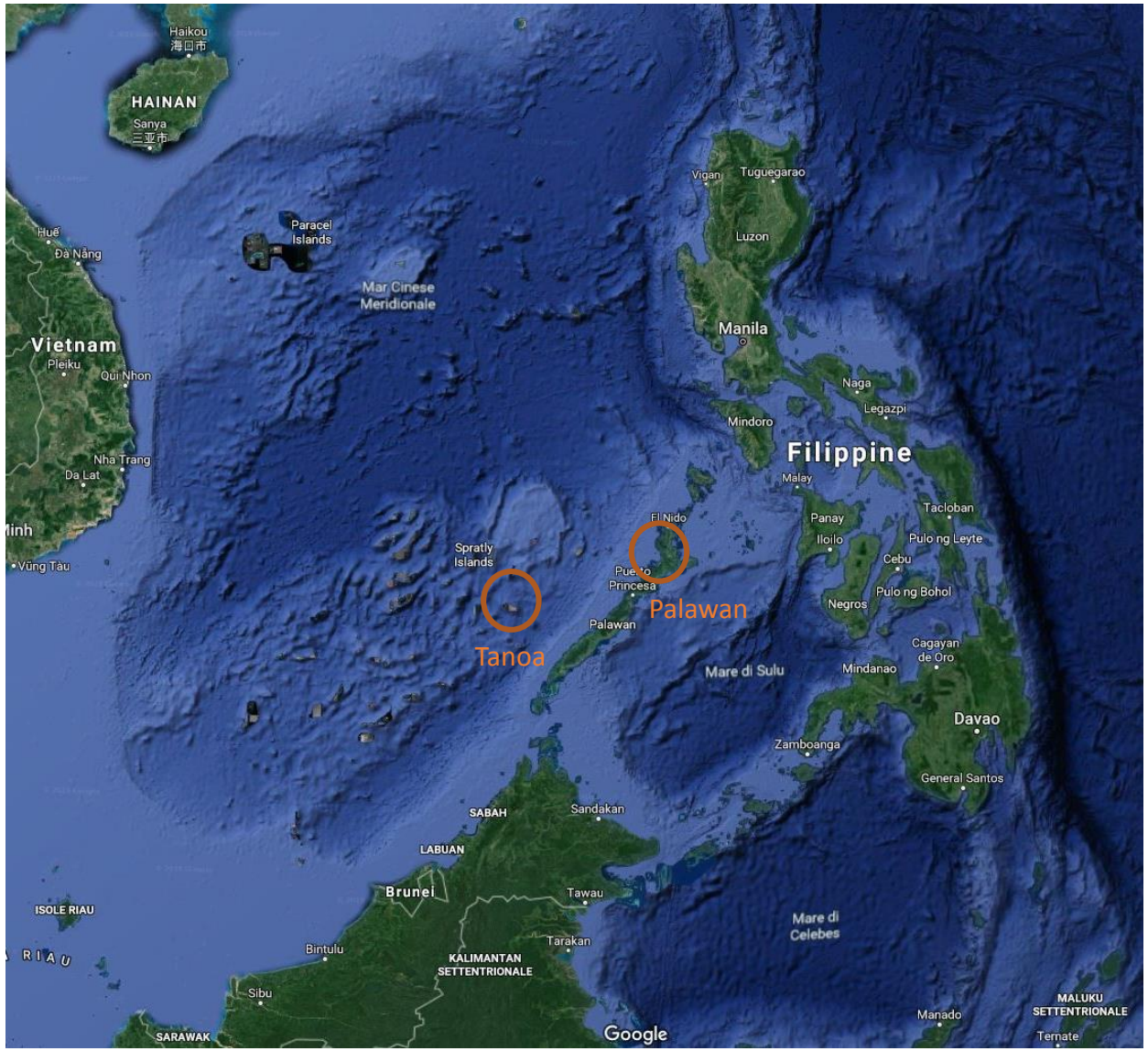
PRIMA DELLA TEMPESTA – Edizione 9GU

Editor: 9GU - Giantsquid

Una campagna di **3 missioni**, dedicata alle operazioni speciali di un’unità Viper del CSAT e al loro particolare equipaggiamento, contro più nemici nello stesso contesto tropicale.



