

# Testa di ponte

*Cape Cobra, ep. 2*

By (9GU) Giantsquid

Isola di Socotra

Yemen, 2026



Dopo l'assalto a sorpresa alle basi missilistiche su Socotra, i Marines si trovano nella condizione di dover trasportare sull'isola materiali e reparti il più rapidamente possibile. Ne va della loro capacità di respingere i contrattacchi iraniani e proseguire le operazioni offensive. Questa missione fa parte di una breve campagna che si ricollega al contesto della serie Black Mamba di Baciamattoni

**BLUFOR** – Marines americani

**OPFOR** – Forze armate iraniane



## Introduzione geopolitica

*Golfo di Aden, vicino alla costa dello Yemen, 2026*

**Black Mamba** è stata una delle mie compagne preferite dell'ultimo anno. Mi è piaciuta la tipologia delle missioni, con scontri tra formazioni convenzionali bene equipaggiate e anche lo scenario geopolitico che vede un Iran bellicoso nel contesto inconsueto dell'Africa tropicale.

Questa breve campagna è una ipotetica continuazione di Black Mamba, che vede le **forze iraniane**, ormai in fuga dall'Etiopia e dalla Somalia, ritirarsi sulle loro posizioni attorno allo Stretto di Hormuz, nel Golfo di Aden e in una parte del territorio dello Yemen, che qui si immagina parzialmente controllato dall'Iran e da ribelli loro alleati. Alle limitate forze americane che operano nella regione tocca un ulteriore sforzo, per rimuovere la presenza iraniana **dall'Isola di Socotra**, al centro del Golfo di Aden, e consentire nuovamente il traffico navale nella porzione meridionale del Mar Rosso. Anche questa volta l'unità protagonista è una formazione dei **Marines**, la **15th Marine Expeditionary Unit**, della quale fa parte il plotone Viking, che opera dalle navi della US Navy e da basi avanzate sulla costa africana.

*L'isola di Socotra, tra Somalia e Yemen*

## Cape Cobra. Ep. 2: Testa di ponte



### Antefatto

*Golfo di Aden*

*10 settembre 2026*

Il **raid all'alba** destinato a rimuovere i missili antinate YJ-12 nascosti a Sud di Socotra è stato un **parziale successo**: 4 lanciatori, per un totale di almeno 8 missili, sono andati distrutti e le perdite tra le fila dei Marines sono state contenute. Il plotone Kronos, con l'aiuto di Viking in ripiegamento, è riuscito ad arrestare una puntata offensiva dei Pasdaran lungo la strada costiera ad Est.

Adesso, a tre ore dal via del raid di Viking, la priorità è **consolidare la presenza** delle forze americane sull'isola, trasportando il più rapidamente possibile unità ed equipaggiamenti nell'area Pos\_2 destinata ad ospitare una **base operativa temporanea**, la **FOB Socotra**. Il sito scelto, nel villaggio di **Cancon**, è difendibile e collegato ad un piccolo scalo a Sud Est. Il piano del colonnello Frank Toto, comandante della 15th MEU, è avere una compagnia rinforzata sull'isola entro mezzogiorno, sfruttando le notevoli capacità di carico degli MV-22 e dei CH-53 a disposizione presso la **FOB Pegasus** sulla costa africana.

Il **plotone Viking**, oltre ad assistere lo **sforzo logistico**, dovrà **garantire la sicurezza dell'area**, impedendo ai Pasdaran di operare liberamente nel settore Viper\_1, a Nord Ovest dell'area presidiata dai Marines. Il plotone Kronos (AI) si occuperà invece dei settori Pos\_3 e Pos\_1, a Nord Est, lungo la strada costiera e le alture sovrastanti, nell'attesa che un terzo plotone e nuove unità di supporto prendano posizione sull'isola.

