

Nido di vespe

Cape Cobra, ep. 3

By (9GU) Giantsquid

Isola di Socotra

Yemen, 2026



Nonostante le perdite pesanti, il numero di unità dei Marines sull'isola sta crescendo rapidamente, aprendo nuove possibilità. Prima che gli iraniani contrattaccino ancora, bisogna prendere il controllo dei rilievi più alti di Socotra al centro dell'isola, in vista del movimento finale verso l'aeroporto. 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 di 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. 3: Nido di vespe

Antefatto

Golfo di Aden

10 settembre 2026, ore 15



Circa tre ore fa, due squadre del plotone Viking hanno subito **perdite pesanti** nel corso di un **contrattacco iraniano** a Sud di **La Pessagne**, che ha visto l'impiego di nuove unità precedentemente non segnalate (l'intelligence ha preparato un report sulle nuove minacce in questo documento). Nell'ultima ora Viking ha ricevuto i **rimpiazzi**, il plotone Tiger ha preso il controllo di La Pessagne con pochissima resistenza e gli Osprey hanno portato altri due plotoni su Socotra, che stanno controllando tutta l'area attorno alla FOB Socotra.

La speranza di una rapida corsa verso l'aeroporto di Socotra è tuttavia evaporata. I Pasdaran sono più numerosi del previsto e stanno cercando di trasferire unità a Sud per fronteggiare i Marines. Per scongiurare questa manovra e potersi spostare agevolmente con gli elicotteri su gran parte del territorio, il Col. Frank Toto vuole prendere subito il **controllo dei rilievi principali** su Obj. **Mamba 1** e **Mamba 2**, la vetta più alta di Socotra a quota 523. Non avendo indicazioni sulla provenienza dell'attacco dei Marines gli iraniani non sembrano avere posizioni preparate in questo settore, con la parziale eccezione del punto Mamba 1 che sorveglia la strada principale. Qui sono segnalate difese più consistenti e una probabile struttura di comando nemica, indentificata in modo approssimativo grazie alle unità ELINT giunte sull'isola.

Ci sono anche buone notizie per i Marines: un F-35 ha appena neutralizzato un grande bunker sulla collina di Mamba 1, così come diversi mezzi giunti in rinforzo lungo la strada, ma sicuramente ci sono altre unità nascoste nei dintorni. Adesso i velivoli sono impegnati a garantire la superiorità aerea a colpire eventuali unità iraniane che potrebbero arrivare di rinforzo da Nord. **Due lanciarazzi HIMARS**, inoltre, sono stati posizionati sul ponte della nave da sbarco USS Portland che si sta avvicinando a Socotra e possono garantire a Viking un supporto di fuoco devastante.

Il plotone Kronos, appoggiato dai mortai da 81 mm, muoverà in contemporanea lungo la strada costiera ad Est verso Nord, mentre Tiger farà sicurezza sul fianco Ovest attorno a La Pessagne. La manovra di Viking è comunque l'azione principale, quella che può garantire un risultato decisivo a breve termine.

