera fosse d'ispirazione per la creazione di ulteriore materiale ludico sarebbe per me un onore avere una piccola citazione tra le fonti!

Indice

Premessa dell'autore Pag. 02
Avventure per personaggi di Zeon. Pag. 02
Operazione “Arciere”. Pag. 02
Operazione “Arciere” - parte I: conquista avamposti. Pag. 02
Operazione “Arciere” - parte II: avanzata notturna. Pag. 03
Operazione “Arciere” - parte III:presa della piazzaforte federale. Pag. 04
Operazione “Arciere” - parte IV: contrattacco nemico. Pag. 05
Operazione “Arciere” - mappe. Pag. 06
Operazione “Constrictor”. Pag. 07
Operazione “Stambecco”. Pag. 08
Operazione “Stambecco” - parte I: il grande balzo. Pag. 09
Operazione “Stambecco” - parte II: la lunga marcia. Pag. 10
Operazione “Stambecco” - parte III: punto d'estrazione. Pag. 11
Operazione “Stambecco” - mappa della base federale sul Bosforo. Pag. 14
Avventure per personaggi della Federazione Terrestre. Pag. 15
Operazione “Cratere”. Pag. 15
Operazione “Cratere” - rappresentazione del velivolo leggero da infiltrazione. Pag. 18
Operazione “Homerun”. Pag. 19
Avventura per personaggi di qualunque fazione. Pag. 20
“Scacchiera atlantica”. Pag. 20
“Scacchiera atlantica” - parte I: la scacchiera è pronta! Pag. 21
“Scacchiera atlantica” - parte II: la tempesta perfetta. Pag. 21
Fonti consultate. Pag. 23
Ringraziamenti. Pag. 23

Premessa dell'autore.

Per permettere a chiunque di iniziare a giocare con il modulo ambientazione del mondo di Gundam, ho scritto questo compendio di avventure base che i narratori potranno utilizzare per entrambi gli schieramenti. Queste avventure sono derivate per la maggior parte da avventure di prova e test del sistema di gioco. Ogni avventura è costituita da una premessa introduttiva, una spiegazione della trama passo dopo passo, dalla lista dei mezzi utilizzabili (tutti presenti nel modulo Progetto V), alcuni consigli, ed una sorta di grado di compatibilità con gli eventi narrati nel cartone animato Gundam e nei manga e anime legati alla serie. Nella speranza che questo materiale possa essere d'aiuto a coloro che intendono giocare l'ambientazione dell'UniversalCentury auguro a narratorie giocatori buon divertimento.

Avventure per personaggi di Zeon.

Operazione "Arciere".
Maggio anno 79 U.C.
Area Geografica: nordafrica
Grado di compatibilità con serie Gundam, medio alta.
Obiettivo: nella fase iniziale di conquista della terra Zeon ha lanciato una serie di operazioni aviotrasportate per prendere il controllo del pianeta. Dopo aver occupato con successo l'Asia e l'Europa centrale, il Nordamerica ed il Medioriente; Zeon lancia la sua ultima missione per conquistare il continente africano. Dopo aver quindi occupato per ragioni strategiche, la zona dell'Egitto e quella in prossimità della penisola arabica, unendosi alle truppe che già occupano il medioriente, Zeon deve compiere ora una vasta offensiva per spingere truppe federali verso le coste Atlantiche scacciandole così dall'Africa del Nord. L'operazione Arciere ha l'obiettivo di attaccare e conquistare prima gli avamposti federali, penetrando profondamente nelle linee nemiche attraverso i campi minati e dirigendosi verso Nord-ovest. Il piano prevede successivamente di conquistare le piazzeforti federali presso le coste del Marocco e ricacciare così le forze della Federazione verso l'oceano dove saranno costrette ad una successiva ritirata via mare inseguite dai sottomarini di Zeon. Punte di diamante dell'avanzata sono i mobile suit ed i carri armati, che saranno coadiuvati dal supporto aereo, successivamente nella fase d'occupazione diventerà fondamentale l'impiego sul campo della fanteria meccanizzata.

Prologo: Il gruppo di personaggi è appena arrivato sulla Terra come truppe di riserva, potrebbe essere composto da persone nate su Zeon o su altre colonie orbitali (la famosa "Legione straniera di Zeon"). Il gruppo, presumibilmente formato da piloti di mobile suit, viene inserito nella 110ma Brigata Meccanizzata dell'Africa Korps di Zeon (Nome in codice Iron Lion) dislocata presso Alessandria d'Egitto. Dopo aver fatto la conoscenza del clima desertico sub sahariano, il gruppo viene inserito nel plotone. Il narratore potrà decidere se inserirli con altri png o creare un plotone appositamente per loro, in ogni caso il comando del plotone sarà affidato ad un tenente png coadiuvato eventualmente da un sergente maggiore, il grado dei personaggi andrà da soldato a caporale, con al massimo 1 sergente.

Parte I: conquista avamposti.
Per poter procedere nell'operazione Arciere, Zeon deve conquistare degli avamposti avanzati federali nel deserto, che potranno essere utilizzati come punto di partenza per la successiva offensiva, Questi avamposti sono molto ben difesi sono infatti circondati da campi minati anti m.s. e da postazioni di tiro d'artiglieria. C'è un solo modo per poter attaccare questi avamposti: approfittare di una massiccia tempesta di sabbia in arrivo nella zona dell'obiettivo. I temerari piloti di Zeon dovranno penetrare attraverso i campi minati durante la tempesta ed attaccare di sorpresa l'avamposto. E' un'operazione rischiosissima, ma è proprio ciò che i codardi federali non

immaginano nemmeno! Ai personaggi tocca l'incarico di attaccare uno di questi avamposti, utilizzando degli Zaku II modello D con l'aggiunta di metal detector montati su due mobile suit per individuare le mine. Il narratore deve poter concedere ai personaggi il tempo necessario per prepararsi e studiare piani ed idee, mettendo in pratica quelle che possono essere le più adatte; per esempio legare i mobile suit in modo da non perdersi e poter comunicare tra loro nel pieno della tempesta di sabbia (considerando che ci sarà anche l'effetto delle particelle Minovsky), se qualche personaggio con il tratto Abilità meccanico-tecnologica volesse apportare altre ulteriori e valide modifiche ai mezzi potrà farlo ma prima dovrà avere il benestare del comandante di plotone!
L'avamposto è difeso da 5 torrette d'artiglieria che montano cannoni da 150, 4 di queste hanno 100 punti struttura con protezione di 10, una ne ha 250 con protezione da 20 (vedi pag. 48 dell'ambientazione: "Postazioni fisse"), inoltre al suo interno la guarnigione dispone di 8 carri armati Modello 61. Se la cattura della postazione risultasse troppo facile il narratore potrebbe fare comparire a sorpresa una Classe Big Tray, solo se la maggior parte del gruppo ha l'operatività dei mobile suit ancora al 70% o superiore.
In ogni caso dopo aver perso i 5 cannoni e 3/4 della guarnigione carri, l'avamposto si arrenderà, cosa che avverrà anche qualora venisse distrutto o pesantemente danneggiato il Big tray (operatività sotto il 40%).
Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** mobile suit Zaku II D, modello adattati per il deserto , più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone nella squadra almeno un mobile suit deve usare il bazooka per tutti gli altri armamento standard. **Per i federali:** carri armati modello 61 ed eventualmente una classe Big Tray.
Remunerazione obiettivo 3 punti personaggio.

Parte II: avanzata notturna.
Finalmente il momento dell'offensiva vero e proprio è arrivato, le truppe dell'Africa Korps muovono verso ovest pronte a sfondare le linee federali. I mobile suit, affiancati da carri armati Magella Attack si muovono utilizzando i corridoi ottenuti dalla conquista degli avamposti federali. L'avanzata sebbene sia compiuta di notte e con la copertura aerea non è per nulla facile, ci sono compagnie di carri Modello 61 dislocate lungo tutto il percorso e sono decisamente agguerrite! Dopo essersi scontrati con un gruppo di carri, almeno 10, il plotone dei personaggi riesce a raggiungere una zona di relativa calma dove riorganizzarsi, a questo punto si verifica un problema inaspettato, il plotone perde il suo capo, la causa può essere una richiesta d'aiuto da parte di un'unità vicina in difficoltà, oppure un guasto tecnico oppure un'incidente (mina anti mobile suit), fatto sta che il gruppo dei personaggi rimane fermo in attesa di ordini o istruzioni da parte del comando. Il comando della squadra (e le relative responsabilità) sarà affidato al più alto in grado, o al più anziano in servizio. Mentre il gruppo attende istruzioni o il ritorno del superiore potrà assistere al lancio di molti missili da terra verso il cielo, la zona di lancio non sembra essere distante, dopo poco alcune esplosioni in aria seguite dalla caduta di velivoli di Zeon segnalano che la forze aeree del principato sono sotto attacco. Il gruppo potrà andare a controllare o restare fermo, in quest'ultimo caso un gruppo di scout di Zeon a bordo di un wappa farà la sua comparsa da dietro una duna. I soldati riferiranno di aver visto una postazione missilistica antiaerea federale che sta letteralmente facendo a pezzi il supporto aereo nella zona, cosa peggiore, nonostante molti aerei abbiano tentato di bombardarla la postazione sembra essere sempre operativa, solo dei mobile suit possono riuscire a distruggerla. A questo punto il gruppo dovrebbe intervenire, avvicinandosi alla postazione. Questa è sistemata in un avvallamento e consta di molti silos di lancio per missili pesantemente blindati, anche con i mobile suit ci vorrebbe tutta la notte per distruggerli, mentre l'aviazione ha bisogno di aiuto immediato per continuare a supportare l'avanzata. Stranamente nella zona non ci sono radar, che grazie alle particelle Minovsky sono comunque inutili, allora come è possibile che riescano a centrare aerei con tale precisione? La risposta è la seguente: nel deserto ci sono molti punti di avvistamento (gli scout sul wappa potrebbero averne notati) che comunicano con radio ad onde

