

CLASSIC BATTLETECH ITALIA - SCENARIO

by Democritus e Lorenz

RAID!

Finalmente l'invasione è cominciata e con alcune facili vittorie dovute alla maggiore esperienza le forze attaccanti hanno preso possesso di vaste aree del pianeta. Ma le truppe locali sono ancora combattive e quando gli avversari mostrano di essere troppo fiduciosi abbassando la guardia, viene pianificato un raid contro una base di rifornimenti isolata. Se l'attacco riesce potrebbe rallentare o addirittura fermare l'avanzata degli invasori...

1. Situazione:

1.1 Il difensore ha 4 'mech attivati a guardia della Base, dove sono dislocate 6 baracche per la fanteria (1 esa ciascuna), 1 centro comando (2 esa), 1 Hangar di riparazione per i 'mech (4 esa, disposti 2x2) e 3 depositi per i rifornimenti (2 esa ciascuno).

1.2 Le baracche contengono ciascuna 1 unità di foot infantry, inizialmente inattive. Prima dell'inizio della partita il difensore tira 1d4+3 per ciascuna unità e si segna il risultato segretamente su un foglio: il risultato è il turno in cui si attivano e possono uscire dalle baracche. Se una baracca è distrutta prima, l'unità al suo interno è considerata distrutta.

1.3 L'obiettivo dell'attaccante è distruggere quanti più edifici possibile prima che l'arrivo dei rinforzi del difensore li costringa a ritirarsi. Il difensore deve difendere gli edifici della base fino all'arrivo dei rinforzi.

1.4 I giocatori concordano prima della partita in quale periodo giocare, e dunque quali 'mech sono disponibili (v. 3.1).

2. Mappe:

2.1 Si utilizzano 6 mappe, a scelta dei giocatori (v. 2.2) ma che contengano principalmente colline, pianura, boschi e/o deserto, massimo 1 fiume. Non delta, né montagne, né street grid o altre mappe urbane (eccetto City Ruins) o Drop Port.

2.2 Il difensore sceglie 4 mappe e le schiera a suo piacimento. A questo punto l'attaccante sceglie 2 mappe e le piazza da un lato delle mappe scelte dal difensore. Se 1,2,3,4 sono le mappe scelte dal difensore e 5,6 sono quelle scelte dall'attaccante, il campo di battaglia sarà quindi:

12	oppure	56
34		12
56		34

Le mappe 1,3,5 e 2,4,6 si toccano per il lato corto.

2.3 Il difensore piazza gli edifici della Base, su 4 righe verticali circa al centro tra le due mappe centrali (ovviamente compatibilmente con eventuali esa di terreno interferenti):

1a riga verticale: 3 depositi

2a riga verticale: Centro Comando e Hangar

3a riga verticale: 3 baracche fanteria

4a riga verticale: 3 baracche fanteria

Tra un edificio e l'altro e tra ogni riga deve esserci 1 esa di spazio.

2.4 Tutti gli edifici sono medi. Gli esa dei depositi e delle baracche hanno CF15 ciascuno. Gli esa del Centro Comando hanno CF30. Gli esa dell'Hangar hanno CF40 ciascuno.

3. Forze in campo:

3.1 Tutti i 'mech vengono determinati tirando sulle tabelle dei Field Manual, a seconda del periodo scelto dai giocatori. Anche i valori di Gunnery e Piloting vengono determinati tirando sulla tabella apposita secondo l'esperienza indicata.

3.2 *Difensore* - 'Mech: 1 lancia Heavy; Fanteria: 3 plotoni foot infantry (SRM), 3 plotoni foot infantry (Rifle, Ballistic). Tutti veterani.

3.3 *Attaccante* - 'Mech: 1 lancia Medium, 1 lancia Assault. Tutti regolari.

4. Schieramento:

4.1 Il difensore schiera per primo. La fanteria è nelle baracche (1 unità per baracca, v. 1.2). I 'mech sono schierati al massimo a 2 esa di distanza da un qualsiasi edificio della Base.