## Cape Cobra. Ep. 2: Testa di ponte



*Partenza ore 7 AM, meteo sereno*

### Attività

1. Posizione di **partenza** già sull'isola a Nord di **FOB Socotra**. I piloti e il personale di supporto saranno teleportati subito su **FOB Pegasus**
2. **Trasportare con i velivoli** il materiale elencato da **FOB Pegasus** a **FOB Socotra o sull'isola**, nelle posizioni indicate (vedere pagina dopo)
3. Prendere il controllo nell'area presso **Obj. Viper\_1** e relative alture, ideali per gli osservatori nemici
4. Mantenere le posizioni difensive nel settore di Obj. Viper\_1 fino a ordine del comando

Il plotone Tiger si occuperà (appena in posizione, vedere logistica) della sicurezza attorno a FOB Socotra, il plotone Kronos di quella presso Pos\_1 e Pos\_3

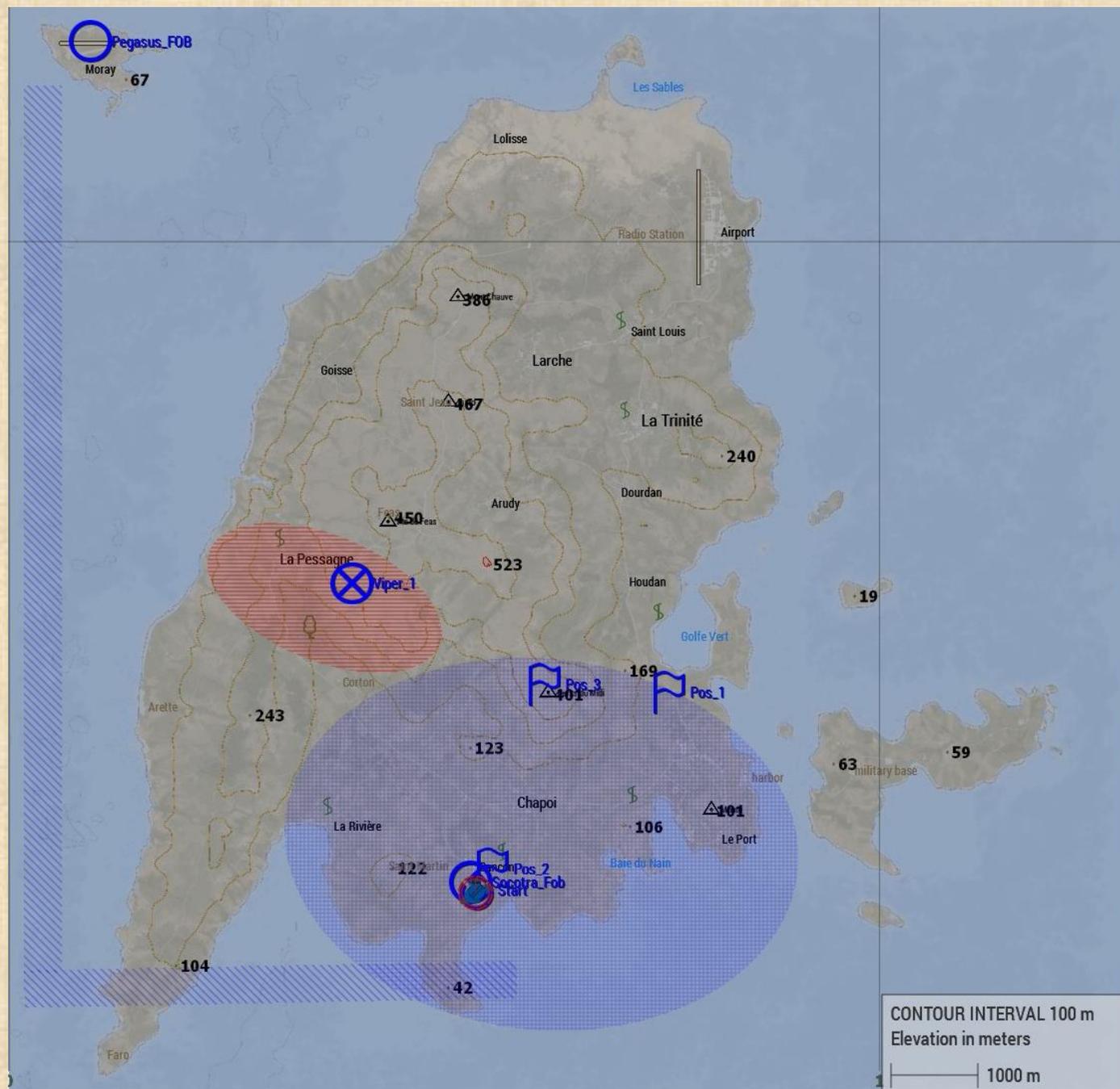
### Unità disponibili

- Plotone Viking, già su Socotra, con 1 drone terrestre (UGV) Stomper, con munizioni e carburante ridotto
- 2 CH-53K per trasporto
- 2 MV-22 per trasporto
- Vario materiale da trasportare in base
- Possibile 1 F-35B in CAS con carico di munizionamento ridotto, secondo la reazione della difesa aerea iraniana