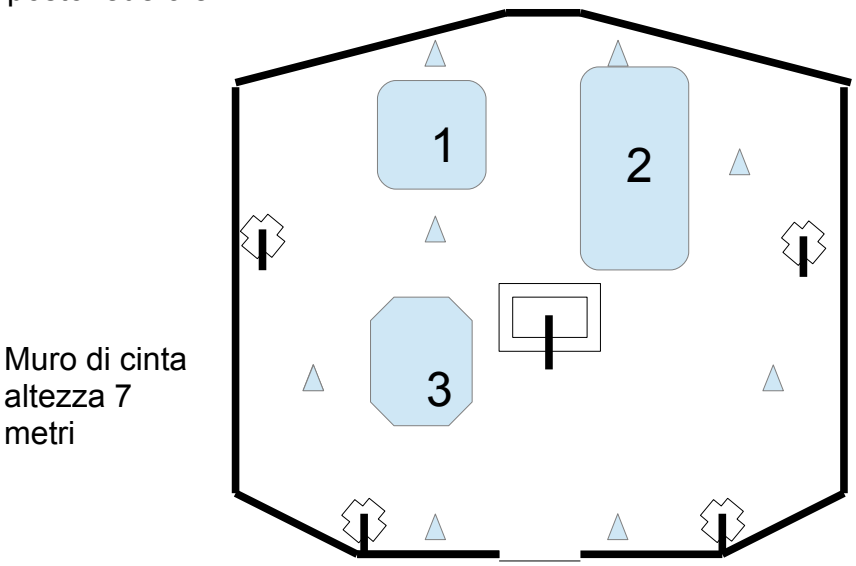
corte la posizione degli aerei da abbattere, per riuscire a fare questo occorre fare una serie di ponti radio, se si interrompe la catena nelle comunicazione allora sarà possibile rendere inefficace la contraerea senza bisogno di distruggere tutti i silos, che così potrebbero essere catturati. I personaggi, dopo aver scoperto il funzionamento del sistema nemico (eventuale prova tratto Comunicazioni) dovranno cercare e distruggere l'anello di collegamento con le batterie, nel caso specifico un Tipo74 Hovertruck, distrutto il quale la batteria sarà inoffensiva.
I personaggi non saranno ancora al sicuro però, una squadra di 8 carri Modello 61 è stata avvertita dallo Hovertruck della presenza di mobile suit e attaccherà la squadra dopo pochi minuti dalla conquista della batteria antiaerea. Sgominata anche questa minaccia, i personaggi potranno godere di relativa tranquillità (salvo diversa opinione del narratore).
Arriverà l'alba e con essa il comandante di plotone o un suo sostituto (qualora il narratore avesse deciso di toglierlo di scena drasticamente) a bordo di una classe Gallop, questi sarà accompagnato da un ufficiale di alto grado (capitano o maggiore) che si complimenterà coi personaggi per l'ottima azione compiuta, la batteria antiaerea sarà molto utile.
Mezzi utilizzati. **Per Zeon:** mobile suit Zaku II D, più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone, nella squadra almeno un mobile suit deve usare il bazooka per tutti gli altri armamento standard, inoltre i mezzi danneggiati nella patte I sono nuovamente operativi. carri armati Magella Attack, caccia Dopp, ricognitori Luggun e Wappa. **Per i federali:** carri armati modello 61 ed Hovertruck Tipo 74.
Remunerazione obiettivo 5 punti personaggio, 7 a colui o coloro che riusciranno a scoprire il funzionamento delle batterie.

Parte III: presa della piazzaforte federale.
L'offensiva è stata un successo, le forze di Zeon hanno sfondato le linee difensive federali occupando aeroporti e conquistando avamposti e basi logistiche. Le forze federali prese alla sprovvista stanno ora ripiegando frettolosamente sulle loro piazzeforti lungo la costa. A questo punto anche la valorosa fanteria di Zeon deve venire impiegata assieme ai mobile suit per assaltare ed occupare gli obiettivi strategici. La squadra dei personaggi deve quindi dirigersi a nord ovest verso la costa marocchina, per assaltare e catturare un'importante base della fanteria meccanizzata federale. Bisogna coprire molti km in pieno deserto e gli Zaku non hanno una simile velocità ecco perché i personaggi ed i loro mobile suit viaggeranno sulla classe Gallop. Questo trasporto nonostante le sue dimensioni è più veloce di un carro armato in quanto viaggia spinto da motori jet su un cuscino d'aria, partendo subito dovrebbe essere in vista dell'obiettivo nel tardo pomeriggio.
C'è un problema però, le forze aeree di Zeon hanno subito molte perdite a causa di batterie antiaeree federali, simili a quella disabilitata dai personaggi in precedenza, sebbene molti piloti siano pronti a tornare in volo anche subito, non ci sono abbastanza velivoli per garantire un'efficace copertura aerea per l'avanzata terrestre. Sicuramente i federali approfitteranno di questa debolezza, per lanciare all'attacco i loro caccia e cacciabombardieri pilotati da piloti esperti (Pilotare veicoli volanti atmosferici almeno ad 8). Il viaggio vedrà i personaggi impegnati a difendere il trasporto Gallop, piazzandosi sul tetto del trasporto coi loro Zaku, chi ha il mezzo troppo rovinato (operatività sotto 40%) potrà ripararlo innalzando l'operatività oltre il 70%. Il pilota del mezzo potrebbe essere impiegato sulle batterie della Gallop.
Il viaggio sarà lungo ed il trasporto verrà attaccato da almeno 5 aerei federali (Core fighter e Fly Manta) in almeno 2 occasioni.
Nel pomeriggio il trasporto arriverà in vista della piazzaforte e quindi da esso potranno dispiegarsi le forze d'assalto: 3 Cui per il trasporto truppe e la squadra di mobile suit dei personaggi, la Gallop stessa parteciperà all'assalto (se operativa a 40% o più). Alla squadra di mobile suit verrà fornito un bazooka da 280 in più per effettuare l'assalto.
La piazzaforte federale è ben difesa, ci sono 8 cannoni da 150 montati su torrette corazzate con 100 punti struttura e blindatura da 10 ognuna, e carri armati Modello 61 schierati a difesa del perimetro

(il narratore scelga il numero tenendo conto della condizione dei mobile suit) le mura della fortezza sono impenetrabili,il portone d'ingresso ha 250 punti struttura una blindatura di 40. I mobile suit dovranno attaccare e cercare nel contempo di difendere i trasporto truppe. Al termine di un'aspra battaglia, quando tutti i cannoni ed i carri armati saranno stati neutralizzati, la fanteria potrà entrare ed occupare la piazzaforte rastrellando i soldati federali rimasti .
Mezzi **utilizzati: per Zeon:** mobile suit Zaku II D, più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone, nella squadra almeno un mobile suit deve usare il bazooka per tutti gli altri armamento standard, inoltre i mezzi mantengono i danni subiti nella parte II. Mezzi trasporto truppe Cui e nave da battaglia terrestre classe Gallop. **Per i federali :** carri armati modello 61, caccia Core fighter e cacciabombardieri Fly Manta.
Remunerazione obiettivo 5 punti personaggio.

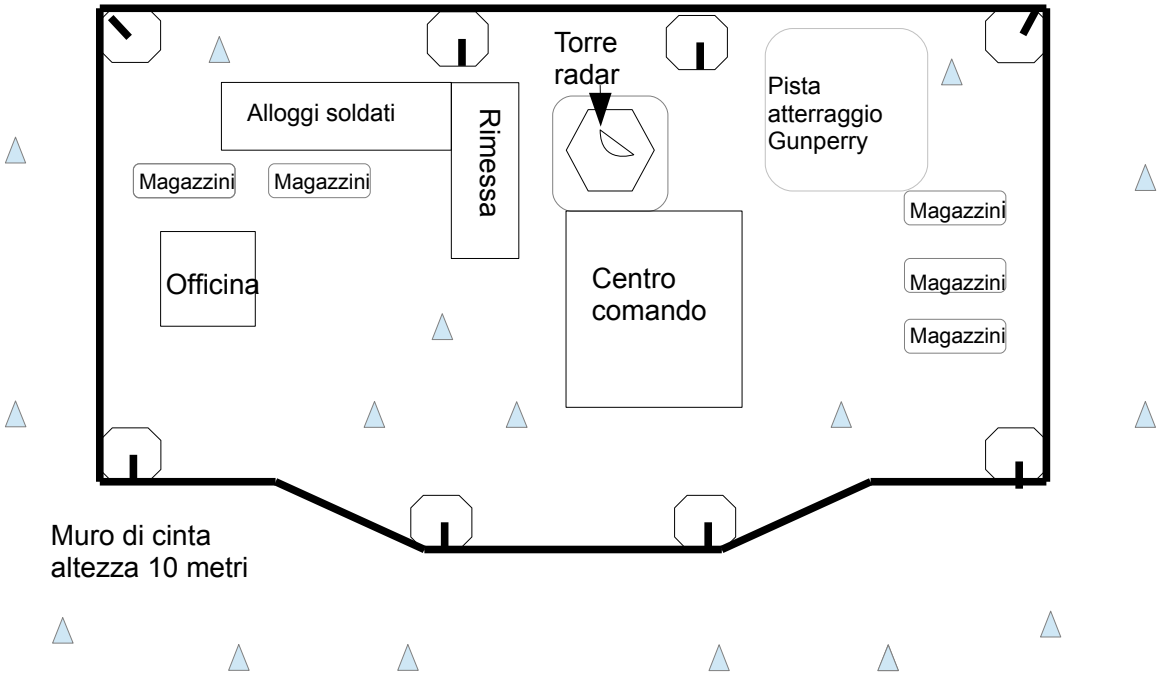
Parte IV: contrattacco nemico.
É la sera del secondo giorno della grande offensiva dell'operazione Arciere, dopo aver espugnato il forte federale la truppe di Zeon fanno il punto della situazione, nel mentre un ricognitore Luggun di Zeon atterra nei pressi della base. I piloti comunicano che l'offensiva ha avuto successo, ora negli aeroporti federali conquistati sono arrivati i rinforzi aerei, caccia Dopp e bombardieri Dooday. Complimenti per il buon esito dell'operazione sono arrivati da molti importanti ufficiali, si dice che sia arrivato un elogio anche dal Colonnello Garma Zabi.
La situazione è tutt'altro che tranquilla, sembra infatti che molte truppe federali siano riuscite a ripiegare su posizioni defilate, e stiano preparando un contrattacco. I personaggi avranno poco tempo per organizzare dei turni di guardia per la notte e decidere le riparazioni del caso (molto probabilmente tutti i loro mezzi ne avranno bisogno), in ogni caso non più di due mobile suit potranno essere riparati (per l'andamento delle riparazioni vedi parte 3).
I Mobile suit nelle condizioni migliori dovranno essere messi di guardia al forte in attesa che arrivino ulteriori rinforzi via terra. I turni di guardia vedranno 3 piloti alternarsi alla guardia ogni 4 ore. Nel cuore della notte si scatenerà il contrattacco federale, nel deserto nascosti sotto le dune ci sono bunker segreti, in cui i federali hanno nascosto un intero battaglione di carri Modello 61. Il battaglione forte di molte unità (in numero non inferiore a 12) attaccherà le stanche truppe di zeon da tutte le direzioni costringendole ad una difesa disperata, i carri armati faranno uso di fumogeni ed attaccheranno coi fari spenti per rendere più difficile il fuoco di risposta (penale di 3 sul tiro). I personaggi saranno costretti ad una dura lotta e gli Zaku potrebbero essere abbattuti. Il gruppo deve resistere almeno 10 round di battaglia fino all'arrivo del supporto aereo: i bombardieri Dooday.
Alla fine della notte con lo spuntare del sole si vedrà quanti degli indomiti soldati di Zeon sono sopravvissuti alla battaglia, coloro che sono rimasti riceveranno oltre agli elogi dei propri superiori, un “Encomio di squadra” (onorificenza militare di Zeon) per il coraggio e l'abilità dimostrata nello svolgimento del loro dovere. A questo punto con Zeon vittoriosa si conclude l'operazione Arciere.
Mezzi utilizzati: **per Zeon:** mobile suit Zaku II D, più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone, nella squadra almeno due mobile suit devono usare il bazooka per tutti gli altri armamento standard, inoltre mantengono tutti i danni subiti nella parte III. Mezzi trasporto truppe Cui e nave da battaglia terrestre classe Gallop, aereo ricognitore Luggun, bombardiere Dooday. **Per i federali:** carri armati Modello 61.
Remunerazione obiettivo 5 punti personaggio.

