# Terra bruciata

## *Cape Cobra, ep. 5*

**By (9GU) Giantsquid**

Isola di Socotra

Yemen, 2026

Nella battaglia finale per strappare Socotra ai Pasdaran il plotone Viking deve neutralizzare le riserve nemiche localizzate nei pressi di una base sovietica abbandonata e in un villaggio costiero, in modo che altri reparti del Marines possano conquistare 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**

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

## 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.

# Cape Cobra. Ep. 5: Terra bruciata

**Antefatto**
*Golfo di Aden*
*11 settembre 2026, ore 4*

Quello che sembrava un assalto aereo cominciato male, con un Osprey costretto ad un atterraggio di emergenza in territorio nemico, si è risolto brillantemente. Poco dopo il tramonto il plotone Viking ha preso possesso dei rilievi attorno agli obiettivi Adder, bloccando diverse unità iraniane in ritirata e aprendo la via verso l'area pianeggiante al nord dell'isola dove si trova **l'aeroporto** di Socotra. I Marines combattono ormai da una giornata e controllano due terzi di Socotra. Verso sera le navi da sbarco sono arrivate abbastanza vicine da consentire agli **hovercraft LCAC** di portare a FOB Socotra l'**equipaggiamento pesante**, tra cui nuovi veicoli e una batteria di lanciarazzi Himars.
L'ultima fase dell'operazione prevede la conquista dell'aeroporto con una manovra da Sud e dal mare da parte di una compagnia di Marines. Non ci si aspetta una solida difesa perché il terreno aperto ha consentito agli F-35 di individuare e colpire diverse unità nemiche. Quello che preoccupa di più il comando americano sono le **riserve iraniane** nascoste ad Ovest dell'aeroporto in un'area rocciosa che ospita una **base abbandonata della difesa aerea sovietica**, risalente ai tempi dello Yemen comunista: mezzo chilometro quadrato di lamiere arrugginite, vecchie stazioni radar, baracche fatiscenti e rifugi sotterranei, dove potrebbero nascondersi diverse unità nemiche. I Pasdaran sanno che a questo punto non sono in grado di impedire la caduta dell'isola, ma possono comunque infliggere perdite elevate agli avversari, difendendosi strenuamente.
Nel corso della notte gli F-35 e i Viper della 15th MEU hanno colpito tutti gli obiettivi possibili nell'area. Molti di questi, tuttavia, si sono rivelati essere falsi bersagli (veicoli e bunker con segnatura termica), posizionati ad arte per attirare il fuoco dal cielo. Perché l'attacco all'aeroporto proceda senza intoppi il plotone Viking deve **tenere impegnate le unità iraniane di riserva** nascoste nella **base abbandonata (Obj. Python 2)** e nel **villaggio costiero di Lolisse (Obj. Python 1)**, protetto da coste rocciose. Il piano prevede che il grosso del plotone si apra la strada verso Nord, mentre una unità più piccola e mobile sbarchi sul fianco delle posizioni nemiche, appoggiata dall'artiglieria, per costringere gli iraniani a uscire allo scoperto e manovrare. Dopo qualche ora di meritato riposo, un'ora prima dell'alba, i Marines sono pronti a tornare in azione.

# Cape Cobra. Ep. 5: Terra bruciata

*Partenza ore 4, meteo variabile*

## Attività

• **Punto di partenza di tre squadre** (*più numerose, a scelta*): **nel punto start_1**, a piedi

• **Punto di partenza di una-due squadre** (*meno numerose a scelta, massimo 18 operatori, carristi esclusi*) **su Iveco ACV** nel **punto start_2** per sbarcare nel **punto Land_1 o Land_2 o Land_3**

• Muovere sugli obiettivi **Python_1 e Phyton_2, impegnando le unità iraniane presenti**, infliggendo il massimo delle perdite

• Su **obiettivo Python_2,** bloccare le porte dei rifugi della base con cariche di demolizione (**vedere più avanti**)