Carico da trasportare	Mezzo	Note
4 Veicoli leggeri 4x4 Prowler (ITV)	2 MV-22	Vedi note più avanti – controllo Players e plotone Kronos. <b>FOB Socotra o indicazioni comando</b>
Almeno 2 UGV Stomper, meglio se 4	2 MV-22	Vedi note più avanti – 2 come rimpiazzo per Viking, 2 per plotone Kronos. <b>FOB Socotra o indicazioni comando</b>
1 piccolo ospedale da campo su autocarro M1085	1 CH-53	Dotazioni mediche e personale. <b>FOB Socotra. Prioritario, primo carico</b>
2 container con dotazioni logistiche e munizioni	2 CH-53	Munizioni assortite. <b>FOB Socotra. Prioritario, primo carico almeno 1 container</b>
1 radar mobile per il fuoco controbatteria su autocarro M1078	1 CH-53	Individua in modo approssimativo la posizione dell'artiglieria nemica. <b>FOB Socotra – controllo Zeus</b>
2 Mortai da 81 mm con 2 Hummer in supporto	2 CH-53	Ogni mortaio ha la sua Hummer, 4 operatori, centrale di tiro, munizioni. <b>FOB Socotra – controllo giocatori o Zeus.</b>
1 plotone di fanteria con circa 50 elementi (plotone Tiger).	2 MV-22 o 2 CH-53	Viking e Kronos sono già su Socotra. Da trasportare su <b>FOB Socotra o pos3. Prioritario, primo carico almeno 2 squadre</b>
1 veicolo ELINT/Jamming su Hummer	1 CH-53	Monitora l'attività elettronica e di comunicazione nemica e può tentare di ostacolarla. <b>FOB Socotra – controllo Zeus</b>

**Primo carico per CH-53:** ospedale da campo e container munizioni (2 velivoli). Recupero drone danneggiato nel volo di ritorno.  
**Primo carico per MV-22:** Prime due squadre del plotone Tiger (1 velivolo). Prelievo dei feriti nel volo di ritorno.





Dettaglio della mappa con la **FOB Socotra** e l'obiettivo **Viper\_1**

**Il percorso di volo per i rifornimenti** tra FOB Pegasus e FOB Socotra è evidenziato dal tracciato blu

Le **aree in rosso** sono quelle di probabile attività nemica nell'area di operazioni

**Pos 1,2, 3** sono aree chiave presidiate dall'USMC





Villaggio di Cancon  
(disabitato)

Area FOB Socotra

Aree adatte per LZ

Approdo a mare

Il sito per lo sviluppo di **FOB Socotra** presso il **villaggio di Cancon** e possibili aree di atterraggio per i velivoli MV-22 e CH-53

## La rivoluzione dei Marines

Alla fine del 2020 è stato pubblicato il documento **Force Design 2030** che elenca le **trasformazioni a breve termine dell'USMC (US Marine Corp)**, alcune delle quali già in atto, destinate a contrastare l'espansionismo cinese e quello di altre potenze regionali. Emerge un cambio dell'attenzione, che dalle operazioni contro guerriglia a bassa intensità, si sposta su azioni ad alta intensità in ambienti costieri contesi, condotte con una forte integrazione con la Marina, la US Navy. Tra le novità principali ci sono una riduzione degli effettivi, l'acquisizione del nostro Iveco Super AV a sostituire i vetusti AAV7, l'incremento dell'artiglieria a lungo raggio basata su razzi, lo scioglimento dei reparti con M1 Abrams (niente più carri), maggiore spazio agli Osprey rispetto agli elicotteri, la diffusione di droni terrestri e aerei per supportare i soldati sul campo ad ogni livello e il consolidamento della linea volo con F35. I reparti di fanteria USMC saranno più piccoli, trasportabili, elastici, modulari ("assemblati" secondo la missione) e in grado di operare da basi avanzate disperse, le cosiddette EAB (Expeditionary Advanced Base), capaci di coordinarsi tra loro per dare vita a grandi operazioni.