Avamposto federale



1: magazzini
2: hangar mezzi, il Big Tray si troverà qui.
3: centro comando (essendo l'edificio più alto funge come punto d'avvistamento)
carri armati

Fortezza costiera federale



= Carro armato

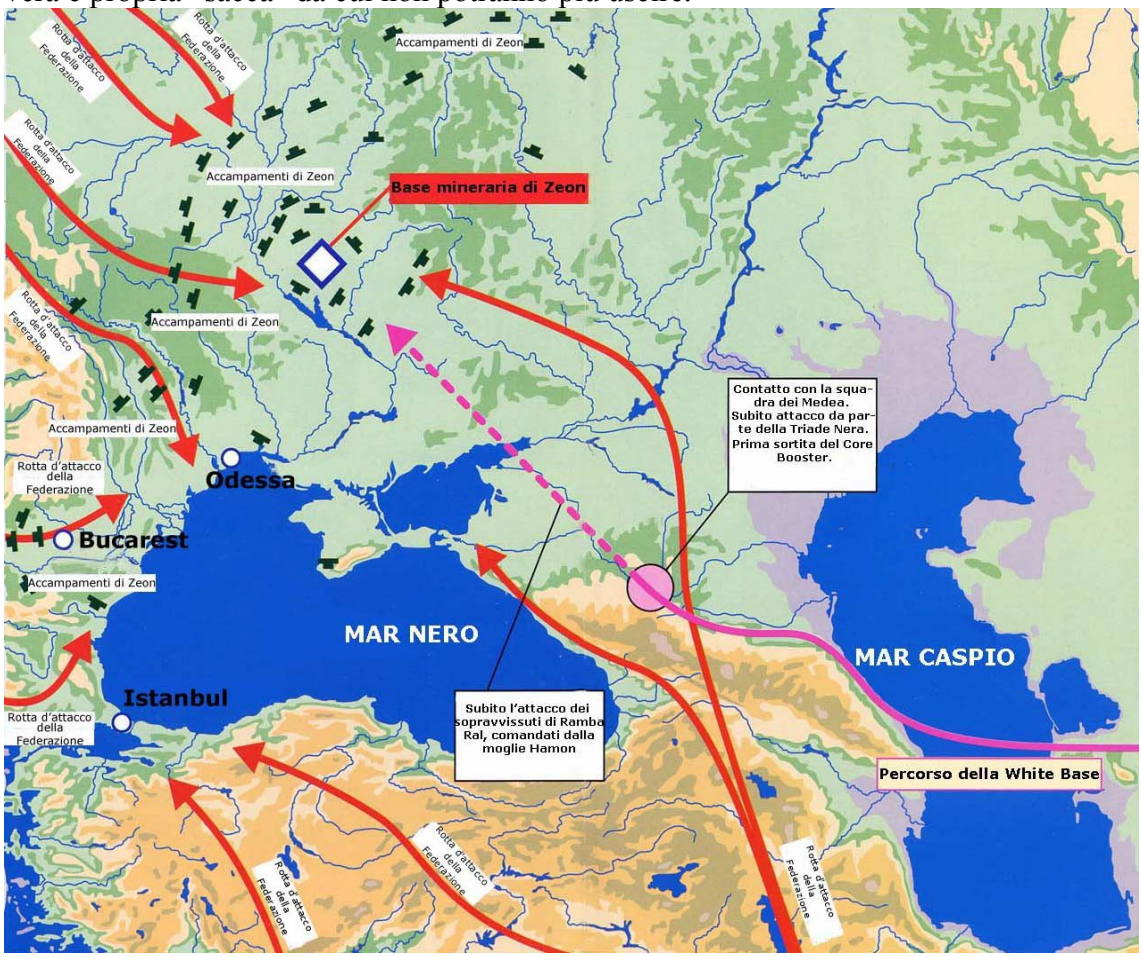
= cannone

Operazione "Constrictor".
Maggio – giugno anno 79 U.C.
Area Geografica: nordafrica
Grado di compatibilità con serie Gundam, media.
Il comando delle truppe di Zeon stanziate in nordafrica: l'Africa Korp, sospetta che all'interno della sezione logistica operi una o più spie. Molti trasporti di rifornimenti sono stati colpiti da bombardamenti federali anche quando si muovevano al di fuori dei percorsi ordinari. La situazione, vista la difficoltà di approvvigionare le truppe su di un territorio così ampio e selvaggio impone al comando di prendere delle rapide contromisure: la o le spie devono essere trovate e neutralizzate!
Le indagini condotte dal servizio segreto hanno individuato qualcuno che potrebbe essere un probabile responsabile, ma il soggetto deve avere dei complici e probabilmente in posizioni elevate, forse all'interno del comando stesso! La Guardia Imperiale di Zeon (la polizia segreta) ha perciò deciso di tendere una trappola a questi traditori!
La trappola di per sé è abbastanza semplice: organizzare un trasporto di materiale per una nuova base segreta nell'Africa centrale inserendo tra i membri del convoglio un paio di agenti sotto copertura ed i probabili sospetti di tradimento; quest'ultimi sicuramente non perderanno occasione per comunicare ai federali la posizione del convoglio e della base segreta, o per compiere degli eventuali atti di sabotaggio. Il fatto di trovarsi in ambiente selvaggio in prossimità di zone di pattugliamento federali e lontani dalle truppe di Zeon, potrebbe anche far sentire le spie al sicuro e spingerle in questo modo ad agire in modo meno scaltro, addirittura ad uscire allo scoperto!
Per avere una ottima copertura occorrerà inserire nel convoglio dei leali soldati che però non siano al corrente del piano del servizio segreto, la presenza di quest'ultimi dovrebbe rendere più efficace l'inganno.
Vista la carenza di uomini alla sezione trasporti, capita spesso che alcuni soldati vengano momentaneamente inviati a svolgere servizio presso quella sezione. Nella maggior parte dei casi sono soldati in attesa di essere aggregati al reparto, i nuovi arrivati oppure i piloti in attesa di ricevere un mobile suit nuovo o di averlo riparato. Il narratore può scegliere il sistema più idoneo per instradare i personaggi in questa situazione, comunque essi diverranno parte attiva nell'operazione di controspionaggio "Constrictor".
Il convoglio partirà da Alessandria d'Egitto diretto verso il cuore del continente africano, la destinazione non è ovviamente nei pressi della base segreta (per la quale ci si può ispirare alla miniera di Kimbaride della serie televisiva "Operazione stardust"), ma in quello che potrebbe essere definito come: un punto di raccolta, da lì la guarnigione della base accompagnerà il convoglio verso l'obiettivo.
Il viaggio si svolgerà su camion Samson coadiuvati da due wappa che avranno il ruolo di ricognitori. Il viaggio sarà lungo, ed i personaggi che sono nati sulle colonie spaziali potranno fare la conoscenza con i pericoli della fauna africana e con la difficoltà di muoversi su piste poco battute, su camion molto grossi e magari pure di notte. Gli incontri durante il viaggio potranno essere con animali locali (per informazioni si può consultare il manuale di GUS Barbarian Manuale delle creature) o con ricognitori volanti federali Dragonfly. I personaggi non indosseranno tute spaziali ma divise militari di servizio con eventuale elmetto e giubbotto antiproiettile, avranno tutti una pistola con un caricatore di riserva, un coltello ed eventualmente se sono di guardia un fucile d'assalto. Nel convoglio sono disponibili delle armi pesanti come un lanciarazzi Walterschreck.
Quest'avventura non viene giocata con i mobile suit ma con i propri personaggi ed offre una prospettiva diversa della guerra rispetto all'esperienza dei piloti di mobile suit. I personaggi saranno impiegati in base alle capacità: chi ha il tratto Pilotare veicoli terrestri grandi, potrà guidare il camion, che ha il tratto Armi pesanti potrà stare alla mitragliatrice del Samson, tutti gli altri potranno essere impiegati come guardie o come piloti dei wappa.
Salvo imprevisti particolari, una volta giunti nei pressi del punto di raccolta, la spia (un ufficiale) ed altri suoi complici (da due a quattro) cercheranno di eliminare i membri del convoglio, distruggendo

la maggior parte dei camion e raggiungendo da soli il punto di raccolta, dove racconteranno di essere stati attaccati dai federali e di essere gli unici sopravvissuti.
Durante la loro azione cercheranno all'inizio di uccidere silenziosamente la guardie e poi di far saltare per aria alcuni camion, i personaggi dovranno capire in fretta cosa sta succedendo e cercare di sopravvivere e uccidere (meglio catturare) le spie federali.
Mezzi utilizzati: **per Zeon:** camion Samson, mezzi da ricognizione **wappa. Per i federali:** aerei da ricognizione Dragonfly.
Remunerazione obiettivo 6 punti personaggio.

Operazione "Stambecco".
9 Novembre anno 79 U.C.
Area Geografica: Europa Orientale
Grado di compatibilità con serie Gundam, alta.

Premessa: la situazione della Guerra di un Anno sul pianeta Terra sta velocemente peggiorando per le truppe di Zeon, Odessa la principale roccaforte mineraria del principato è appena caduta . Il Colonnello M'Quve, comandante delle forze di Zeon nella zona, è riuscito ad allontanarsi dalla Terra a bordo del suo incrociatore Zanzibar, portando con sé il prezioso carico di materie prime necessarie allo sforzo bellico del principato. I soldati di Zeon sopravvissuti alla battaglia sono però in una situazione disperata, pochi comandanti sono riusciti a far ripiegare le proprie truppe verso l'Asia, sfuggendo all'accerchiamento delle forze federali, molti soldati si sono ritirati cercando di riorganizzarsi ma non sono stati in grado di sganciarsi e ripiegare, rimanendo così invischiati in una vera e propria "sacca" da cui non potranno più uscire.



In Europa orientale soprattutto la situazione rischia di diventare catastrofica, le truppe di Zeon se

abbandonate e sé stesse rischiano l'annientamento totale!
Per questo motivo il il Tenente Colonnello Hearmith, comandante della flotta sottomarina di Zeon nel Mediterraneo, denominata Red Dolphin, ha progettato un ambizioso attacco alle forze federali volto ad indebolire il fianco meridionale dell'avanzata federale e aprendo così un corridoio per fare uscire le truppe di Zeon presenti nella sacca e favorendone il recupero ed il trasferimento in Africa. Questo sarà ricordato come: "L'attacco anfibio del Mediterraneo".
La sola flotta Red Dolphin non è però sufficiente, occorre un grandissimo sforzo da parte della rimaneggiata aviazione di Zeon e da parte delle truppe che ancora presidiano il continente africano. Per questo motivo le truppe dell'Africa Korps di Zeon hanno a loro volta lanciato l'Operazione Stambecco.
Obiettivo: questa operazione prevede utilizzare degli aereo cargo federali classe Medea. Quest'ultimi possono essere catturati (si potrà ambientare una breve avventura ad hoc), oppure possono essere utilizzati mezzi già catturati in precedenti campagne (vedi parte III operazione Arciere). Con gli aerei cargo del nemico verrà effettuato un lancio di mobile suit dietro le linee nemiche, attaccando i federali alle spalle ed in modo repentino, così da isolare le avanguardie federali presso le coste del Mar Nero, che saranno annientate dai missili a lunga gittata lanciati dalla flotta Red Dolphin dalle coste della Grecia e dal mar Adriatico. I mobile suit avranno anche il compito di tenere aperto il più possibile il corridoio, consolidando le proprie posizioni fino al momento in cui anch'essi dovranno ripiegare e ritornare in Africa.