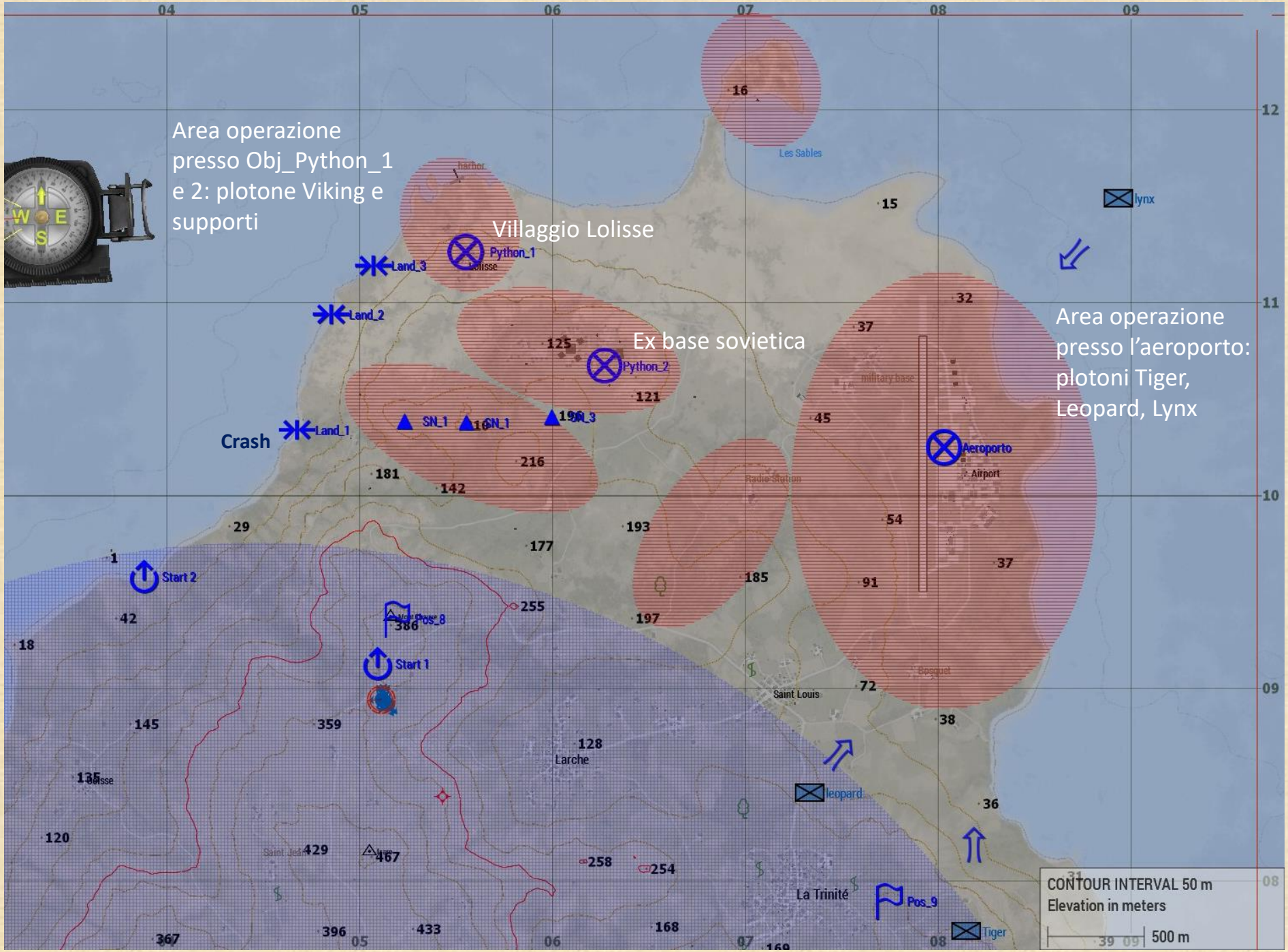
• È importante **impedire al nemico di spostarsi in direzione dell'aeroporto** per consentire alle altre formazioni dei Marines di prenderne il controllo. Il punto **Python_2** è quindi l'area più rilevante

## Unità disponibili

- **Plotone Viking**, diviso in due unità: una a piedi, una sui veicoli da sbarco
- 1 **sniper team** indipendente con M107 12.7 mm, su quad *(servono 1 sniper e 1 spotter che operano anche come JFST),* aggregato all'unità a piedi
- 1 **UGV Stomper** aggregato all'unità a piedi
- 2 IFV da sbarco **Iveco ACV** *(servono 4 carristi: 2 conducenti e 2 cannonieri)*

## Supporti

- **2 lanciarazzi HIMARS** con 6 testate HE e 6 testate cluster, tutte a guida GPS con CEP di 10 metri (*controllo Zeus)*
- **1 CH-53** per eventuale trasporto di una parte del plotone Viking *(serve pilota - opzionale)*




