

The image features a large, detailed mecha (Gundam-style) in shades of blue, silver, and purple. It is holding a long, glowing blue beam sword. The mecha is positioned on the left side of the frame, looking towards the right. In the background, a cityscape is visible under a cloudy sky with a few birds flying. The overall tone is dramatic and action-oriented.

SQUADRONI D'ACCIAIO

**“LA SOTTILE LINEA ROSSA
TRA L’UMANITÀ E
L’ESTINZIONE **TOTALE**”**

Riccardo Brunelli

SQUADRONI D'ACCIAIO

I. la conquista delle Stelle e la Guerra di Secessione

Solare (2025 – 2112)

Alla fine del 21° secolo, l'uomo aveva colonizzato il sistema solare. Le Stazioni Orbitali e Spaziali divennero siti industriali e spazioporti. Gli avamposti sulla Luna e su Marte divennero dapprima insediamenti, poi vere e proprie città. La Terra, sempre più arida di risorse proprie, divenne di nuovo ricca e potente grazie allo sfruttamento dello spazio. Ma il giogo della Terra sulle sue colonie divenne sempre più stretto, e lo spirito d'indipendenza dei Coloni sempre più forte. Le tensioni sfociarono dapprima in rivolte isolate, poi in veri e propri

embarghi ed atti di pirateria. Ma a causa di un atto di estrema violenza del Governo Globale Terrestre ai danni di una Stazione Orbitale "disobbediente", le Colonie di Marte e Luna dichiararono la secessione dal governo terrestre, dando, di fatto, il via alla prima Guerra di Secessione Solare. Le battaglie si svolsero tanto sulle stazioni, che sulle superfici planetarie. Ma le battaglie più aspre si combatterono nelle nere profondità del cosmo, grazie alle nuove macchine da guerra che potevano operare sia sulla superficie, che nello spazio: I Multipurpose Enhanced Carrier Killer, o



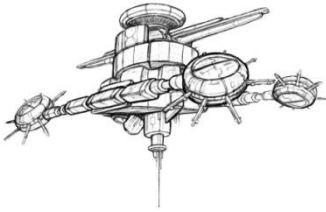
MECKs in gergo. Nati come mezzi per lavori pesanti, e successivamente modificati in strumenti per azioni di sabotaggio e disturbo contro gli Incrociatori e le Porta-Aerei Spaziali, divennero presto i protagonisti della guerra grazie alla loro versatilità, ed alle abilità dei loro piloti. La guerra durò quasi sei anni e fu tremenda.

SQUADRONI D'ACCIAIO

2. la "Guerra fredda" (2113 - 2124)

L'umanità uscì provata dal conflitto e senza un vincitore.

Si formarono così tre blocchi politici: L'Unione Globale Terrestre con autorità sulla Terra e relative Stazioni Orbitanti, la Confederazione Stellare Autonoma composta dalle Colonie di Marte e della Luna e relative Stazioni Orbitanti. Le Stazioni Spaziali invece, grazie alla loro autosufficienza, mantennero l'autonomia dai due governi creando alleanze di comodo e patti di difesa e commerciali.

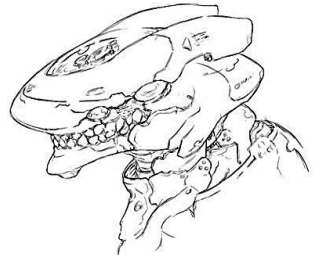


3. L'Invasione dei Bioveri e la Resistenza (2125 - OGGI)

Durante la "Guerra Fredda", l'umanità scoprì di non essere sola nell'universo. Una subdola e potente razza aliena fece il suo ingresso nel sistema solare. Non appena le loro Astronavi Madre furono rilevate dagli strumenti delle Stazioni Spaziali più avanzate, il loro atteggiamento fu da subito ostile. Orde di esseri giganteschi, commistione d'ingegneria genetica ed alta tecnologia, sconfissero le forze di difesa della Confederazione, dell'Unione e delle Stazioni. Subito dopo le Bio-Navi divennero gli avamposti dei conquistatori sul nostro pianeta. Milioni morirono sulla Terra, sulle Colonie e sulle stazioni Orbitanti.

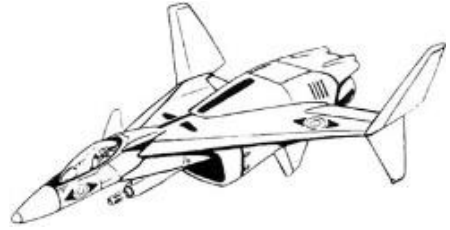
Grazie alle Arche di Evacuazione migliaia di esuli terrestri trovarono asilo presso le Stazioni sopravvissute e ciò che restava delle Colonie.