Parte I: il grande balzo. Il momento di partire per una missione rischiosa, gli equipaggi dei mobile suit guidano i loro Zaku II J (modello per combattimento terrestre) all'interno dei cargo Medea, purtroppo essendo gli Zaku molto pesanti, non più di due mobile suit completi di equipaggiamento possono essere alloggiati per ogni velivolo. La dotazione degli armamenti presuppone un bazooka da 280 ogni 3 Zaku. Assieme ai mobile suit verranno paracadutati i carri armati Magella Attack come unità di supporto tattico.
Uno squadrone di oltre 40 cargo solcherà i cieli dell'Africa cercando di cogliere di sorpresa le forze federali (cosa non difficile visto che in zona la Federazione sta ancora operando attivamente) e paracaduterà mobile suit e carri armati in Europa orientale, nel territorio dell'attuale Bulgaria, e precisamente a: Haskovo (punto focale 1), Stara Zagora (punto focale 2), Sliven (punto focale 3) Shumen (punto focale 4) e Dobrich (punto focale 5). Ogni gruppo d'assalto è composto da 6 mobile suit suddivisi in due squadre coadiuvati da una decina di carri Magella attack. Una volta iniziato l'attacco da terra e dal mare, una forza aerea d'appoggio formata da alcune Gaw e diverse squadriglie di caccia Dopp forniranno supporto aereo per aiutare i trasporti Medea nell'ardua impresa di rientrare in Africa, i ricognitori Luggun forniranno dati ed informazioni tattiche alle truppe di terra, che dovranno però contare sulle loro sole forze.
Nota dell'autore: questa fase dell'operazione consente ai giocatori di poter pilotare una vasta gamma di veicoli, provando esperienze nuove, è infatti possibile decidere di prendere parte alla battaglia aerea per far rientrare alla base i cargo utilizzati per il trasferimento truppe, oppure pilotare i mobile suit (o magari un Magella Attack) e prendere parte alla battaglia terrestre.
Qualora si scelga la prima opzione i giocatori decideranno se stare come piloti o mitraglieri sui Medea, più esposti agli attacchi, o pilotare i caccia Dopp ed avere la possibilità di attaccare. Il narratore deve però tenere conto del fatto che i piloti federali sono mediamente più abili dei loro colleghi di Zeon, avendo più esperienza: in una squadriglia di 6 elementi solo 2 avranno Pilotare veicoli atmosferici a valore 7, almeno tre a valore 8, uno a valore 9 in casi eccezionali ci sarà anche un asso a valore 10. Le forze aeree federali sono più numerose: almeno 3 a 1, ed utilizzeranno i seguenti velivoli: FFX7 Core fighter, FF4 Toriaez, FFS3 Saberfish. I piloti federali sono molto determinati e non molleranno facilmente la presa sui cargo Medea, che sono stati usati contro di loro, di ciò il narratore deve tenere conto per determinare la durata e le modalità dello scontro.
E' importante ricordare che seguendo quest'opzione qualora i personaggi riescano a fare rientro con

successo alla base in Africa non potranno più prendere parte alle successive fasi dell'operazione a meno che il narratore non trovi uno stratagemma per ovviare alla cosa o che i giocatori non usino altri personaggi.
Il combattimento sul terreno invece si volgerà in questo modo: i personaggi fanno parte di una delle squadre che assalteranno i 5 obiettivi, ogni squadra composta da 6 mobile suit e 10 magella non appena sarà atterrata inizierà l'avanzata verso il proprio obiettivo, una delle guarnigioni federali di riserva presenti nell'entroterra. Il nemico in questo caso è decisamente ben preparato, ogni guarnigione consta di una fortezza mobile classe Big tray protetta a sua volta da non meno di 10 carri modello 61, a questo punto della guerra anche l'esercito federale inizia ad utilizzare i propri mobile suit, in particolare in campo sono schierati tre Guntank di cui almeno due in posizione elevata in grado quindi di fornire un efficace tiro a lungo raggio coi loro cannoni. Le forze federali saranno reattive, sebbene colte di sorpresa, e manderanno avanti i loro carri armati, cercando di usare i Guntank come artiglieria per colpire gli Zaku dalla lunga distanza. I personaggi per i primi round saranno esposti all'attacco dei carri e dei Guntank e dovranno riuscire ad eliminare i primi se vogliono individuare i mobile suit federali. Una volta individuate le posizioni dovranno raggiungerle per poter eliminare anche questa minaccia, per poi farei conti con la potente fortezza mobile Big Tray. Questa continuerà a combattere fino a quando la propria operatività non sarà scesa fino al 30% o meno, in tal caso si arrenderà. La difficoltà dell'attacco è abbastanza alta, ma qualora i giocatori incontrino particolari difficoltà, il narratore,se lo desidera, può diminuire il numero di Guntank utilizzati portandoli a 2; qualora invece i giocatori riuscissero ad avanzare abbastanza facilmente potrebbe far comparire dal nulla uno o due Guncannon come protezione ulteriore per la Big Tray.
La riuscita dell'attacco si rifletterà positivamente sulla riuscita degli altri quattro attacchi e conseguentemente il successo della prima parte dell'operazione.
Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** mobile suit Zaku II J, più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone, carri armati Magella Attack, aerei cargo classe Medea, caccia Dopp, portaerei volanti Gaw, ricognitori Luggun. **Per i federali:** aerei da caccia FFX7 Core fighter, FF4 Toriaez, FFS3 Saberfish, carri armati modello 61, mobile suit Guntank ed eventualmente Guncannon e una fortezza mobile classe Big Tray.
Remunerazione obiettivo 6 punti personaggio.

Parte II: la lunga marcia. Le forze di Zeon hanno rotto l'accerchiamento nei pressi del Mar Nero permettendo così a molti dei loro soldati di uscire dalla “sacca” di Odessa. Migliaia di uomini stanchi dopo giorni di intensi combattimenti ma col morale risollevato, stanno ripiegando verso sud il più velocemente possibile. La Federazione dal canto suo non sta con le mani in mano, mentre le sue forze terrestri cominciano a riorganizzarsi dopo la bruciante sconfitta, i vertici dell'esercito federale hanno affidato all'aviazione il compito di tenere sotto pressione le truppe di Zeon, inoltre i federali hanno deciso di avvalersi dell'aiuto di alcuni combattenti irregolari partigiani, per effettuare operazioni di sabotaggio e guerriglia. La situazione è ancora rischiosa per i personaggi che hanno preso parte all'operazione “Stambecco”, la forza aerea che aveva fornito supporto aereo nella prima fase dell'operazione, ha subito molte perdite e molti aerei da combattimento e da trasporto sono distrutti o bisognosi di riparazioni, neppure la flotta sottomarina Red Dolphin può essere d'aiuto, poiché ha dato fondo a tutti i suoi missili antiaereo. I mobile suit dovranno quindi difendere le colonne in movimento dagli attacchi al suolo dei caccia Core Fighter e dei cacciabombardiere Fly Manta.
Una volta però che sono usciti dagli abitacoli dei propri mezzi, i piloti di Zeon saranno (soprattutto di notte) il bersaglio del tiro dei cecchini partigiani (tratto Armi da fuoco a due mani 8), che così cercheranno di eliminare uno dei punti di forza delle truppe spazianoidi, durante il giorno i partigiani effettueranno invece delle imboscate alla colonna utilizzando dei veicoli molto piccoli e veloci (70 punti struttura 0 corazza bonus +2 alla tiro per la difesa) e sparando con dei lanciarazzi

anti mobile suit.
La lunga marcia durerà alcuni giorni e terminerà in prossimità della città di Istanbul.
Nota dell'autore: questa parte dell'avventura può fornire diversi spunti interessanti per il narratore, innanzitutto i personaggi saranno costretti a dover combattere per un periodo prolungato in condizioni disagevoli, per esempio con carenza di munizioni o con un mezzo danneggiato che potrebbero vedersi poi costretti ad abbandonare. L'idea è di far percepire ai giocatori la precarietà della condizione di soldato e la durezza della guerra, mettendoli di fronte a scene molto dure e crude, come la morte improvvisa di un commilitone davanti ai loro occhi, oppure la scoperta che tra i partigiani combattono dei ragazzini poco più che adolescenti, che abbracciato le armi spinti dall'odio feroce verso gli invasori spazianoidi. Queste situazioni possono portare importanti mutamenti nel modo di comportarsi dei personaggi con sviluppi, a mio avviso, interessanti, che il narratore potrebbe premiare con qualche punto personaggio in più!
Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** mobile suit Zaku II J, più lo Zaku II Commander's type del comandante di plotone, carri armati Magella Attack, autocarri Samson ed altri mezzi come camion, jeep e moto facilmente creabili dal narratore con l'accessorio GUS "Creature non umane". **Per i federali:** aerei da caccia FFX7 Core fighter, cacciabombardieri Fly Manta.
Remunerazione obiettivo 4 punti personaggio.

Parte III: punto d'estrazione. Le truppe di Zeon sono giunte ad Istanbul, città che momentaneamente risulta abbandonata dai federali sebbene al suo interno vi siano sacche di resistenza, ma al comando delle truppe che stanno ripiegando non interessa occupare totalmente la città, ma soltanto controllare l'aeroporto ed alcuni porti minori nella parte meridionale, per consentire una rapida evacuazione via mare e via aria. La flotta sottomarina Red Dolphin non è infatti in grado di recuperare da sola tutti i soldati ed i mezzi strategici presenti, ed intanto la pressione federale comincia a farsi sentire. Le forze di Zeon devono quindi far arrivare dall'Africa i pochi cargo Medea sopravvissuti alla prima parte dell'operazione, per potere terminare con successo il ritiro delle truppe, non potranno infatti contare su altri mezzi poiché le forze aeree di Zeon sulla Terra si stanno preparando per una nuova importante operazione (l'assalto a Jaburo n.d.a.). Mentre il comando sta approntando i preparativi per la partenza, un ricognitore Luggun inviato da uno dei sottomarini della flotta Red Dolphin, riesce a stento ad atterrare sulla pista dell'aeroporto, è stato pesantemente danneggiato da un fuoco d'artiglieria contraerea e solo l'abilità del pilota (una donna) ha evitato che il mezzo venisse abbattuto. Il ricognitore ed il suo coraggioso pilota portano con sé delle brutte notizie. Le truppe federali nella loro avanzata hanno occupato una ex base di Zeon, che si trova dall'altra parte dello stretto del Bosforo, la base in questione, probabilmente in seguito all'ultima offensiva di Zeon, è stata recentemente dotata di molte rampe di lancio missili terra-aria e di cannoni antiaereo. Con questo tipo di dotazione è assolutamente impossibile per qualsiasi tipo di aereo avvicinarsi ad Istanbul, men che meno i lenti aerei da trasporto.
Diventa quindi decisivo riuscire ad espugnare questa base e riuscirci anche molto in fretta. Dalle foto scattate durante la ricognizione emergono particolare preoccupanti, l'esercito federale ha provveduto a rafforzare la sorveglianza sulla base: ci sono due perimetri di recinzioni, nella zona antistante la recinzione esterna c'è un campo minato anti mobile suit, e non meno di 20 carri armati presidiano il perimetro intermedio, ci sono anche alcune batterie di cannoni a medio-lungo raggio. Come se ciò non bastasse, i federali hanno piazzato un paio dei loro mobile suit modello Guntak in punti strategici del perimetro intermedio; prendere questa base, con un attacco diretto sarebbe estremamente difficoltoso, persino utilizzando i mobile suit e le perdite sarebbero comunque altissime. Occorre agire diversamente, il comando ha perciò ideato un piano che comporti l'infiltrazione di truppe di commandos all'interno della base, per sabotarla e distruggere le rampe di missili della contraerea, fortunatamente tra i soldati ve ne sono un paio che hanno prestato servizio in quella base e possono fornire informazioni utili sul campo minato e sui possibili punti d'accesso. Il piano prevede di catturare i mobile suit Guntank nemici e di impiegarli tatticamente per fornire

protezione ai sabotatori o come diversione, in casi estremi potrebbero persino indirizzare il fuoco dei loro cannoni contro le batterie antiaeree aumentando il danno al nemico, i personaggi faranno parte della squadra, alcuni dovranno pilotare i Guntank, altri a seconda dei tratti posseduti e del grado di competenza avranno altri compiti.
La squadra degli incursori sarà composta da 15 membri più i giocatori. I membri dei commandos hanno tutti una competenza sui tratti di Combattimento ad 8 tranne il comandante che ha 9, inoltre hanno il tratto Sotterfugio tra 8 e 9. Nella squadra ci saranno due membri con il tratto Pronto soccorso e l'apposita attrezzatura. Tutti i membri della squadra hanno armi da fuoco normali e pistole con silenziatore, un paio di questi avranno anche delle armi anti-carro portatili, qualora gli eventi lo richiedessero. I personaggi, a prescindere dal loro ruolo, avranno almeno una pistola con silenziatore. Tutti utilizzeranno abiti mimetici che daranno loro un +1 al tratto Sotterfugio. Gli obiettivi che devono essere raggiunti per il successo della missione sono nell'ordine:

- raggiungere la base ed infiltrarsi nella prima cerchia di sicurezza, superando una recinzione, tutto ciò non dovrebbe essere particolarmente difficile, poiché la squadra è in possesso di una mappa abbastanza dettagliata, fornita dai soldati che erano precedentemente stanziati lì (il narratore potrebbe sempre però aggiungere qualche piccola variazione);
- prendere possesso nel modo più silenzioso possibile dei due Guntank, accanto ad ogni mobile suit c'è un gruppo di 5 soldati: 4 guardie ed un pilota, che andranno eliminati (o resi inoffensivi) in modo silenzioso. Attenzione: una volta preso il controllo del Guntank se non si possiede il tratto Tecnologia del nemico, si avrà una penale di 2 sul tratto Pilotare Mobile suit;
- riuscire a penetrare all'interno della recinzione principale (un solido muro con 200 punti struttura e corazza 25), non sarà possibile passare sotto il muro in quanto i federali hanno chiuso ogni accesso ma i soldati precedentemente stanziati avvertiranno che c'è un punto cieco dove è possibile arrampicarsi se si è sufficientemente accorti. Un altro sistema potrebbe essere sfruttare le uniformi rubate ai soldati di guardia ai Guntank. A prescindere dalla strategia presa: per arrampicarsi occorre utilizzare contemporaneamente i Tratti Atletica e Sotterfugio (penale di 2 in entrambi) superando coefficiente di difficoltà 14 per le due prove, inoltre intorno alla recinzione ogni 15 minuti passa una pattuglia con un cane (con Percezione sensoriale di 8), se i personaggi spendono alcuni round utilizzando il tratto Percezione sensoriale con difficoltà 14 potranno individuarla. I cambi della guardia ai due mobile suit federali avvengono ogni 4 ore per cui, regolandosi di conseguenza, i personaggi potrebbero sostituirsi alle guardie di ritorno dal loro turno, dovranno comportarsi in modo non sospetto e se staranno attenti dovranno superare una prova su Carisma con una difficoltà bassa: 12.
- All'interno della base i personaggi e la squadra commando dovranno minare le armi contraeree e magari anche un paio di postazioni d'artiglieria campale, se sono travestiti potrebbero avvicinarsi fingendo di essere soldati di ronda (prova sul tratto Carisma) mentre se sono in mimetica dovranno usare Sotterfugio. Le bombe sono confezionate con esplosivo da demolizione e sono predisposte per esplodere dopo 10 minuti dall'attivazione, qualora occorresse modificare il tempo del timer lo potrà effettuare chi possiede il tratto Esplosivi.
- Dopo aver minato gli obiettivi i commandos dovranno trovare un mezzo per uscire in fretta, mentre il pilota sul Guntank attaccherà la struttura; se i commandos hanno avuto successo allora la preoccupazione del pilota sarà solo quella di distruggere i cancelli della base (bersaglio postazione con 80 punti struttura e 20 punti corazza), eliminare i carri armati che arriveranno ad ondate di 5, ed i cannoni a lunga gittata, che non possono colpire i Guntank finché questi non si allontanano dalla base uscendo dalla prima recinzione. Qualora la squadra si fosse fatta scoprire, allora toccherà ai mobile suit occuparsi della distruzione delle armi contraeree, che ai fini del combattimento vanno considerate come un'unica postazione fissa con 500 punti struttura e 10 punti corazza. Purtroppo però nella base sono stati

consegnati anche due modelli di Guncannon (che non potevano essere stati individuati dalla ricognizione aerea) questi modelli entreranno in azione dopo 5 round di battaglia se l'allarme non suona, mentre arriveranno dopo soli 2 round se invece le squadre si sono fatte scoprire.

I piloti dei due mobile suit sono abbastanza in gamba: Pilotare Mobile Suit a 8.

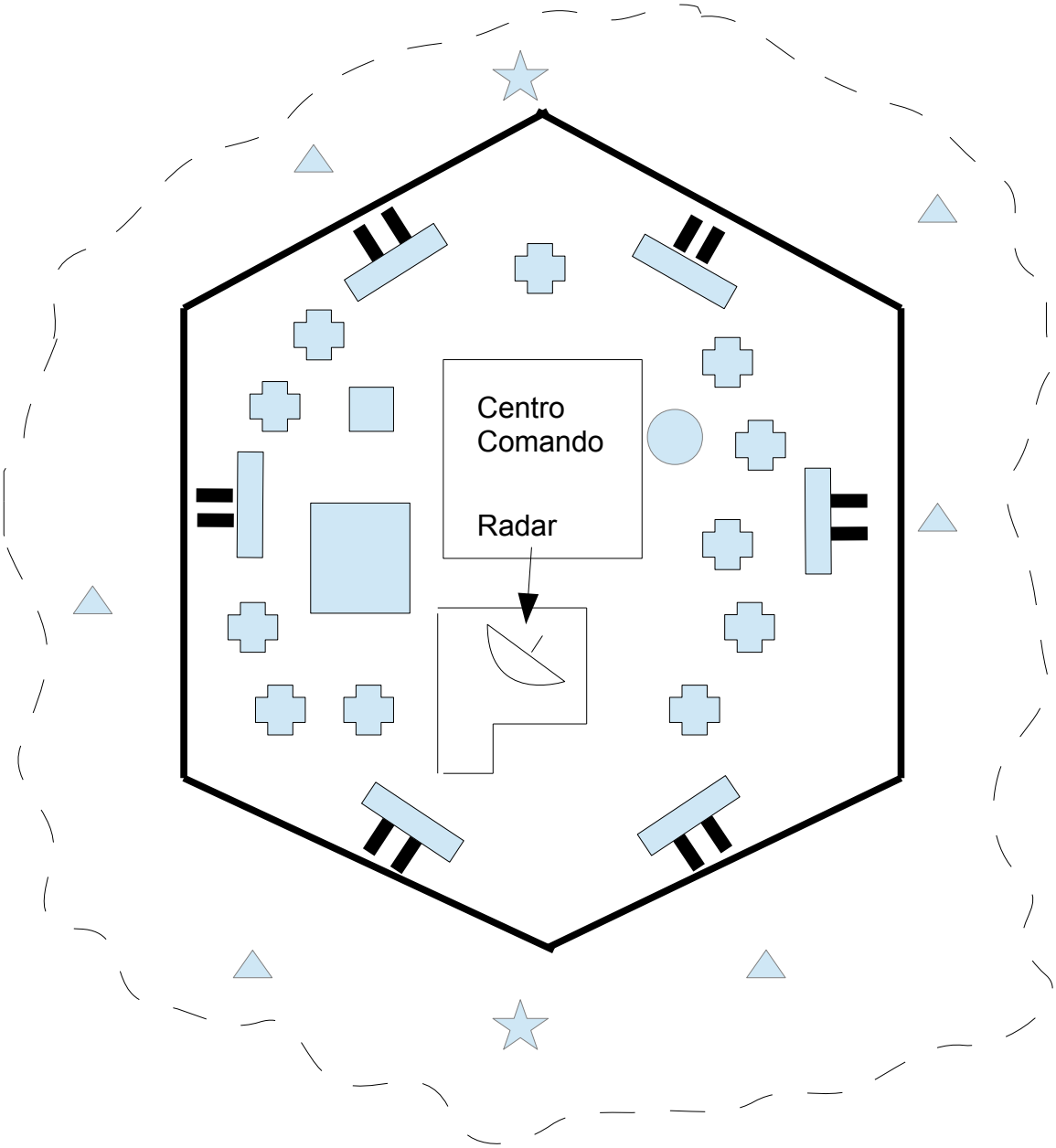
Attenzione: qualora le cose si mettano male per la squadra ed il narratore non volesse infierire il numero dei mobile suit potrebbe anche dimezzarsi, ma questa è una decisione che spetta al solo narratore.

- Dopo che la base avrà subito danni ingenti alle strutture i giocatori dovranno allontanarsi usando mezzi reperiti sul posto come jeep, camion, Hovertruck, carri armati o gli stessi Guntank, se non sono state messe fuori uso precedentemente, due torri con cannoni da 175 apriranno il fuoco contro i fuggitivi, che però non verranno inseguiti una volta giunti oltre i 500 metri dalla recinzione esterna.
- La missione si considera terminata se il gruppo riesce a raggiungere il mezzo di recupero: un sommergibile classe Yukon.

Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** nessuno. **Per i federali:** carri armati modello 61, mobile suit Guntank e Guncannon, ed altri mezzi come camion, jeep e moto facilmente creabili dal narratore con l'accessorio GUS "Creature non umane"

Remunerazione obiettivo 8 punti personaggio.

Mappa della base federale sul Bosforo



Linea perimetrale esterna

Muro di cinta

Batteria cannoni lungo raggio

Ubicazione Guncannon

Ubicazione Guntak

Batteria contraerea

Ubicazione carri

Avventure per personaggi della Federazione Terrestre.