CONFIDENTIAL TOP SECRET CONFIDENTIAL

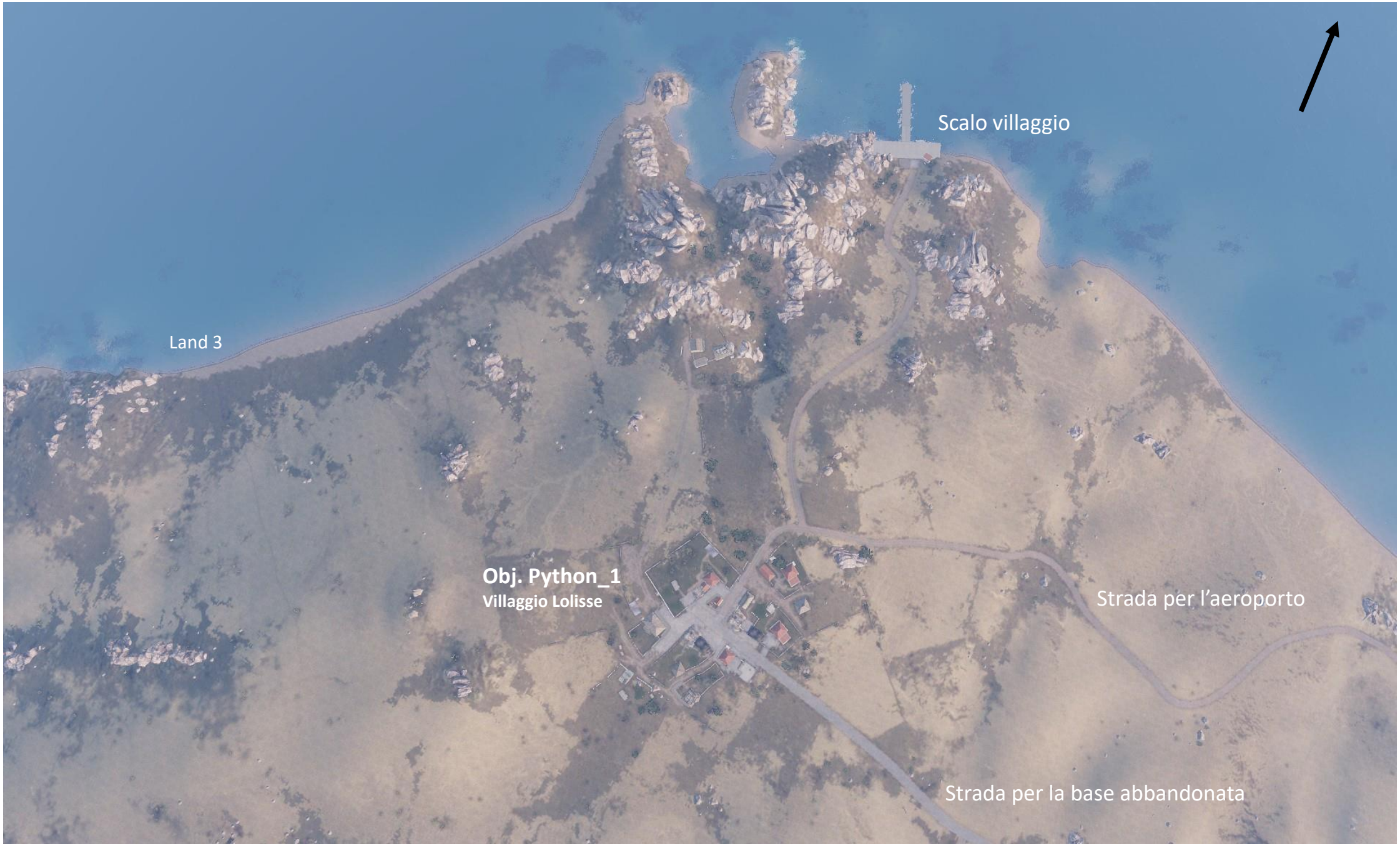
Dettaglio della mappa con gli obiettivi **Python_1** (villaggio Lolisse) e **Python_2** (base sovietica abbandonata) e le posizioni di partenza **Start_1** e **Start_2**

I punti **SN_1, 2, 3** sono buone posizioni per lo **sniper team** in una prima fase

I punti **Land_1, 2, 3** sono possibili punti da sbarco per i **Super ACV**

La consistenza delle **unità nemiche** nell'area di **Python_2** è valutabile attorno al plotone. Nell'area **Python_1** non più di una paio di squadre. È segnalata la presenza anche di IFV leggeri BTR-80A, armati di cannoni da 30 mm