Cape Cobra. Ep. 3: Nido di vespe



Partenza ore 15 AM, meteo sereno, tendente al peggioramento

Attività

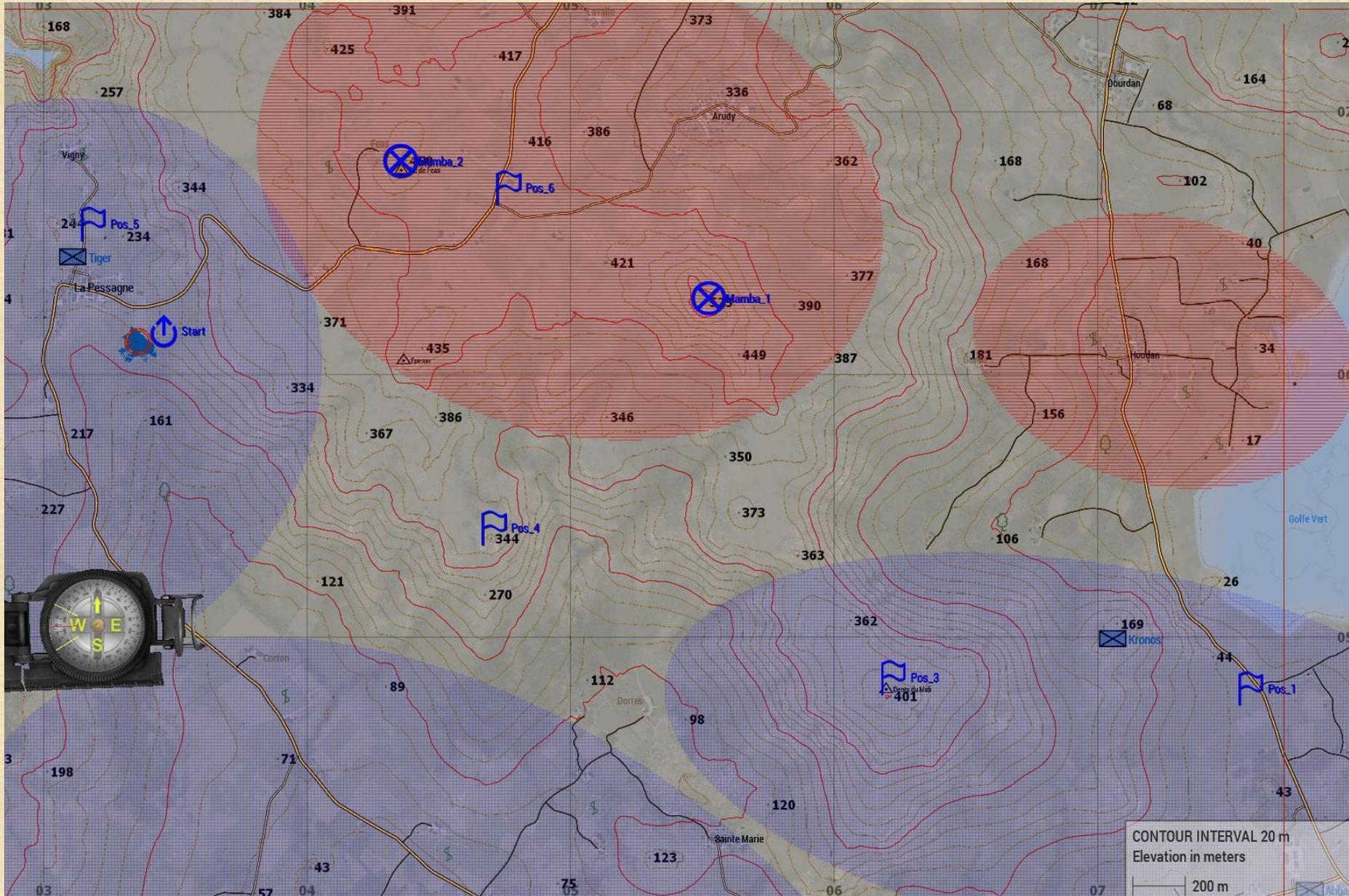
1. Partenza in area di operazioni a Est di La Pessagne (Start)
2. Prendere il controllo della collina di **Mamba 1** che dà sulla strada principale di Socotra. La **strada principale tra La Pessagne e Arudy (Pos_5 e Pos_6)** potrebbe essere **minata**
3. Individuare l'**unità comando** segnalata e se possibile fare **prigionieri**. I Pasdaran potrebbero aver **minato** l'area. Utilizzare i **mezzi EOD (mini_UGV, vedere avanti)** a disposizione.
4. Prendere il controllo della vetta su **Mamba 2**, punto più alto dell'isola (non necessariamente la cima, basta la base del rilievo)
5. Mantenere **posizioni difensive** sugli obiettivi in attesa di rinforzi

Unità disponibili

- Plotone **Viking**, già in posizione a terra
- **2 droni terrestri (UGV) Stomper**
- **2 MRAP M-ATV** con torretta Crows 12,7 mm (portati dai Ch-53, vedere più avanti per note)

Supporti

- **2 lanciarazzi HIMARS** con 6 testate HE e 6 testate cluster, tutte a guida GPS con CEP di 10 metri
- **1 F-35B in CAS**, secondo la reazione della difesa aerea iraniana e altre richieste di intervento
- 4 mortai da 81 mm, secondo disponibilità (sono assegnati ai plotoni Kronos e Tiger)