Alla nostra più modesta **scala di plotone di fanteria** di ArmA, le modifiche sostanziali sarebbero le seguenti. La squadra base USMC passa da 13 a 15 uomini, con su 3 fireteams da 4 elementi. Tutti sono armati con l'M27 come unica arma (versione modificata per i Marines dell'HK 416), che già ora sta sostituendo quasi tutti gli M16/M4 in servizio nell'USMC. Va in pensione la Minimi-SAW, ritenuta pesante e troppo poco precisa, rimpiazzata dall'M27 con caricatori maggiorati, affiancata dal lanciagranate semiautomatico M32 da 40mm. A livello di plotone sono disponibili altre armi pesanti, assegnate secondo necessità (vedere più avanti), e i visori termici sono ormai distribuiti a livello individuale.

**Ovviamente noi manteniamo la nostra struttura delle squadre con 2 fireteams, ma i loadout tengono già conto del nuovo equipaggiamento.**

Una delle tendenze del nuovo assetto dell'USMC è la **crescente integrazione tra uomini e macchine**, con la distribuzione di droni terrestri anche a livello di singolo plotone. Si parla di UGV (Un-manned Ground Vehicle) capaci di affiancare le singole squadre nelle azioni di fuoco, fornire supporto e trasportare munizioni e feriti, così come dei consueti mezzi aerei (UAV) per la ricognizione e la designazione dei bersagli. Per questo, nel nostro contesto di ArmA, **è utile che almeno un uomo per squadra, magari anche due, siano operatori UAV.**

L'idea alla base della riorganizzazione delle unità di fanteria dell'USMC è che un plotone bene equipaggiato con queste nuove tecnologie (armi, droni e sensori) possa fare il lavoro di una unità più grande del passato.

# EQUIPAGGIAMENTO DEI MARINES per la campagna

Ecco una **rapida guida** e i riferimenti per il **loadout**

Team leader con HK416 + GL e radio LR (prendere **LEADER o FTL**)

Fuciliere con M27, AT4 e 3 cariche demolizione (prendere **RIFLE**)

Granatiere con M32 GL (prendere **GRENADIER**)

Medico con M27 e zaino grande (prendere **CORPSMAN**)

Fuciliere AT con M27, cannone senza rinculo MAAWS M4 con 3 razzi (prendere **ATRIFLE**)

Portamunizioni con M27, AT4 e zaino grande, mezzo vuoto, da riempire secondo necessità (prendere **AMMO**)

Marksman con Noreen Bad News .338 (prendere **MARKSMAN**)

MG leggera con M27 e C-drum mag (prendere **LMG**)

MG pesante con M240 (prendere **HMG**)

Operatore UAV/UGV con M27, AT4 e terminale UAV (prendere **UAV**)

Fuciliere JTAC con HK416 + GL, terminale UAV, designatore laser, AT4 (prendere **JTAC**)

Sniper pesante con M107 e varie ottiche (prendere **SNIPER**)

Anche se forse alcune cose sono scontate, mi sembra utile **presentare il nuovo equipaggiamento dei Marines** in qualche riga, così che sia chiaro per tutti quanto abbiamo a disposizione per completare la missione ed evitare “...*ma c’era il termico? Avevamo il laser? Perché ci sono tre tipi di razzi, qual è meglio?*” ;)

Tutti gli operatori sono dotati di un **giubbotto** Interceptor con protezione **Livello IV** in grado di arrestare il 5.56 mm, ma con decoro e moderazione.

Il **fucile d’assalto M27** rimpiazza M16 ed M4. È un’ottima arma che tira con precisione fino a 600 m, che viene fornita con varie ottiche: oltre al classico ACOG, un MRDS da marksman diurno e un Pas-13 termico che trovate nello zaino (tutti Marines sono tiratori scelti, si legge sui manuali). Al posto della LMG Minimi/Saw c’è una versione speciale dell’M27 con caricatori a tamburo C-Drum da 100 colpi, della quale pare siano tutti innamorati. Queste armi possono integrate con le **mitragliatrici M-240G**, che però con 300 colpi pesano circa il triplo di un M27 con lo stesso numero di munizioni, e con il devastante **lanciagranate semiautomatico da 40 mm M32**. Può sparare 6 colpi in 2 secondi ma la portata è limitata a 300 metri.