La furia degli invasori alieni sembrò placarsi. Ma fu chiaro che non avrebbero lasciato la terra facilmente. Stabilirono avamposti permanenti, trasformandoli in cittadelle grazie alle quali controllavano tutto, e dalle quali sferravano micidiali attacchi nello spazio. Schiavizzarono i superstiti, e lanciarono una rete di sensori nell'atmosfera per controllare che ogni movimento nello spazio aereo terrestre. Si "barricarono" sul nostro pianeta. Dai racconti dei profughi, gli alieni

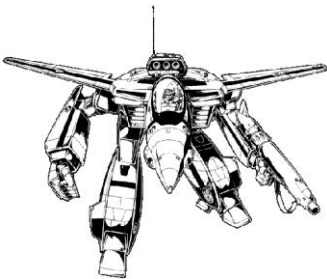


SQUADRONI D'ACCIAIO

cercavano l'unica cosa che sulla terra è abbondante mentre lo spazio ne è privo: la vita. Utilizzavano gli schiavi umani per coltivare enormi piantagioni, i cui frutti andavano interamente ai conquistatori, e trasformati in nutrimento ed energia. Organizzarono campi di concentramento, poi divenuti allevamenti ove gli umani non nascevano, erano prodotti. I governi dell'Unione e della Confederazione appianarono le loro divergenze, accantonando vecchi rancori per unirsi nella comune lotta per la sopravvivenza della razza umana e del loro pianeta natale, ormai appesa ad un filo. L'umanità, nuovamente unita sotto bandiera della Resistenza Umana, concentrò ogni sforzo e risorsa a questa impari guerra contro gli invasori, ribattezzati "Biovori". I protagonisti di questo scontro violento furono e sono i coraggiosi Piloti Meck, sempre coinvolti in missioni ad alto rischio in nome dell'umanità. Ma ben presto l'umanità dovette affrontare una minaccia ancora più sottile e subdola. I Biovori erano in grado di produrre cloni umani perfetti ed indottrinati per spionaggio e sabotaggio: le "Larve". La guerra pertanto venne, e viene tutt'oggi combattuta sia da coraggiosi Piloti sui campi di battaglia siderali, che da scaltri Agenti nelle anguste Stazioni Spaziali e nelle avveniristiche Colonie, casa ed esilio di ciò che resta della nostra Razza.



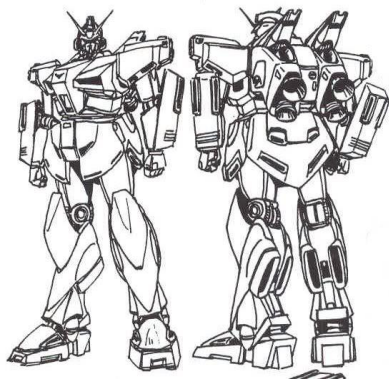
4. Gli Squadroni d'Acciaio



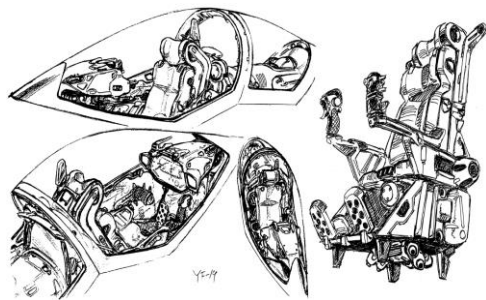
Gli eserciti dell'Unione Terrestre e della Confederazione Coloniale si erano combattuti per anni, sviluppando armi sempre più sofisticate. Con la minaccia comune che gravava sul futuro della nostra razza, unirono le forze per sviluppare armi e mezzi micidiali in breve tempo. Il primo "figlio" dell'ingegneria militare della Resistenza fu lo StarHawk MK-X, un prototipo di MECK in grado di cambiare modalità di combattimento in teatro operativo. I MECKs che avevano combattuto la Guerra di Secessione ed in seguito nella prima fase dell'Invasione erano Droidi antropomorfi da 45 tonnellate, con una coppia di propulsori montati sulla schiena. Il punto debole dei primi MECKs era nella stazza e nella maneggevolezza: troppo