Dettaglio della mappa con gli obiettivi **Mamba 1** e **Mamba 2**

Il **punto di partenza** è a Sud Est di La Pessagne (**START**)

La strada tra la Pessagne e Arudy potrebbe essere in parte **minata**

Le **aree in rosso** sono quelle di probabile attività nemica nell'area di operazioni. È probabile che **Mamba 1** sia difesa da almeno un **plotone in posizioni preparate**. Le unità su **Mamba 2** non sono note ma senza dubbio di consistenza inferiore rispetto a Mamba 1

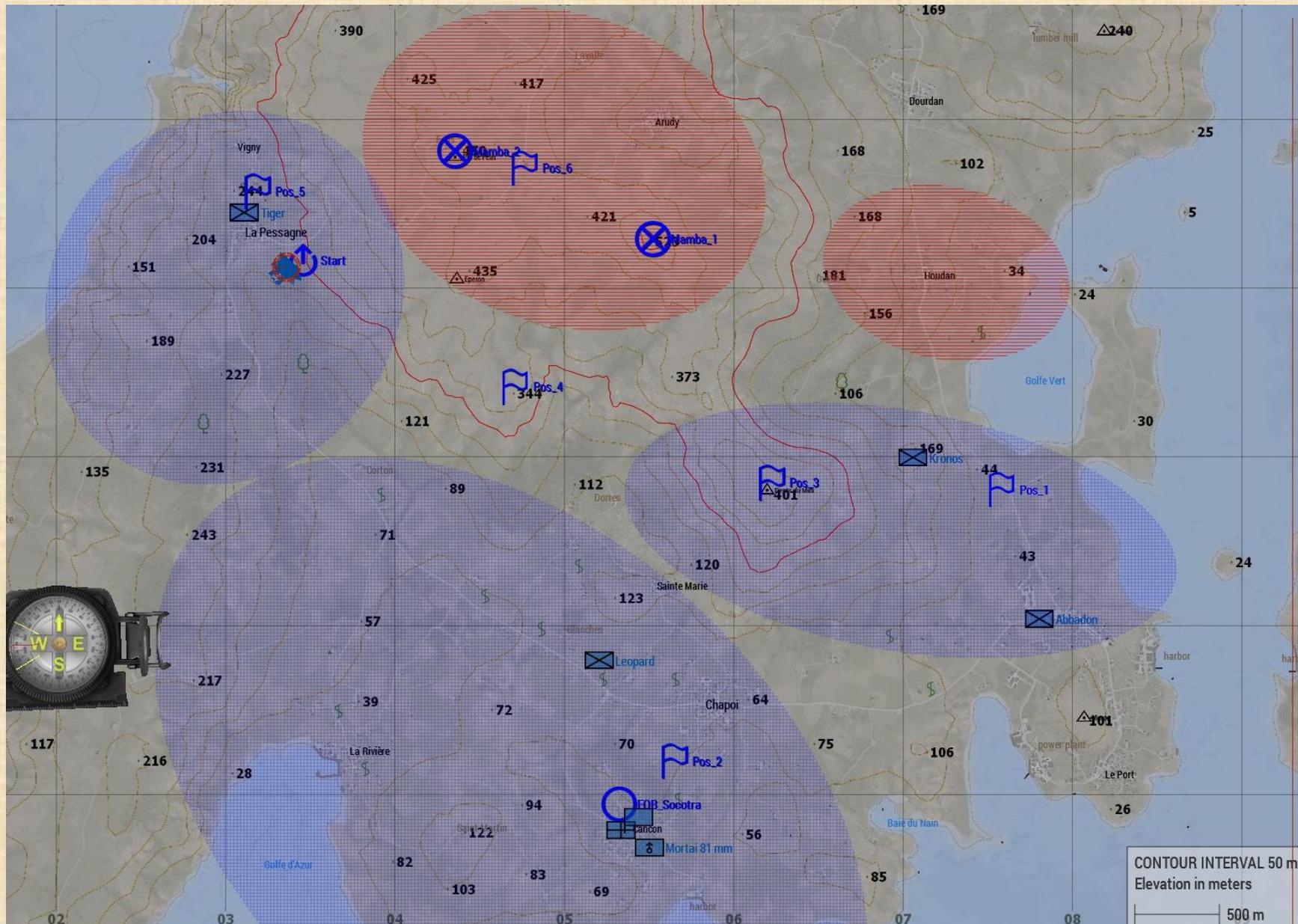


Dettaglio della mappa con gli **obiettivi Mamba 1 e Mamba 2**

Il **punto di partenza** è a Sud Est di La Pessagne (**START**)

La **strada tra la Pessagne e Arudy** potrebbe essere in parte **minata**

Le **aree in rosso** sono quelle di probabile attività nemica nell'area di operazioni. È probabile che **Mamba 1** sia difesa da almeno un **plotone in posizioni preparate**. Le unità su **Mamba 2** non sono note, ma senza dubbio di consistenza inferiore rispetto a Mamba 1