I Team leader e il JTAC sono comunque armati con **HK416 con lanciagranate M320**.

Il marksman tipico della nuova squadra USMC è sempre armato di un M27 con ottica lunga e munizioni speciali, chiamato M38. Qui a Socotra, però, visto il terreno montagnoso e la possibilità di tiri molto lunghi, usiamo i nuovi **Noreen Bad News semiauto in .338 Lapua**.

La vera arma anticarro, che sostituisce il vecchio SMAW, è il cannone senza rinculo da 84mm Carl Gustav **MAAWS M4**. Si tratta di un sistema potente e versatile con 3 diverse munizioni: HEAT75 con testata anticarro pesante, HEAT55 contestata anticarro media (ma più leggera, quindi più colpi trasportabili e più portata), HE44 da demolizione con testate HE, ottima contro edifici e fanteria concentrata. L’arma è dotata di un **telemetro laser** che consente di tirare con precisione **fino ad un 1 km con le munizioni più leggere**. L’ideale è affiancare al tiratore **MAAWS** un portamunizioni. Il **lanciarazzi usa e getta AT4** con testata HEDP è comunque distribuito a molti operatori della squadra come arma anticarro/anti-bunker leggera. I missili anticarro **Javelin** sono invece disponibili solo in casse, sui veicoli o sui droni terrestri (UGV) perché su Socotra non sono presenti grandi formazioni corazzate nemiche.

Per il combattimento notturno o in condizioni di visibilità limitata gli operatori hanno a disposizione un **visore termico Pas13** nello zaino e i nuovi favolosi **NVG a 4 elementi ANVS-18** che **combinano amplificazione della luce e visore termico**, compatibili con le **ottiche combat ACOG e EoTech**. Ricordatevi che potete cambiare ottica secondo le necessità che emergono negli scontri!



UGV Stomper

Per i trasporti l'USMC impiega in questa fase il **convertiplano MV-22 Osprey** ("falco pescatore") - simile al V-44 su Arma, che è poco più grande - che trasporta il doppio dei fanti di un vecchio elicottero CH-43 al doppio della velocità e al triplo della distanza. Questo mezzo consente di operare ben oltre l'orizzonte, a più di 150 nm da Socotra. L'elicottero pesante di riferimento è il formidabile **CH-53K Sea Stallion** che, anche se è molto più lento dell'MV-22, può trasportare carichi esterni da **15 tonnellate**, il doppio del valore dell'Osprey. L'MV-22 può trasportare internamente solo due veicoli: i nuovi **ITV** (Internally Transportable Light Strike Vehicle) in via di ordinazione, che sono praticamente identici ai **Polaris Dagor/Prowler** di Arma, e i droni UGV Stomper. Ogni Osprey può portare 2 mezzi. Il CH-53K non ha limiti ma deve ricorrere al carico esterno. Il Dagor è un mezzo leggero 4x4 che si arrampica bene su tremendi pendii di Socotra/Malden. Può portare 5 uomini ed essere armato con una MG da 12.7 mm o un lanciatore Titan ATGM, affine al Javelin. A fianco al posto di guida si trova un potente MG in .338.

L'**UGV Stomper** è un mezzo ipotetico del peso di circa tre tonnellate, ispirato ad un UGV Crusher testato dalla DARPA (quella di cui ci ha parlato Rawinput) più di 10 anni fa e armato con torretta stabilizzata RCWS moderna, equipaggiata con una mitragliatrice da 12,7 mm (500 colpi) e un lanciagranate automatico da 40 mm (200 colpi) con visore termico e telemetro laser. Le sue prestazioni sono simili a quelle di modelli in sperimentazione da parte dei Marines o già adottati come il THeMIS europeo. La velocità è limitata a 40 km/h e la mobilità fuoristrada è discreta. La protezione è tuttavia limitata alle armi portatili di piccolo calibro, e le ruote sono particolarmente vulnerabili. RPG, lanciagranate automatici e mitragliatrici pesanti lo disintegrano in poco tempo. Il mezzo infatti deve avere dimensioni e peso limitati per essere trasportabile dal MV-22 (specifiche dell'USMC).