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




Area del villaggio costiero di Lolisse - **Obj. Python_1**

**Obj Python_2** – La base abbandonata della difesa aerea sovietica. Misura circa 800 metri sul lato maggiore

**Obj Python_2** – La base abbandonata della difesa aerea sovietica. Molti dei bunker e dei ricoveri sono stati colpiti o sono da considerarsi non utilizzabili. L'intera base è in rovina e non vi sono più difese fisse e ben preparate

# Cape Cobra. Ep. 5: Terra bruciata

## Note sulle operazioni su Python_2 e il sabotaggio dei rifugi

Questo è un **rifugio**. I bunker sono strutture aperte dove è facile individuare i nemici

Ci si aspetta una opposizione maggiore nella base abbandonata **Obj. Python_2** rispetto a Python_1, ma gli iraniani temono la superiorità aerea e il fuoco di artiglieria dei Marines e cercheranno di non esporsi se non all'ultimo momento.

Alcuni rifugi e dei bunker sono già stati colpiti dagli F-35, ma gli effetti del bombardamento non sono certi e il comando vorrebbe evitare di seppellire interi reparti nemici sottoterra, senza dare loro la possibilità di arrendersi.

Su **Obj. Python_2** il piano d'azione è prendere il controllo dell'area circostante e decidere il da farsi in base alla reazione nemica.

1. **Se i Pasdaran si espongono** vanno impegnati in combattimento per impedire loro di abbandonare l'area e contrattaccare verso l'aeroporto.
2. **Se i Pasdaran NON si espongono e rimangono nei rifugi** conviene prendere il controllo di Python_2 e bloccare le porte dei rifugi con le cariche di demolizione per poi farli arrendere una volta che l'isola è saldamente in mani americane. Una carica ben piazzata impedisce l'apertura della porta del rifugio, perché danneggia il sistema meccanico di controllo.

**Serve una carica in ognuna delle due posizioni a lato della porta**

**Nel peggiore dei casi ci sono 4 rifugi da neutralizzare (8 cariche)**

La base abbandonata della difesa aerea sovietica su Socotra in alcune vecchie immagini scattate a terra. Nell'area si sono nascoste una parte delle riserve dei Pasdaran, sfruttando anche rifugi sotterranei

# La rivoluzione dei Marines

Alla fine del 2020 è stato pubblicato il documento **Force Design 2030** che elenca le **trasformazioni a breve temine 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

UGV Stomper

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**)

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 contesta 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 (44 e 55). 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 una 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 alla 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 trasportatile 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 del MAAWS, 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 sfighe 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 Iveco ACV

**Cose utili da sapere sul veicolo. Ne avete solo 2 perché gli altri assegnati alla MEU stanno attaccando l'aeroporto. Arrivano direttamente dalle navi da sbarco grazie alle loro doti anfibie**

Dopo una serie di progetti troppo ambiziosi e mal gestiti per sostituire i loro vetusti veicoli da assalto anfibio AAV-7, i Marines hanno recentemente selezionato un mezzo italiano. L'**Iveco ACV** (Amphibious Combat Vehicle) è entrato da poco in servizio nell'USMC ed è una versione modificata del nostro Super AV che monta una torretta con un cannone automatico.
Per simularlo useremo l'IFV Marshall di Arma, che ha prestazioni molto simili al mezzo italiano, come protezione, armamento e mobilità e che in acqua si muove agilmente a 12 km/h grazie a due eliche.
Si tratta di un IFV 8x8 armato con un **cannone automatico da 30 mm** (40 mm su ArmA, ma ci va benissimo perché il 30 mm dell'ACV impiega varie munizioni avanzate), con sistema di doppia alimentazione AP e HE, stabilizzato e abbinato a visore termico. L'ACV non ha missili anticarro, ma il cannone può perforare il fianco di un T-55 da più di 1 km e neutralizzare facilmente i BMP e altri corazzati leggeri. Lo blindatura è sufficiente a proteggerlo dalle 12,7 mm su 360 gradi ed è abbastanza tollerante al 30 mm AP sull'arco frontale, ma le **ruote sono comunque vulnerabili**. La corazza non è sufficiente a contrastare armi anticarro moderne, ma i veicoli sono stati equipaggiati con un **sistema APS Trophy** capace di intercettare razzi e missili (mod APS Drongo). Non deprimiamoci per la protezione: deve galleggiare…. è già un miracolo che funzioni così bene.
L'ACV può trasportare una squadra di fanteria di **9 uomini**, oltre a cannoniere e conducente (il capocarro è spesso il TL). Su ogni veicolo ci sono **munizioni di riserva per tutti**, un **UAV Darter** e un lanciatore **Javelin** con ricariche.
**Un Jammer radio Duke** 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 mezzo così aggiornato può quindi **riservare un certo livello di protezione elettronica alle squadre nelle immediate vicinanze e non al solo veicolo.**

**Se non vi ricordate qualcosa sulle armi degli IFV di ArmA potete dare un occhio alle guide sui mezzi corazzati del blog 9GU, dedicati all'armamento e alle tattiche**

## 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**. 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 Igla, 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.