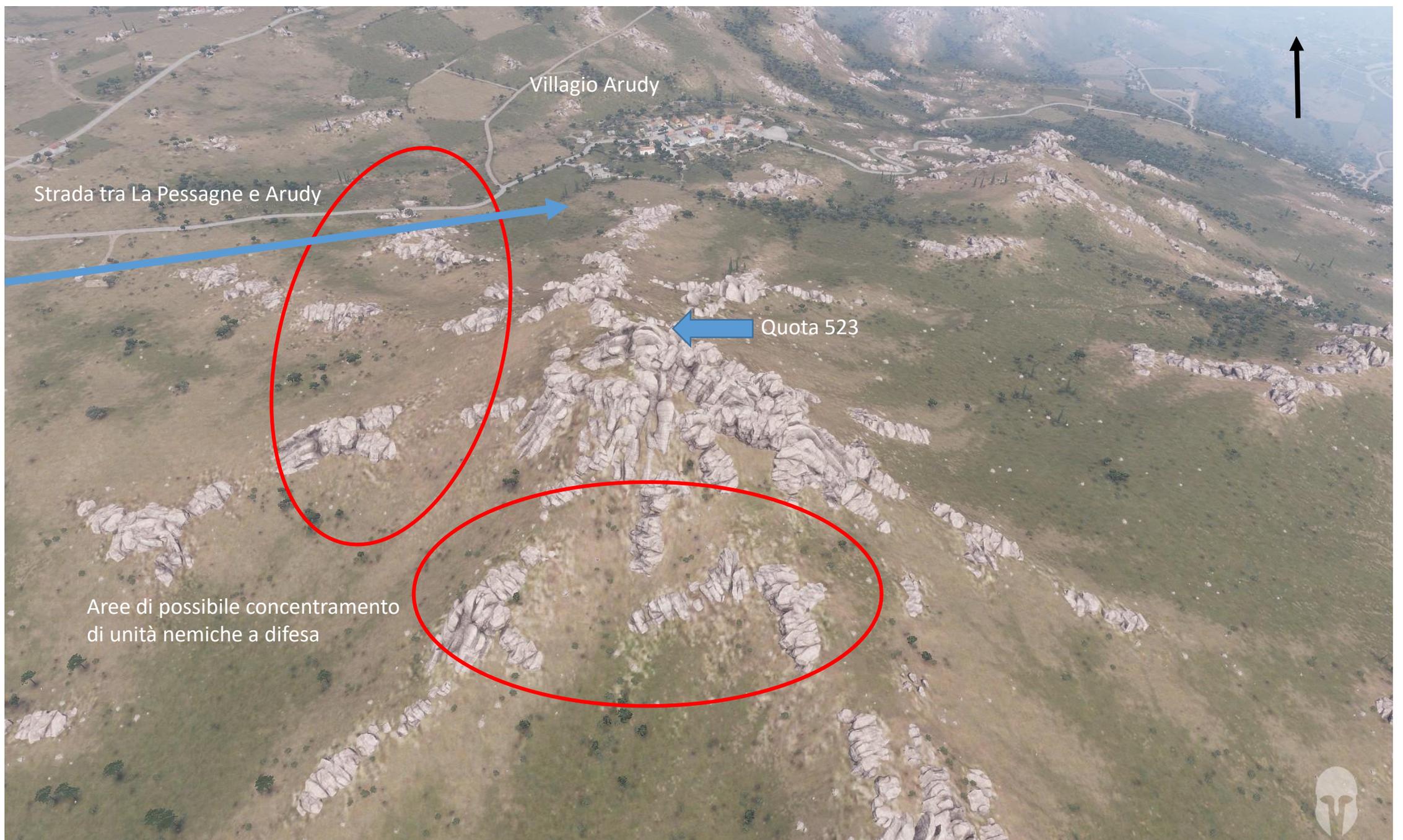
Possibile area HQ Pasdaran

Bunker centrato da F-35, non utilizzabile

Possibile posizioni preparate, in parte già colpite
Potrebbe essere state abbandonate

Direzione strada tra La Pessagne e Arudy

Dettaglio di **Mamba 1**, in una immagine prodotta da un F-35 che ha colpito il bunker



Aree di possibile concentrazione
di unità nemiche a difesa

Dettaglio di **Mamba 2**, con quota 523, la vetta più alta dell'isola

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, rivisti e migliorati rispetto a ep. 1 e 2**

Team leader con HK416 + GL, Ctab grande, radio LR (prendere **LEADER**)

Fireteam leader con HK416 + GL, AT4, Ctab grande (prendere **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 e varie ottiche speciali (prendere **MARKSMAN**)

MG leggera con M27 con C-drum mag per un totale di 600 colpi (prendere **LMG**)

MG pesante con M240C e 300 colpi (prendere **HMG**)

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

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

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



UGV Stomper

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 e integra il vecchio SMAW, è il cannone senza rinculo da 84mm Carl Gustav **MAAWS M4**, nuova versione con telemetro laser e munizioni migliorate.

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 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!

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'MV-22 può trasportare 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 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 e per gli sniper l'M107 in 12.7 mm.

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 ctl + 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://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=837404214>