SQUADRONI D'ACCIAIO

pesanti e goffi per tenere testa ai BioHunter, i caccia Biovori. Lo StarHawk fu concepito inizialmente solo come Caccia Stellare. In seguito fu integrata la tecnologia MECK, creando un ibrido. Il MK-X era in grado di passare dalla modalità Wing Meck (aereo caccia), alla modalità Fast Meck (ibrido), alla Modalità Combat Meck (antropomorfo) direttamente sul campo di battaglia, senza l'intervento di tecnici o l'aggiunta di componenti aggiuntivi. Nel 2129 furono prodotti sette StarHawk MK-X



sulle Stazioni Orbitanti Marziane dalle Industrie Pesanti Katayama. Il Quartier Generale della Resistenza Umana decise di affidare questi preziosissimi prototipi ai migliori piloti del cosmo. Il Comando di questa prima Squadriglia fu affidato al Colonnello Hiroshi Mitsumoto, dello Stormo Lunare "Ronin". Il Battesimo del fuoco giunse presto, in appoggio della Porta Aerei Stellare MacArthur in difesa delle Stazioni Orbitanti Lunari. Le forze dei Biovori contavano non meno di venti Caccia StarEater, trenta Caccia BioHunter, e due Bio-Incrociatori di Classe Idra. Le difese tennero, ma a costo del sacrificio di tre dei sette piloti. Per la strenua difesa che misero in atto e la tenacia con cui la portarono sino all'estremo sacrificio, L'Ammiraglio della MacArthur li soprannominò lo "Steel Squadron", ovvero lo squadrone d'acciaio. Dopo, nel 2130, fu sviluppato lo Starhawk "Hunter-Killer" F 1.0, più leggero di quindici tonnellate rispetto al MK-X, con prestazioni e manovrabilità di molto superiori al precedente. Il motore fu



sostituito con un reattore nucleare miniaturizzato, ed i propulsori migliorati. Fu il primo MECK di nuova generazione ad essere prodotto su larga scala, e fu per anni la prima linea di difesa. furono così creati ufficialmente gli Steel Squadron, attingendo dalle forze armate di tutte le colonie e dagli esuli

terrestri. Nel frattempo furono sviluppati modelli ancora più sofisticati, sino ad arrivare all'attuale "VoidLinx" F 1.4. Nei sistemi di bordo del F 1.4 fu

SQUADRONI D'ACCIAIO

inserito un prototipo di cervello positronico in grado di imparare, interfacciandosi al pilota, in modo da registrare ed apprendere da questo. Pertanto il Pilota ed il MECK migliorano insieme, diventando un tutt'uno durante i combattimenti. Grazie all'arricchimento del database di combattimento i MECKs arrivano ad anticipare di pochi millisecondi le mosse del Pilota, o a suggerire traiettorie, bersagli e strategie in base alle abilità e attitudini e all'analisi tattica del combattimento. Pertanto alcuni tecnici ritengono che ogni MECK sia diverso dagli altri e sviluppa una sorta di "personalità". Il rovescio della medaglia è che diventano poco intercambiabili tra piloti, pertanto solitamente i tecnici, gli operatori e soprattutto i piloti lavorano solo ed esclusivamente con un MECK in tutta la carriera. Inoltre il MECK è in grado di sopperire al pilota, attingendo dalla memoria storica e rielaborando ogni singola azione di volo, qualora il pilota fosse svenuto, ferito o non in grado di operare. Ad oggi la guerra è combattuta dai coraggiosi piloti MECK, la "sottile line rossa" tra l'umanità e l'estinzione totale.

5. Change!

Prima di tutto, i MECKs per Musha Shugyo sono normalissimi personaggi gestibili con le attuali meccaniche di combattimento, ogni mossa speciale si ottiene mescolando Simboli come di consueto. Di base, un MECK che possiede l'opzione Change, può avere due configurazioni (schede) intercambiabili all'inizio del combattimento e può trasformarsi pagando 5PA, ma di partenza distribuisce solo 6 punti nelle Caratteristiche invece che 7. Si possono creare fino ad un massimo di 3 configurazioni, solo che in quel caso, per ogni trasformazione è necessario pagare 7PA ed 1SP.



Questo tipo di robot sono molto comodi in combattimento (anche se di base hanno meno punti nelle caratteristiche) perché, quando si gioca, è come poter controllare più di un personaggio a propria scelta: a seconda dell'avversario, insomma, si può usare una configurazione o l'altra (con differenti Caratteristiche). Da una scheda all'altra cambia anche il metodo di ottenimento degli SP e persino le Special e le Super mosse!