- La due parti del plotone possono disporre dei loro **UAV Darter** che si trovano sui **veicoli** (Super ACV e Stomper UGV)

- Visto che i **lanciarazzi HIMARS** sono ormai arrivati a terra potete prevedere dei **punti di fuoco pre-programmato** (scrivere in mappa **PPF_1, 2, 3**…) per rendere più veloci le richieste di fuoco dell'artiglieria. Per **missioni on-call** dei JFST, gli HIMARS sono disponibili e gestiti dallo Zeus

- Se vi servono nello zaino trovate **visori termici per il combattimento notturno**. Gli sniper e marksman hanno un'ottica Nightstalker con telemetro laser integrato e un'altra ottica Pitbull per il combattimento ravvicinato

- Una **base sovietica** è esistita davvero a Socotra negli anni Ottanta, ma era una installazione della marina, più piccola di quella qui presente. La base fatiscente sulla mappa di Malden era troppo affascinante e ben fatta per essere ignorata: fantastica per uno scontro urbano dal carattere apocalittico

- 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

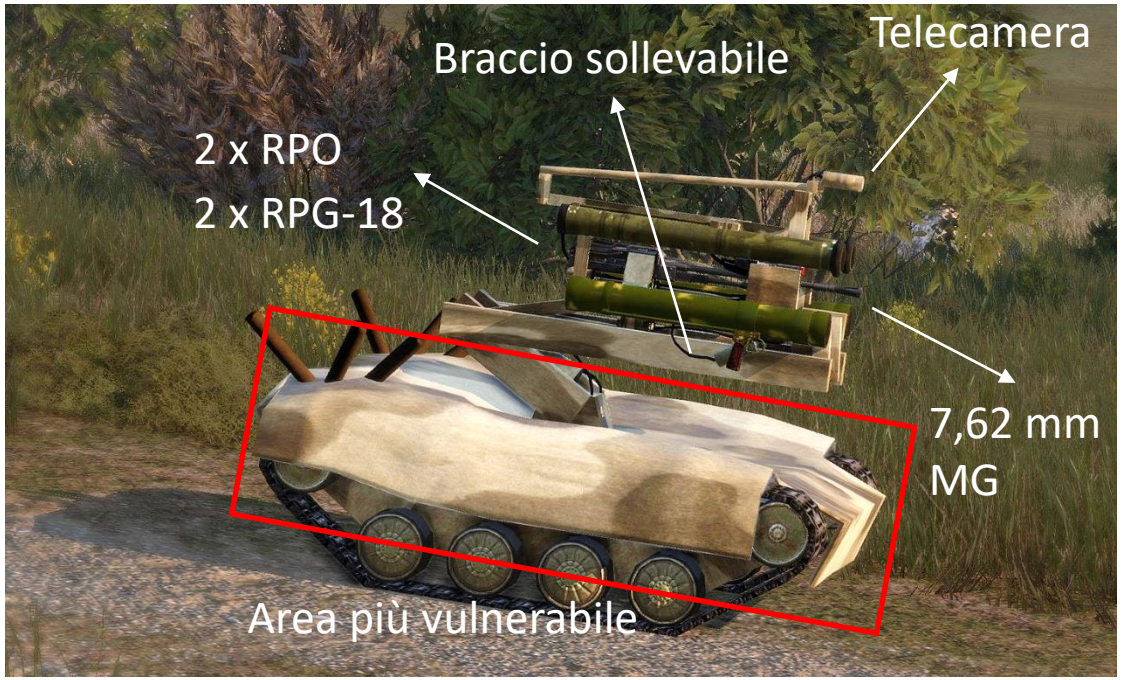
## Nuove dotazioni dei Pasdaran

*Fanteria pesante Khalid e UGV Mrk-27 che operano assieme*

Dalle indicazioni e le immagini risulta che gli iraniani abbiano schierato nuove unità sul campo, mai osservate in Africa durante Black Mamba. Alcune unità di fanteria dei Pasdaran sono equipaggiante 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 aspettatevene 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.

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