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 dello SMAW, lanciatore Javelin con 3 missili, 2 droni UAV Darter. 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.

Veicolo MRAP M-ATV M1277

Cose utili da sapere sul veicolo per vivere più a lungo. Ne avete solo 2 perché pesano 13 tonnellate, quindi solo i CH-53 possono trasportarlo. Altri MRAP sono già stati consegnati al plotone Tiger

Nel 2010 i Marines hanno cominciato a ricevere i primi **MRAP 4x4 da 13 tonnellate M-ATV** (Mine Resistant Ambush Protected - **MRAP**), che su ArmA è stata riprodotta molto bene dalla squadra di RHS. L'ultima versione di questo veicolo è equipaggiato con una **torretta telecomandata CROWS**, armata con una MG da 12,7 mm o un lanciagranate automatico. Le armi sono stabilizzate e abbinata a visore termico, telemetro laser e ad una telecamera ad alto ingrandimento, ottima per individuare trappole, sniper e unità nascoste. Il conducente può attivare un monitor (*mouse-menù tendina, DVE monitor*) con **visore termico del guidatore** da impiegare nei casi di visibilità limitata, anche con telecamera posteriore.

Ogni M-ATV trasporta solo 4 uomini ma ha **molto spazio per le munizioni**, con nastri per le MG, caricatori, granate, razzi del MAAWS, AT4, **lanciatore Javelin** con 3 missili, **2 droni UAV Darter**, **1 mini-UGV per missioni EOD**, dotazioni mediche.

Gli occupanti sono protetti efficacemente da tutte le armi portatili e le **mitragliatrici pesanti**, ma i vetri blindati sono comunque perforabili dalle munizioni APDS sparate dai fucili da 12,7 mm degli sniper Pasdaran e anche dalle mitragliatrici pesanti in circostanze favorevoli. Con un po' di fortuna questo MRAP può anche salvare l'equipaggio dal centro pieno di un RPG-7/18/26 dei Pasdaran, ma è meglio non aspettarsi che un mezzo così colpito continui a funzionare.