**Come si comanda uno UGV?** Dopo essersi collegato l'operatore può indicare i punti in mappa con shift + click, con ctrl + click si possono selezionare anche **waypoint aggiuntivi** per percorsi articolati. **La modalità "follow" non sembra funzionare.** L'operatore può prendere il controllo del mezzo dalla postazione di **guida** o dalla **torretta**. Nel caso prenda la posizione di guida lo Stomper può ingaggiare in autonomia i bersagli nemici. Nell'altro caso è l'operatore che spara e comanda il moto del veicolo con le frecce WASD. Si può accendere la camera del conducente per avere una migliore consapevolezza del posto di guida con i comandi [ ]. La modalità di fuoco autonomo non esiste negli UGV reali perché gli eserciti occidentali hanno il terrore dei mezzi senza "man in the loop", ma è comunque presente in Arma. Si può ipotizzare che i Marines abbiano un sistema IFF nella tuta e che il mezzo ingaggi tutti gli umani e i mezzi nell'area assegnata, riconoscendone le sagome. Cliccando con mouse tasto destro sul punto di waypoint si può anche indicare al mezzo di **non ingaggiare il nemico** se non in modalità manuale (imboscate o recon).

Mini Guide: [https://community.bistudio.com/wiki/Arma\\_3:\\_Field\\_Manual\\_-\\_Uav](https://community.bistudio.com/wiki/Arma_3:_Field_Manual_-_Uav)  
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=837404214>  
[https://armedassault.fandom.com/wiki/UGV\\_Stomper](https://armedassault.fandom.com/wiki/UGV_Stomper)

A distanze medio lunghe lo Stomper ha più potenza di fuoco di una squadra di fanteria e **può anche trasportare circa 200 kg di munizioni, nel nostro caso nastri per le MG, caricatori, granate, razzi, 1 lanciatore Javelin con 3 missili, 2 droni Darter UAV da ricognizione.** C'è anche posto a bordo per un operatore, che può essere anche un ferito o chi comanda il mezzo direttamente (da evitare in combattimento!).

Nonostante i vantaggi che offrono con un ingombro minimo e nessun rischio per il personale, **non pensate che questi UGV siano così risolutivi.** L'idea è suggestiva ma la tecnologia è ancora giovane: far muovere in modo autonomo un mezzo su un terreno accidentato è ancora complicato, così come sorvegliare quanto accade attorno. I russi hanno impiegato il loro Uran-9 in Siria, un UGV più potente e pesante dello Stomper, e per loro stessa ammissione non è andata affatto bene. Hanno avuto tutta una serie di sfughe e bug molto in stile Arma, tipo veicoli incastrati tra le rocce, mezzi che si disconnettono e rimangono off-line per un'ora, data link con portata troppo ridotta, malfunzionamento dei sensori e dei sistemi d'arma ai quali l'equipaggio non può porre rimedio, perché non c'è ;). Usate lo Stomper senza timore perché non fate morire nessuno, ma non sopravvalutate il suo apporto. Gli attuali UGV non hanno la "consapevolezza della situazione" di un veicolo con equipaggio, sono delicati e non sempre affidabili nella guida autonoma. L'ideale è usarli come mezzo di supporto alle vostre azioni per fare una base di fuoco e portare munizioni, ma sarà sempre la fanteria USMC a condurre il combattimento.

## NOTE SULLA LOGISTICA - CARICARE E SCARICARE I VELIVOLI (novità)

- Ogni velivolo dovrebbe avere un **pilota** (prendere Pilota) e un **copilota/aspirante pilota** (prendere operatore UAV, così da poter spostare gli UGV, se necessario per gli MV22), che si occupa delle operazioni di carica/scarico. Il **copilota/aspirante pilota** dà una mano in manovra, aggancia il carico e può anche pilotare.
- La Mod **Advanced sling load** consente al **CH-53** di agganciare carichi esterni con maggiore realismo. Qui vedete come funziona (solo per piloti e personale della logistica): <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=615007497>
- L'**MV-22 non può trasportare carichi esterni**. Per caricare la fanteria la fanteria AI del plotone Tiger contattare Zeus e usare V-44 infantry transport; per i veicoli portare il mezzo davanti alla rampa e rotella centrale – carica veicolo, usando V-44 vehicle transport. Per scaricare comando «scarica veicolo».
- Il comandante sul campo sceglie **a cosa dare priorità nel trasporto** in base al proprio **piano di azione**. Tutti gli oggetti (compresi il radar di controbatteria e il veicolo ELINT) hanno una **funzione utile** per il reparto nell'area di operazioni). I primi carichi sono urgenti e già definiti (vedi pagine Top Secret).