Operazione "Cratere".
20 settembre anno 79 U.C.
Area Geografica: Nordamerica
Grado di compatibilità con serie Gundam, alta.
Premessa: la guerra di un anno, dopo molti mesi di stallo, ha finalmente raggiunto un punto di svolta importante per la Federazione Terrestre, dopo aver perso la propria flotta spaziale ed esser stato ad un passo dalla resa incondizionata, l'esercito federale ha finalmente ultimato una serie di progetti per poter riprendere e vincere la guerra contro Zeon.
Gli ingegneri militari hanno ideato e costruito una serie di nuove armi molto efficaci: la prima nave spaziale federale per il trasporto e l'impiego operativo di mobile suit (la Base Bianca), tre nuovi modelli di mobile suit (Guntank, Guncannon e Gundam) e gli armamenti ad essi dedicati. Purtroppo quello che doveva essere un progetto segreto è stato anzitempo scoperto da Zeon. La Base Bianca nella sua prima missione operativa, in cui doveva recuperare i tre modelli di mobile suit sopra citati, è stata attaccata ed inseguita da un incrociatore classe Musai di Zeon guidato dal Maggiore Char Aznable "La cometa rossa" in persona. La caccia è durata per tutto il tragitto da Side 7 fino alla Terra, dove il maggiore Char, con un'abile mossa, è riuscito ad attaccare la Base Bianca mentre stava effettuando il rientro nell'atmosfera terrestre. La Base Bianca è fortunatamente uscita illesa dall'attacco, ma purtroppo la sua traiettoria di rientro è mutata e la nave spaziale federale è discesa nella parte sud-occidentale del Nordamerica, una delle zone controllate dal nemico. Le forze di Zeon non hanno perso tempo ed hanno subito attaccato senza sosta la nave spaziale, solo la superiorità tecnologica del mobile suit federale Gundam, ha permesso di sbaragliare le forze nemiche e proseguire il viaggio.
Si è però verificato un grave problema, il Gundam utilizza infatti un nuovo tipo di arma: il Beam Rifle, questo tipo di fucile funziona con una tecnologia di nuova generazione, che consente di sparare raggi a megaparticelle esattamente come il cannone di una nave spaziale, conferendo così al mobile suit una potenza di fuoco eccezionale. Durante la battaglia il Gundam ha esaurito l'energia del suo beam rifle e dovendo proseguire il combattimento, si è trovato costretto ad abbandonarlo sul campo di battaglia senza poterlo né recuperare né distruggere.
Le truppe di Zeon hanno potuto constatare sulla loro pelle l'efficacia di quest'arma, e molto probabilmente se individuano il beam rifle abbandonato, non perderanno tempo e cercheranno di recuperarlo e studiarne la tecnologia. Tutto questo non deve assolutamente accadere, il vantaggio tattico derivante da questo tipo di arma deve rimanere una prerogativa dell'esercito federale, sarebbe infatti un disastro se Zeon riuscisse ad equipaggiare i suoi mobile suit con questo tipo di arma!
Obiettivo: data la complessità della situazione ed il grado di allerta delle truppe di Zeon in loco, anziché utilizzare un bombardamento strategico occorre inviare in quella zona (secondo le mie stime dovrebbe essere in Arizona ndr.) una squadra di commandos guastatori con l'obiettivo di distruggere a qualunque costo il "Beam rifle".
Ovviamente la squadra di guastatori sarà formata dai personaggi, il gruppo necessiterà di personaggi competenti nei tratti: Pilotare Veicoli volanti atmosferici, Esplosivi, Camuffare e se possibile Lingue straniere.
Il gruppo partirà con piccolo velivolo sperimentale (una sorta di aliante il cui disegno si trova a pag. 18) dotato di tecnologia stealth, che verrà trainato da un mezzo vettore (Core booster, Dishderry ecc.) e lanciato in prossimità del territorio nemico. Da questo momento in poi la squadra dovrà contare solo sulle proprie forze, non ci sarà alcun tipo supporto eccezion fatta per un membro dello spionaggio federale operante in quella zona, che fornirà sia le informazioni su dove si trova il beam rifle che i mezzi per l'infiltrazione e la distruzione dell'obiettivo.
La missione inizierà al tramonto, partendo da un aeroporto segreto nei pressi di Jaburo, la squadra dovrà volare di notte e non ci saranno particolari problemi salvo l'atterraggio che sarà un po'

movimentato (grado di difficoltà da 14 in su). La squadra indosserà delle tute mimetiche (+1 Sotterfugio) e sarà armata con pistole e mitragliette: lo spazio sul velivolo è infatti ridottissimo. Una volta nascosto il velivolo, il gruppo si recherà alle coordinate d'incontro con la spia, il narratore è libero di concordare eventuali segni di riconoscimento e parole d'ordine. Dopo aver conosciuto la spia nome in codice Roderick, un soldato federale datosi alla macchia dopo la sconfitta delle truppe federali nella fase d'invasione terrestre di Zeon. Roderick porterà la squadra con una jeep nei pressi del sito in cui si trova il fucile a raggi. Purtroppo come era prevedibile, la zona è già presidiata dai soldati spazianoidi, che hanno circondato l'area e che attendono un trasporto per la loro base regionale comandata da un certo Maggiore Kassel, un'autentica carogna! Ci sono circa una quarantina di soldati in zona tutti armati di pistola e fucile d'assalto. Nell'area ci sono alcune camionette, due blindati Cui ed un camion Samson. Attaccare direttamente è sconsigliabile, ma Roderick possiede delle uniformi di Zeon insieme ad un vasto arsenale di armi portatili del nemico, tra cui un lanciagranate, ed ovviamente l'esplosivo necessario per far saltare tutto in aria.
Dopo aver deciso quanti membri della squadra entreranno in azione camuffandosi da soldati nemici, il piano potrà procedere, la squadra potrà infiltrarsi senza grandi problemi (a patto che i personaggi non adottino un comportamento sospetto), potranno scoprire che alcuni tecnici di Zeon stanno analizzando il fucile, attorno alla zona ci sono moltissime guardie: avvicinarsi e piazzare una bomba è praticamente impossibile. Ad un certo punto dal cielo si sentirà un rombo potente, un cargo Fat Uncle sta sorvolando la zona e sta atterrando a qualche km. dal sito (la zona non è adatta all'atterraggio dell'enorme aereo). Poco dopo la terra trema, in zona stanno arrivando due mobile suit Zaku. Uno dei due mobile suit è uno Zaku Commander's type con la livrea nera e viola: è lo Zaku di Kassel. La vista dei due possenti giganti d'acciaio potrebbe fornire al membro della squadra con la migliore competenza in Sotterfugio, l'opportunità di avvicinarsi al fucile ma senza abbastanza tempo per piazzare le cariche. L'unico modo per distruggere il fucile sembra essere quello di minare il camion Samson che dovrà portarlo via.
Occorre comunque un diversivo per strisciare sotto il camion e minarlo. Sarà Roderick, rimasto accanto alla jeep ad osservare i personaggi col binocolo, a fornirlo: con la sua jeep andrà alla massima velocità possibile verso il sito sparando con un lanciarazzi verso i mobile suit. Kassel e l'altro pilota lanceranno all'inseguimento i loro Zaku mentre nell'accampamento ci sarà abbastanza trambusto da poter nascondersi sotto il Samson (difficoltà Sotterfugio a 15) e minarlo con l'esplosivo, i membri della squadra potranno nascondersi a loro volta (rocce e buche in zona non mancano) per cercare di allontanarsi dalla zona dell'esplosione (sempre difficoltà con Sotterfugio a 15). Dopo poco Kassel tornerà indietro con la sua preda: il suo Zaku tiene nella sua mano gigantesca il povero Roderick ferito. Dopo poco il rumore metallico di un altoparlante trasmette l'odioso messaggio di Kassel, egli intima ai complici della spia di arrendersi e consegnarsi altrimenti la spia verrà uccisa sul posto, la minaccia è accompagnata da un movimento della mano del mobile suit che stringe la morsa attorno al povero Roderick. I giocatori dovranno fare una scelta: consegnarsi e far fallire la missione, o lasciare Roderick al suo destino e sperare di avere successo. Non esiste la possibilità di avere entrambe le cose, al minimo segnale di minaccia Kassel ucciderà Roderick. Kassel inizia un conto alla rovescia doloroso e penoso per ogni giocatore (10 secondi) terminato il quale la mano dello Zaku stritolerà il povero Roderick, il cui corpo martoriato verrà scagliato lontano. Il narratore dovrà far presente ai giocatori che questa condotta va contro le norme del Trattato Antartico, e ciò costituisce un crimine di guerra. Kassel non ordinerà una perquisizione od un rastrellamento della zona, evidentemente la sua intelligenza è decisamente inferiore al suo sadismo.
Dopo che lo “spettacolo” sarà terminato il fucile sarà caricato sul camion che lo porterà al cargo in attesa poco lontano. La colonna inizierà a muoversi con i Cui di scorta al Samson, a questo punto col polverone che si alzerà i personaggi sotto al camion potranno sgattaiolare sotto al camion senza essere visti, con una prova di Destrezza a difficoltà 14 oppure con una mossa d'Acrobazia a difficoltà 12, se falliranno verranno schiacciati dalle ruote dei mezzi!

A seconda di quanto avranno settato i timer (non è possibile usare dei telecomandi per via del pesante residuo di particelle Minovsky), potranno assistere ad un'enorme esplosione che spazzerà via l'intera colonna, eccezion fatta per i due mobile suit che saranno però gravemente danneggiati, lo spostamento d'aria causerà il sollevarsi di un gran polverone, pietre e lapilli potrebbero colpire i personaggi se costoro non hanno cercato un rifugio sicuro o se sono troppo vicini all'esplosione. Kassel indispettito e furente per lo smacco subito lancerà improperi e minacce all'indirizzo dei sabotatori, ma non effettuerà ricerche nell'immediato, anche perché non ha abbastanza truppe, lascerà quindi l'area.
I giocatori dovranno tornare a piedi verso il loro mezzo, potrebbe essere un cammino lungo, si muoveranno infatti a piedi e cercando riparo per sfuggire alle pattuglie che Kassel ha sguinzagliato alle loro calcagna. A prescindere dal tempo e dalle precauzioni impiegate, una di queste pattuglie di 8 soldati si troverà nei pressi del luogo in cui la squadra ha nascosto il velivolo per la fuga. Il gruppo dovrà combattere contro questi avversari poiché se lasciati operare essi scopriranno il velivolo nascosto. Questi soldati hanno nei tratti combattimento ed in quello Destrezza valori tra 7 e 8, sono armati di fucili d'assalto ed anche di una granata ciascuno. Se i personaggi hanno mantenuto le armi fornite loro da Roderick potranno contrastare i soldati di Zeon.
Una volta eliminata questa minaccia la squadra potrà tornare verso il quartier generale, anche se il narratore potrebbe regalare ai personaggi un brivido extra, facendoli inseguire da un paio di caccia Dopp, che verranno allontanati dall'arrivo provvidenziale di alcuni Core Fighter.
Nota dell'autore: lo svolgimento appena descritto è stato quello della partita “beta test” che ho arbitrato. La situazione in cui si troveranno i giocatori è complicata, ma offre comunque delle possibilità da sfruttare per avere successo. Lasciando i giocatori liberi di parlarsi (ovviamente prima di infiltrarsi nel sito di Zeon) si potrebbero trovare delle strategie originali e magari molto efficaci.
I giocatori dovrebbero capire che: meno rumore si fa più possibilità essi avranno di compiere la missione con successo e sopravvivere, quindi niente attacchi Kamikaze!!
Personalmente avevo trovato alcune tattiche alternative nel caso in cui la possibilità di minare il trasporto non fosse riuscita.