Una delle dotazioni più utili di questo MRAP sono le **contromisure contro le IED** come il sistema **Rhino**. A comando (*mouse-menù tendina, deploy Rhino*) è possibile predisporre l'abbassamento di una piastra ad alta temperatura che induce la detonazione delle IED nemiche a innesco termico prima del passaggio del veicolo. Non tenetela sempre esposta perché riduce la manovrabilità e può danneggiarsi. **Un Jammer radio DUKE** (*comando C dal posto del guidatore per attivarlo*) può impedire l'innesco della IED o provocare la loro prematura detonazione. Il sistema è stato appena modificato anche per tentare di **interferire con i droni kamikaze iraniani** mandandoli fuori rotta quando giungono a 10-30 metri distanza. UN MRAP così aggiornato può quindi **riservare un certo livello di protezione elettronica alle squadre nelle immediate vicinanze e non al solo veicolo**.



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.
- Evitate la **strada principale e l'area attorno al comando di Mamba 1 che potrebbero essere minate**. Se necessario ricorrete al **supporto EOD del mini-UGV** presente nel vano di carico degli MRAP. Si manovra come un UGV Stomper ma ha una rete di sensori per individuare mine e IED ad una decina di metri di distanza e un fucile per neutralizzarle. Richiede a chi lo pilota il DLC Contact. **Video mini UGV:** <https://www.youtube.com/watch?v=lwx4Efn-EUQ>
- Il **veicolo ELINT/Jammer su scafo Hummer**, spostato nei pressi del La Pessagne, può mettervi in allarme o tentare di disturbare l'attività dei droni nemici.
- Visto il ruolo che possono avere per contrastare la **fanteria pesante iraniana e gli UGV a breve distanza, marksman e sniper** sono stati anche equipaggiati con **ottiche MRCO/Pitbull per il combattimento ravvicinato**. Le trovate nello zaino.
- Il **lanciarazzi di artiglieria HIMARS** è una delle armi più importanti nella revisione di Force 2030 dell'USMC. Disporre di 2 unità con 6 testate HE e 6 testate cluster, tutte a guida GPS è un grande vantaggio. La possibilità di fare fuoco da una nave è stata dimostrata già nel 2017 ma la ricarica sul ponte è lenta, quindi non contateci.
- 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

INTEL REPORT

Nuove dotazioni dei Pasdaran

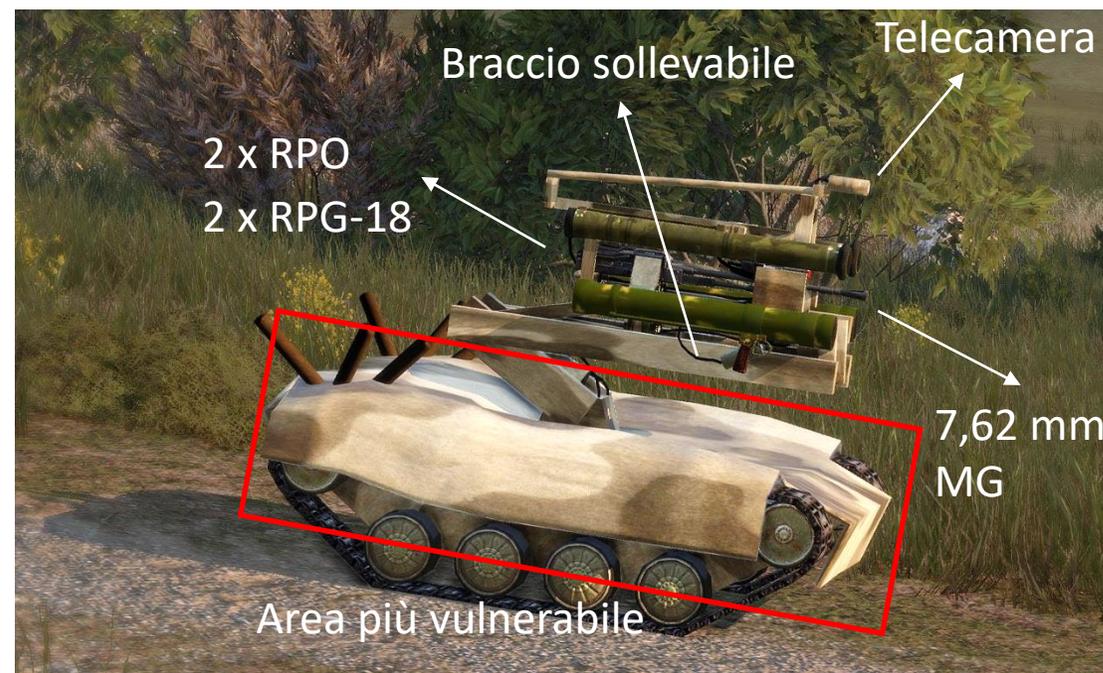
Fanteria pesante Khalid e UGV Mrk-27 che operano assieme