4.2 L'attaccante si schiera sulle mappe da lui scelte, entro 1 esa dal bordo corto più lontano dalla Base.

5. Durata della partita e iniziativa:

5.1 La partita dura almeno 7 turni. Alla fine del 7° turno si tira 1d6: la partita finisce con 5+ per il sopraggiungere dei rinforzi del difensore. Si aggiunge 1 al dado per ogni turno oltre il 10° (quindi la partita può durare al massimo 14 turni).

5.2 L'attaccante ha automaticamente l'iniziativa al primo turno. Dal secondo turno in poi si tira normalmente.

6. Condizioni di vittoria:

6.1 Alla fine della partita si contano i punti vittoria (VP) conquistati dall'attaccante:

+1VP per ogni baracca o deposito (intero) distrutto
+2VP per ogni esa di Hangar o Centro Comando distrutto
+2VP per ogni 'mech del difensore distrutto
+4VP aggiuntivi se il Centro Comando è stato completamente distrutto
+7VP aggiuntivi se l'Hangar è stato completamente distrutto
Totale positivo raggiungibile: +40

-2VP per ogni edificio (deposito, Hangar o Centro Comando) non danneggiato. Un edificio è danneggiato se almeno 1 dei suoi esa è stato distrutto.
-8VP aggiuntivi se il Centro Comando non è stato completamente distrutto
-10VP se almeno 4 'mech attaccanti sono stati distrutti o impossibilitati a ritirarsi (entrambe le gambe distrutte o gyro distrutto)
-12VP aggiuntivi se l'Hangar non è stato completamente distrutto
Totale negativo raggiungibile: -40

6.2 Se alla fine della partita il totale dei VP è positivo, l'attaccante ha vinto. Se il totale dei VP è negativo, il difensore ha vinto. Se il totale dei VP è 0, lo scontro è stato un pareggio. L'ammontare di VP positivi o negativi dà un'indicazione del livello di vittoria dell'attaccante o del difensore.

7. Opzioni di bilanciamento

Gran parte del bilanciamento dello scenario dipende dai 'mech ricevuti tirando sulle tabelle, cosa che può portare a partite magari non molto bilanciate ma comunque molto divertenti per la possibilità di trovarsi ad usare 'mech insoliti o solitamente ignorati. Tuttavia nel caso lo si ritenga necessario è possibile bilanciare maggiormente lo scenario tramite alcuni accorgimenti, da decidere assieme tra i giocatori.

7.1 Per bilanciare a favore del difensore si può aumentare il valore di CF di baracche e depositi. E' anche possibile aumentare l'esperienza della lancia 'mech a Elite.

7.2 Per bilanciare a favore dell'attaccante si può abbassare il valore di CF del Centro Comando. E' anche possibile aumentare l'esperienza di una delle lance a Veteran.

7.3 Lo scenario è studiato per essere giocato Inner Sphere vs Inner Sphere o Clan vs Clan. Non è molto bilanciato per scontri Clan vs Inner Sphere, anche se è possibile adattarlo ad attaccante Inner Sphere e difensore Clan. Sconsigliato fare il contrario (attaccante Clan, difensore Inner Sphere), a meno di non stravolgere la composizione delle due forze per bilanciare le differenze tra le 2 tecnologie. Un'eventuale modifica di questo tipo è lasciata all'inventiva dei giocatori, anche perché probabilmente costituirebbe uno scenario ben diverso da quello proposto qui.

8. Varianti

Lo scenario si presta molto bene a numerose varianti per renderlo più interessante e divertente. Tutte le varianti devono naturalmente essere concordate tra i giocatori.

8.1 Lo scenario può essere giocato di notte.

8.2 Lo scenario può essere giocato scegliendo a random le unità (reggimenti) partecipanti dai rispettivi Field Manual, e utilizzando quindi le rispettive abilità speciali di unità. Nel caso l'abilità speciale non sia applicabile... pazienza! Si vede che l'unità non sta affrontando lo scontro nelle condizioni che predilige!