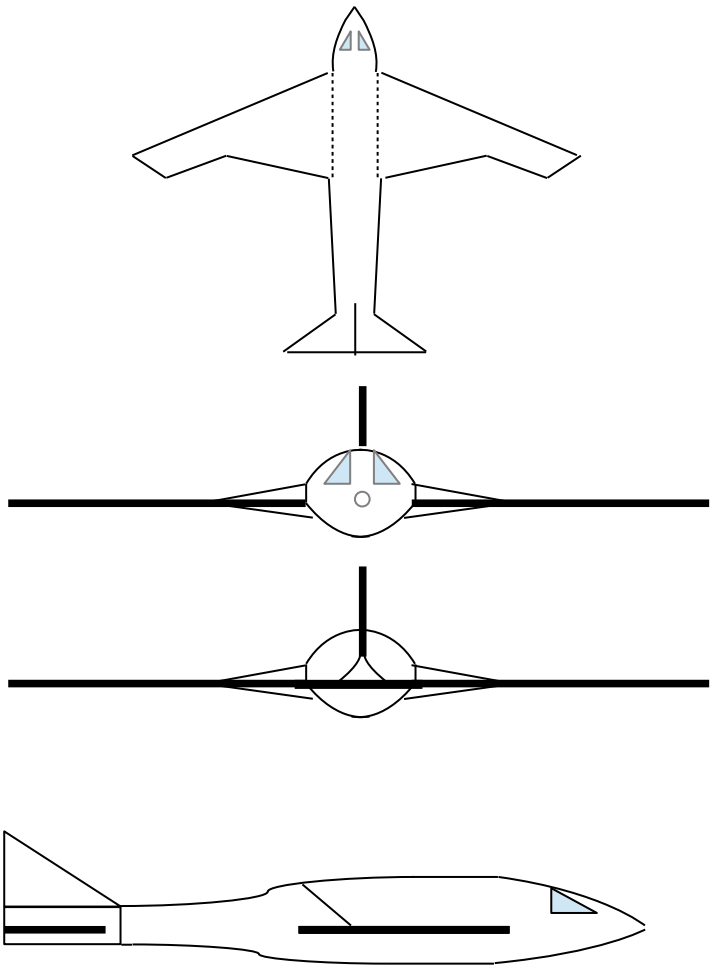
- I personaggi potrebbero impossessarsi di un blindato Cui e distruggere il fucile con quel mezzo (dovendo però affrontare la squadra di 40 soldati ed un altro blindato in un pericoloso scontro a fuoco). Questa tattica dovrebbe essere accompagnata dal sabotaggio dell'altro blindato per avere maggiore efficacia. Se si desidera portare avanti questo tipo di tattica si consideri che il Beam rifle ha circa 50 punti struttura con blindatura di 5. L'arrivo di Kassel metterebbe i personaggi in una situazione difficile, in quanto il diabolico maggiore non esiterebbe a lanciarsi personalmente alla caccia dei responsabili della sua sconfitta e lo farebbe col suo temibile mobile suit.
- I personaggi potrebbero sabotare il cargo Fat Uncle e farlo precipitare, l'idea non è male, il cargo usa un sistema di propulsione nucleare e se esplodesse in aria la deflagrazione potrebbe distruggere tutto il carico beam rifle compreso. Purtroppo il cargo si trova a molti km. di distanza ed oltre ad essere ben protetto (almeno altri 30 uomini) non è possibile che i personaggi possano raggiungerlo a piedi prima del convoglio o comunque in tempo per minarlo.
- Più praticabile ma assai pericolosa l'idea di costruire un ordigno improvvisato che esploda al passaggio del convoglio, il timer va settato OPPURE si può modificare l'ordigno per farlo esplodere con altri sistemi: il peso per esempio (occorre un tiro su Esplosivi con difficoltà 16), col rischio di fare esplodere il primo mezzo del convoglio, uno Zaku od un Cui, mancando però clamorosamente il bersaglio. Magari i giocatori possono trovare il sistema adatto, ma più questo sarà spettacolare, più alta dovrà essere la difficoltà della prova del tratto usato.
- I personaggi potrebbero mischiarsi alla scorta del convoglio, raggiungere il trasporto ed alla prima occasione minare il camion od il cargo, buona idea ma rischiosa da mettere in pratica,

poiché la probabilità per i personaggi di venire scoperti, a meno che essi non trovino un modo efficace per nascondersi, è decisamente molto alta (difficoltà 18 tutte le prove di Carisma e Sotterfugio).

- L'ipotesi di rubare o distruggere un mobile suit è decisamente poco praticabile, gli unici mobile suit hanno già un pilota che non uscirà dal mezzo per nessun motivo, il gruppo non ha abbastanza esplosivo per distruggere tutti i mobile suit.

Una cosa molto importante: se il narratore desidera far giocare anche la prossima avventura dovrà fare in modo che Kassel sopravviva e che i personaggi vogliano vendicarsi di lui, in questo caso l'uccisione di Roderick può essere il giusto motivo. Se i personaggi riuscissero nella missione, senza che Roderick venga ucciso, potrebbero venire a conoscenza della sua morte successivamente, magari con una comunicazione da parte dei superiori.
In ogni caso nella storia narrata nel cartone animato Gundam, Zeon riuscirà comunque, un paio di mesi dopo, a realizzare il suo fucile a megaparticelle, fortunatamente per la Federazione troppo tardi per una produzione massiccia.
Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** mobile suit Zaku II J, più lo Zaku II Commander's type del comandante Kassel, mezzi trasporto truppe Cui, autocarro Samson, aereo cargo Fat Uncle. **Per i federali:** velivolo leggero da infiltrazione (vedi sotto) dotato di 100 punti struttura corazza 0 e jeep facilmente creabile dal narratore con l'accessorio GUS “Creature non umane”, caccia FFX7 Core fighter o Corebooster.
Remunerazione obiettivo 7 punti personaggio.

Rappresentazione del velivolo leggero da infiltrazione



Operazione: ”Homerun”
08 dicembre anno 79 U.C.
Area Geografica: Nordamerica
Grado di compatibilità con serie Gundam, medio-alta.
Premessa: in data 5 dicembre dell'anno 79 dell'Universal Century, l'esercito federale ha avviato una vasta offensiva per scacciare le forze di Zeon dal suolo terrestre, in particolare dall'Africa e dal Nordamerica. Nell'ambito dell'offensiva volta a liberare il territorio americano, fondamentale è la caduta di Base California, il quartier generale dell'esercito di Zeon nel territorio.
Per riuscire ad espugnare l'obiettivo, occorre però prima sfondare la linea difensiva continentale approntata dalle forze del principato, una serie di avamposti e piazzeforti che corre per tutta la parte sud occidentale del continente nordamericano da …...a …... . Una di queste piazzeforti è in prossimità della città di Las Vegas ed è proprio per conquistare Las Vegas che è stata ideata l'operazione “Homerun”, le truppe dell'esercito federale dotate dei nuovi mobile suit, verranno dislocate sul posto con un'operazione aviotrasportata ed avanzeranno, protette dall'aviazione, fino ad assaltare e ad espugnare l'obiettivo. Nonostante le perdite subite dalle forze di Zeon ad Odessa e nel fallito attacco a Jaburo, è probabile che vi sia comunque un forte resistenza.
Obiettivo: l'operazione “Homerun” prevede il massiccio invio di truppe aereo trasportate nella zone sud-occidentale del nordamerica, il corpo di spedizione prevede un totale di una decina di mobile suit, coadiuvati da una dozzina di carri armati modello 61 e da blindo leggeri Hovertruck 74. Il numero di mezzi impiegati dovrebbe permettere alle forze federali di avere facilmente la meglio sulle rimaneggiate forze di Zeon.
I personaggi fanno parte della squadra d'assalto ed utilizzano tutti i nuovi mobile suit federali: Guntank, RGM-79, RGC 80 Gmcannon e Guncannon, per coloro che avessero giocato l'operazione “Cratere”, quest'avventura da la possibilità di vendicarsi dello spietato Maggiore Kassel, è lui infatti il comandante delle truppe di Zeon nel settore delle operazioni e Las Vegas è il suo quartier generale.
I personaggi alla testa di un imponente corpo di spedizione si sentiranno sicuri e molto ottimisti, ma la situazione in cui si trovano prenderà da subito una brutta piega. Per la data d'inizio per l'operazione, che è stata stabilita dal quartiere generale federale a Jaburo, le condizioni meteo non sono favorevoli: ci sono molte nuvole che rendono molto difficoltoso volare, i sistemi radar sono infatti penalizzati dalle particelle Minovsky, per questo la flotta aerea di Cargo Medea che deve trasportare il corpo di spedizione si perde finendo fuori rotta, come se non bastasse il settore in cui si ritrova è pesantemente difeso dalla contraerea nemica. Questo fatto espone i lenti cargo ad un tiro incrociato che miete subito alcune vittime, un paio di cargo che trasportavano metà dei mobile suit da impiegare sul campo (dei Guntank ed un paio di RGM-79) viene abbattuto e precipita, un altro cargo si separa dalla squadra, mentre il trasporto dei personaggi viene colpito e costretto ad un atterraggio di fortuna. Solo i Mobile suit dei personaggi, un mezzo Hovertruck e circa 6 carri armati (presenti su di un altro cargo danneggiato) sono le uniche forze che possono essere impiegate per l'assalto a Las Vegas.
Il viaggio verso l'obiettivo non sarà eccessivamente lungo, i mezzi federali si muoveranno in un paesaggio desertico dove il terreno non rappresenta un problema per i loro mezzi, la vera difficoltà sarà rappresentata dagli assalti delle truppe nemiche, all'inizio il nemico attaccherà con piccole squadriglie di caccia Dopp (non più di 3 caccia) poco più che ricognitori, man mano che i personaggi avanzeranno, gli agguati saranno condotti da carri Magella e da mobile suit Zaku (la quantità dei nemici è a discrezione del narratore). Dopo una faticosa avanzata il gruppo giungerà in vista di Las Vegas. Il quartier generale delle forze di Zeon è costituito da una classe Dabte, ed è protetta da una dozzina di carri Magella.
Il maggiore Kassel sarà presente con la sua squadra di Mobile suit (da 3 a 5) egli stesso piloterà il suo mobile suit: un temibile Gouf. Kassel è un ottimo pilota (Pilotare mobile suit tra 9 e 10) e non si arrenderà mai sebbene cerchi di fuggire se messo alle strette. Qualora il narratore desideri

innalzare il livello di difficoltà della battaglia allora potrà far uscire dalla fortezza una classe Gallop per rendere più interessante lo scontro.
Quando i giocatori avranno sconfitto tutti i mobile suit, compreso quello di Kassel, e ridotto l'operatività della classe Dabte al 20%, allora la guarnigione di Las Vegas si ritirerà verso le coste della California, a patto che i personaggi abbiano ancora dei mobile suit ancora funzionanti (operatività superiore al 20%).
Terminata questa battaglia le truppe federali avranno la possibilità di proseguire nella loro campagna di riconquista del suolo terrestre puntando direttamente sulla Base California, mentre i personaggi, che avevano preso parte all'operazione "Cratere", avranno avuto la loro vendetta.
Mezzi utilizzati:**Per Zeon:** caccia Dopp, carri armati Magella Attack, mobile suit Zaku II J, più Gouf del comandante Kassel, corazzata terrestre classe Dabte ed eventualmente nave da battaglia terrestre classe Gallop. **Per i federali:** cargo classe Medea, carri armati Modello 61, Hovertruck 74, Mobile suit RGM-79, Guncannon, RGC 80 Gmcannon e Guntank.
Remunerazione obiettivo 7 punti personaggio.

Avventura per personaggi di qualunque fazione.