2 UGV Stomper appena scesi dal V22 – comando del pilota unload vehicles/scarica veicoli da rotella mouse

## INFORMAZIONI UTILI

- Gli OPFOR sono **Pasdaran**, IRGC, i guardiani della rivoluzione. Si tratta di **formazioni di fanteria bene equipaggiata e molto motivata**. Sono dotati di armi portatili moderne (come i fucili d'assalto Katiba Kh-2002 e le mitragliatrici PKM), oltre a lanciarazzi RPG-7 aggiornati e RPG-26 anche con testate termobariche, missili anticarro Metis-M. Sembra che su Socotra non siano dotati di IFV moderni ma solo di veicoli leggermente corazzati e di mortai. Tutti indossano moderni giubbotti Lvl III e visori notturni. Le difese antiaeree sono in questa fase limitate a missili Iгла, mitragliatrici pesanti e forse alcuni sistemi Pantsir, nella zona dell'aeroporto, a Nord. **Non sottovalutate i Pasdaran**, hanno dimostrato di essere pieni di risorse e sfruttare a loro vantaggio molte nuove tecnologie.
- **Attenti alle sub munizioni inesplose (UXO)** nei punti di sgancio delle cluster CBU-105 degli F-35 su Bomb1 e Bomb2 nella missione prima
- Il **mortaio Mk6** rappresenta un **moderno mortaio da 81 mm**, abbinato ad un computer balistico. Ogni arma ha 24 munizioni HE e 6 Smoke pronte all'uso. Può essere impiegato in tiro diretto con apposito mirino o indiretto con arty computer, accessibile con rotella quando si impiega l'arma. Se qualcuno ha piacere, può gestire le armi, altrimenti ci pensa lo Zeus con la funzione Advanced Fire Support parlando con Warrior.  
Qui le info in più: [https://armedassault.fandom.com/wiki/Mk6\\_Mortar](https://armedassault.fandom.com/wiki/Mk6_Mortar)  
Tiro diretto: <http://killzonekid.com/arma-3-how-to-aim-mk6-mortar-in-first-person>
- In omaggio al nome della campagna di Baciamattoni, **Black Mamba**, che è uno dei serpenti più pericolosi dell'Africa, questa si chiama **Cape Cobra**, il cobra del Capo (*Naja nivea*), un altro micidiale serpente velenoso diffuso in Africa meridionale
- **L'isola di Socotra** appartiene allo Yemen ed è uno dei luoghi più affascinanti della penisola araba. La vera isola è molto più grande di Malden (circa 130 km di lunghezza) e meno popolata, ma l'orografia è simile. Considerata un po' come una delle **Galapagos**, ma nell'Oceano Indiano, presenta una lunga lista di animali unici al mondo e piante assurde con nomi fichissimi che sembrano uscite da un film di fantascienza (l'albero "sangue di drago" e l'albero bottiglia). Purtroppo, come in molti altri luoghi di ArmA, anche qui è stata introdotta una **popolazione di conigli**, ormai fuori controllo, che aggrediscono la preziosa vegetazione locale. Per questo motivo, se la situazione tattica lo consente, è sempre un valore sterminare questi lagomorfi con estremo pregiudizio, ricorrendo ad armi di ogni calibro e tipo.  
Socotra in un bellissimo [reportage di National Geographic](#) del 2012, quando ancora si poteva visitare l'isola



RPG-7V

Fucile Katiba Kh-2002  
anche con GL

RPG-26/Rsgh-2

MRAP GAZ Tigr con PKM e Aqs-30

Il baschetto nero da vero  
Guardiano della Rivoluzione

PKM mg

Un fireteam di feroci Pasdaran su Socotra. È importante distinguerli dai civili armati che si possono incontrare sull'isola