Dalle indicazioni e le immagini raccolte da Viking 1.0 e 1.3 e dal plotone Kronos risulta che gli iraniani abbiano schierato nuove unità sul campo, mai osservate in Africa durante Black Mamba. Alcune unità di fanteria dei Pasdaran sono equipaggiate con **protezioni individuali molto pesanti**, tra cui giubbotti livello IV+ e caschi balistici di produzione russa. Si tratta di piccole formazioni formate da volontari, che si fanno chiamare “**Khalid**”, gli immortali. La loro mobilità, visto il peso dell’equipaggiamento, è molto limitata, quindi operano regolarmente con l’appoggio di veicoli o in posizioni statiche. **Colpiteli alle gambe, alla testa o con armi pesanti per neutralizzarli rapidamente**. Sono stati anche segnalati operatori armati di **fucili antimateriale Ghepard da 12,7 mm con munizioni APDS**, capaci di perforare facilmente gli UGV Stomper o i punti meno protetti degli MRAP.

Ci risulta anche che i Pasdaran impieghino **droni volanti commerciali (UAV)** equipaggiati con cariche esplosive che utilizzano come **kamikaze** o per sganciare granate dall’alto. Sono troppo piccoli per essere neutralizzati con sistemi antiaerei convenzionali, ma le armi portatili e il **jamming** sono risultati efficaci nel contrastarli, perché per colpire le nostre unità devono avvicinarsi moltissimo esponendosi al disturbo elettronico.

I **droni terrestri (UGV)** che abbiamo incontrato la scorsa volta non erano mai stati segnalati e sono stati una brutta sorpresa. Si tratta di **Mrk-27**, UGV russo a basso costo, ricavato da un modello EOD ampiamente modificato, che l’Iran ha recentemente acquistato in decine di unità. Non hanno alcuna funzione autonoma e sono telecomandati da distanze inferiori ai 1000 metri.



Il mezzo è armato con una mitragliatrice PKT da 7,62 mm da due razzi RPG-18 e due RPO con testate termobarica, molto pericolosi per la fanteria, montati su un braccio rotante sollevabile che garantisce la massima libertà di fuoco. **Lo scafo è protetto da una gonna in kevlar che lo rende invulnerabile al 5.56 mm**. Armi più pesanti possono danneggiarlo rapidamente, ma bisogna concentrare il fuoco sullo scafo che ospita la batteria e la componente elettronica, che pare poco stabile e facilmente infiammabile. Abbiamo visto che il 12,7 mm dà ottimi risultati, ma anche il .338, il 7,62 mm e le schegge delle granate possono danneggiare i mezzi. Tutte le armi AT sono ovviamente molto efficaci. **Spesso l’UGV si incendia** ma la torretta mantiene ancora la sua funzionalità per qualche secondo, prima che l’alta temperatura distrugga i sistemi di controllo (su Arma la torretta non è danneggiabile come su altri mezzi, bisogna puntare allo scafo). Sembra che i Pasdaran impieghino questi mezzi in **gruppi** (swarm tactics, come fanno con i loro velocissimi motoscafi nel Golfo Persico), spesso assieme alla fanteria pesante Khalid. Se individuate uno di questi UGV aspettatevi altri nei paraggi. Le **possibilità di jamming** al momento sono **limitate**, soprattutto se chi controlla il mezzo è molto vicino all’UGV, come spesso accade, ma ci stiamo lavorando.



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