"Scacchiera atlantica".
6 novembre anno 79 U.C.
Area Geografica: Oceano Atlantico – Irlanda.
Grado di compatibilità con serie Gundam, medio alta.
Premessa dell'autore: differentemente dalle avventure fin qui descritte, "Scacchiera atlantica" può venire giocata sia nei panni di personaggi federali che in quelli di soldati di Zeon, il risultato dell'avventura non inciderà in modo particolare sugli eventi futuri che verranno in seguito narrati nella serie animata.
Obiettivo: in seguito alla morte di Garma Zabi il figlio più giovane del Principe Degwin Zabi di Zeon, il conflitto della Guerra di una Anno si riaccende e si avvia a velocità crescente verso una nuova svolta. Ormai i mobile suit non sono più un'esclusiva dell'esercito spazianoide, l'esercito federale può infatti contare su nuovi mezzi tra cui spiccano il famigerato mobile suit Gundam e la nuova nave spaziale federale classe Pegasus: la Base Bianca.
L'esercito della Federazione Terrestre, sfruttando la momentanea situazione di smarrimento del nemico dovuta alla morte del Colonnello Garma, comandante della Forza d'attacco terrestre di Zeon, ha lanciato un'offensiva su vasta scala che ha come obiettivo i bacini minerari di Zeon in Europa Orientale presso Odessa. L'alto comando di Zeon non nutre molte speranze di poter vincere la battaglia di Odessa ecco perché sta riorganizzando le sue forze altrove. L'asso di Zeon Char Aznable, dopo essere stato degradato e congedato per non aver protetto in modo adeguato il Colonnello Garma, è stato recentemente reintegrato nella Forza d'Attacco Mobile comandata da Kicilia Zabi, e posto al comando di una piccola flotta di sommergibili denominata "Mad Angler".
La Mad Angler staziona nell'Oceano Atlantico, molto vicina all'Irlanda dove è ubicata un'importante base navale federale. L'obiettivo principale per Char in questo momento è aprirsi un varco attraverso la rete di mine marine e di rilevatori sonar della marina federale, ed avere possibilità di avvicinarsi in modo furtivo all'isola, potendo in questo modo monitorate le attività della base nemica. Per questo motivo Char ha inviato sul posto il suo uomo migliore: il Capitano Boone, che con due sommergibili classe Yukon ed alcuni mobile suit dovrà trovare il modo di aprirsi un varco fino alle coste irlandesi.

Il Capitano Flanagan Boone

Obiettivo diametralmente opposto è quello della marina federale, l'alto comando ha deciso che, non appena sarà terminata la battaglia ad Odessa, la Base Bianca dovrà rientrare dall'Europa, in quanto il suo inesperto equipaggio è molto provato per le molte battaglie combattute e la stessa nave spaziale ha urgente bisogno di riparazioni e rifornimenti. Il

luogo migliore dove poter fare rientrare la nave è proprio la base federale di Belfast in Irlanda, da tempo infatti la marina federale, conscia della difficoltà di affrontare in mare aperto le agguerrite flotte sottomarine di Zeon, ha deciso di difendere le coste irlandesi sfruttando una vasta e fitta rete di mine antinave ed antisommergibile insieme ad un sistema di boe acustiche per l'individuazione di mezzi sottomarini in avvicinamento. In alcuni punti strategici all'interno di questa rete sono stanziate delle portaerei classe Himalaya, che trasportano aerosiluranti Don Escargot. Queste portaerei ed i Don Escargot sono fondamentali per il funzionamento della rete difensiva, in quanto in caso di attacco possono immediatamente intervenire inviando gli aerosiluranti per attaccare i mezzi in avvicinamento prima che si siano avvicinati troppo alle navi stesse o alla costa.
Il Capitano Boone ha individuato un settore in cui concentrare le sue operazioni d'attacco sfruttando le instabili condizioni climatiche, contraddistinte da mareggiate molto forti che possono limitare la capacità operative delle portaerei. La zona in questione è presidiata dalla portaerei "Solgenitzin", contro cui il Capitano Boone condurrà la propria partita sulla "Scacchiera atlantica".
La scelta della fazione per cui combatteranno i personaggi influenzerà molto lo svolgimento di questa breve avventura ed il tipo di mezzi pilotati, le forze di Zeon combatteranno una battaglia offensiva utilizzando soprattutto mobile suit anfibi come il Gogg e lo Z'gock, la Federazione starà invece sulla difensiva pronta a reagire con durezza agli attacchi nemici e a stroncarli prima che possano diventare una seria minaccia, per fare questo i personaggi dovranno pilotare mezzi volanti come gli aerosiluranti Don Escargot e gli aerei cargo Gunperry.
Parte I: la scacchiera è pronta! Alla fine il Capitano Flanagan Boone ha ricevuto il via libera da Char per lanciare la sua offensiva, come prima mossa occorre testare la capacità reattiva del nemico, per far questo l'ufficiale di Zeon sguinzaglia i suoi mobile suit Gogg e Z'gock contro la rete difensiva marina federale, questi non sono dei veri e propri attacchi ma delle scaramucce, che hanno come obiettivo capire la velocità d'intervento delle forze federale e l'abilità dei piloti degli aerosiluranti. I mobile suit di Zeon effettueranno dei rapidi attacchi alle boe d'ascolto con l'obiettivo di far accorrere gli aerei federali, fatto ciò i mobile suit attaccheranno i caccia cercando di distruggerne il più possibile e ritirandosi non appena la situazione inizia a diventare pericolosa: Boone ordinerà ai suoi uomini (e quindi anche ai personaggi) di rientrare appena l'operatività del mobile suit scende al 40% o meno.
I piloti degli aerosiluranti, qualora fossero in difficoltà, potranno richiedere l'invio di rinforzi da parte della "Solgenitzin" così come l'invio di mezzi di recupero se fossero costretti ad un ammaraggio forzato. Il Trattato Antartico proibisce ai combattenti di entrambe le fazioni di sparare sui piloti che hanno abbandonato i loro mezzi, anzi le obbliga, alla fine della battaglia, a soccorrere anche i soldati nemici qualora questi fossero in difficoltà; entrambe le parti in causa rispetteranno le norme del trattato.
Dopo aver compiuto un paio di incursioni contro la barriera difensiva federale il Capitano Boone si preparerà alla seconda fase dell'offensiva.
Parte II: la tempesta perfetta. I bollettini meteo segnalano un consistente peggioramento delle condizioni meteo nel tratto dell'Oceano Atlantico corrispondente alla zona delle operazioni della flotta Mad Angler. Questa è l'occasione che Boone aveva pazientemente atteso: con il peggioramento delle condizioni del mare qualunque nave si troverebbe in serie difficoltà a navigare, tutto ciò se da un lato non costituisce un problema per la sicurezza dell'imponente portaerei federale classe Himalaya, dall'altro ne riduce moltissimo l'operatività. Nessun aereo può infatti decollare ed atterrare con il mare in queste condizioni e quindi senza questa risorsa la "Solgenitzin" è esposta agli attacchi di mezzi sottomarini che, navigando sott'acqua, non sono influenzati dalla tempesta.
Per questo motivo il comandante della Solgenitzin: il Capitano Westmore, deve a malincuore abbandonare la sua posizione e rientrare al porto di Belfast, certo che di questa situazione le forze di Zeon potranno solo approfittare. Per fortuna dei federali la durata della tempesta (un giorno solo) non permetterà al Capitano di sommergibile di riuscire a smantellare completamente la rete difensiva così meticolosamente costruita dai federali in questi mesi, ma gli permetterà di mettere

fuori uso abbastanza boe acustiche e mine antisommergibile da poter approntare un'imboscata ai danni della portaerei Solgenitzin.
Il piano di Boone è abbastanza semplice ed ardito, nel varco creato nella rete difensiva federale verranno inviati alcuni mobile suit, questi rimarranno sul fondo del mare nascosti pronti a tendere un agguato alla portaerei Solgenitzin a momento opportuno, per nascondersi sul fondo ingannando i metal detector utilizzeranno dei rottami d'aereo precedentemente abbattuti, l'attesa sarà probabilmente lunga ecco perché nella cabina di pilotaggio dei mobile suit verranno imbarcate bombole d'ossigeno aggiuntive. I mobile suit avranno anche una camera filo-guidata e mimetizzata (avevo pensato ad un finto gabbiano) per osservare cosa accade in superficie e coordinare l'attacco.
La seconda parte del piano consiste nel piazzare i due sommergibile Yukon in una zona esterna ma comunque adiacente alla rete difensiva marina, Boone sa molto bene che la portaerei sarà preceduta da aerosiluranti di scorta ed il suo piano consiste nell'attirare lontano la forza aerea nemica, impegnandola in combattimento, in modo che la Solgenitzin sia lasciata da sola e con meno aerei a difenderla. In quel momento i mobile suit in attesa sul fondo del mare dovranno attaccare la portaerei ed affondarla. Il piano è ardito e rischioso, due sottomarini Yukon eventualmente supportati da due ricognitori Luggun, dovranno fronteggiare quanti più aerosiluranti Don Escargot possibile. Anche coloro che attaccheranno la portaerei saranno comunque esposti all'attacco di aerosiluranti, inoltre la portaerei classe Himalaya è dotata di bombe di profondità, quindi anche per i mobile suit non sarà una battaglia facile.
Il capitano federale Westmore dal canto suo è un abile marinaio e sa molto bene che Zeon tenterà qualche sortita (sebbene non immagini che tipo di tranello verrà organizzato), egli avanzerà preceduto da circa 15 Don Escargot di scorta e da un Gunperry che avrà il compito di lanciare in mare boe d'ascolto e mine antisommergibile, sulla portaerei rimarranno altri 15 aerosiluranti pronti al decollo in caso d'attacco.
Sia Boone che Westmore sono due abili uomini di mare, il loro tratto Pilotare veicoli marini è decisamente alto: 12 per entrambi, per il comandante del secondo Yukon il tratto Pilotare veicoli marini è 9. Gli equipaggi federali e di Zeon hanno un valore di 9 (qualora si voglia utilizzare la regola di differenza di abilità tra comandante ed equipaggio). I piloti di mobile suit hanno valori sul tratto Pilotare m.s. che variano da 9 a 8, anche i piloti federali hanno valori tra il 9 e 8 nel tratto Pilotare veicoli volanti atmosferici.
Affinché la battaglia si possa considerare vinta devono accadere le seguenti condizioni:
<u>se si gioca nei panni di piloti federali</u>, occorre distruggere i mobile suit che attaccano la Solgenitzin,se i personaggi si dovessero trovare distante dalla portaerei essi potranno andare in aiuto della nave solo dopo che i due sommergibili di Zeon, si sono ritirati dalla battaglia, ciò avviene qualora la loro operatività scenda al 40% o quando hanno esaurito i missili antiaereo, Flanagan Boone non deve affatto morire visto il ruolo che deve ancora giocare nella saga di Gundam.
<u>Qualora si giochi come soldati di Zeon,</u> la battaglia sarà vinta con l'affondamento della portaerei.
<u>Mezzi utilizzati:</u>**Per Zeon:** sommergibile Yukon, mobile suit MSM 03 Gogg, MSM 07 Z'Gock, aereo da ricognizione Luggun. **Per i federali:** portaerei classe Himalaya, aerosilurante Don Escargot, aereo da cargo Gunperry.
<u>Remunerazione obiettivo:</u> 5 punti personaggio.

Fonti consultate.

La maggior parte del materiale fonte d'ispirazione ed informazioni è stato ricavato sul sito: www.gundamuniverse.it, su cui si trovano informazioni riguardo alla serie cartoon di Gundam ed ad altre opere d'animazione a tema come: “Operazione Polvere di stelle” ed “Ottavo plotone”.
Altre importanti informazioni e spunti provengono da due opere manga di Kazuhisa Kondo: “Gundam crossover notebook” e “Gundam the revival of Zeon n. 1”.

Ringraziamenti.

Come sempre i miei ringraziamenti alla fine di questo mio lavoro vanno:

- innanzitutto a Sara che, oltre ad avermi spronato a mettere per iscritto le avventure che avevo scritto, mi ha sostenuto incoraggiato e sopportato durante la stesura di questo lavoro.
- 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/ .
- Allo staff di Gundam Universe sul cui sito: www.gundamuniverse.it ho potuto trovare tutte le informazioni necessarie per questo mio lavoro, oltre a trovare un sacco di notizie su anime, manga e modellismo del mondo di Gundam.
- A tutti coloro che hanno apprezzano 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.