Il Mar Cinese Meridionale ed i luoghi della campagna

Introduzione geopolitica

Mar Cinese Meridionale, vicino alle Filippine, 2028

In questa breve campagna di 5 missioni si immagina che il CSAT, che rappresenta una coalizione di forze ostili all'Occidente, avvii una forte espansione nel Mar Cinese Meridionale, come sta facendo l'attuale Cina. L'area attorno all'isola di Tanoa, nelle Isole Spratly, 100 miglia nautiche a Ovest delle Filippine e appartenente a questo paese, è particolarmente "calda", perché ospita giacimenti di metano e petrolio in un tratto di mare reclamato dal CSAT.
In seguito a queste rivendicazioni, alcuni dei paesi che si affacciano sul Mar Cinese Meridionale, quali Malesia, Indonesia, Filippine, Corea del Sud e Singapore si coalizzano contro il CSAT, formando l'Alleanza Costiera, una unione solida dal punto di vista militare, ma politicamente non omogenea. Per questo il CSAT, prima di arrivare ad un conflitto aperto, lancia una campagna di operazioni speciali segrete, impiegando le unità Viper. Lo scopo è provocare spaccature all'interno dell'Alleanza, colpendo obiettivi di grande valore, soprattutto di natura politica.

Ispirata liberamente al romanzo Shattered Trident di Larry Bond e ad alcuni scenari del wargame Command, modern air/naval operations

Il grande fiume di Prei Khmaoch Luong

Caratteristiche principali della campagna

• **Missioni** di rilevanza strategica, che prevedono eliminazioni mirate, sabotaggi, rapimenti, depistaggi e cyber warfare allo scopo di mettere in difficoltà la coalizione degli avversari.
• Impiego di procedure ed **equipaggiamenti inconsueti**, tra cui: infiltrazioni con mezzi civili, impiego di droni terrestri di combattimento (Manta UGV), telecamere di sorveglianza, visori termici individuali, armi per impieghi speciali (fucili ASP-1, Type 115, GMG6 Linx con munizioni APDS, lanciagrane MK-32), materiali per hacking informatico, incursioni e sabotaggi subacquei con SDV.
• Selezione di **loadout** appositamente creati; le dotazioni dei Viper del CSAT sono state riviste per renderle più plausibili e interessanti.
• Due mappe: **Tanoa** (isola immaginaria delle Filippine) e **Prei Khmaoch Luong** (su Palawan nelle Filippine occidentali): https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=950966660

Contractor della Theseus Inc. con APC Titus per scorta convogli

Le **fazioni** coinvolte sono:

- Unità **di forze speciali CSAT Viper**, denominata «**Viper – Green**» che opera con discrezione da un'isola fortificata nel Mar Cinese meridionale, almeno in una prima fase
- L'**Esercito Regolare delle Filippine** (creati con unità RHS). Ostili. Addestramento: base
- La **Polizia delle Filippine** (Gendarmi di Arma base). Ostili. Addestramento: base
- L'**Esercito di Singapore**, che ha su Tanoa un contingente di rinforzo alle Filippine, il paese più debole dell'Alleanza Costiera (unità AAF, viste le somiglianze nell'equipaggiamento con il vero esercito di Singapore). Ostili. Addestramento: buono
- I **ribelli islamici radicali Abu Sayaff**, ostili all'Alleanza Costiera, neutrali verso il CSAT, che operano di nascosto a Tanoa e altrove (FIA di Arma base modificate). Addestramento: base, ma con alta motivazione
- I **contractors della Theseus Inc.** al servizio di aziende private, a tutela degli interessi dell'Alleanza Costiera. Ostili. Addestramento: molto buono

Prima delle tempesta. EP. 1: LA NOTTE DELLE VIPERE

Campagna Forze Speciali CSAT Viper

Attività – *partenza prima dell'alba, ore 05,15 – forte temporale*

TEAM 1

1. Infiltrare con lancio paracadute da 1000 metri da finto elicottero IDAP EH-101
2. **Eliminare il figlio del Sultano del Brunei** protetto dai contractors Theseus in una villa e seminare falsi indizi. Una camera di sorveglianza è già puntata sull'edificio.
3. Penetrare nel **centro comunicazione dell'Esercito di Singapore e prelevare dati** con hacking computer.
4. Ricongiungersi con Team2 per supportarlo nell'azione a favore dei ribelli di Abu Sayaff

TEAM 2

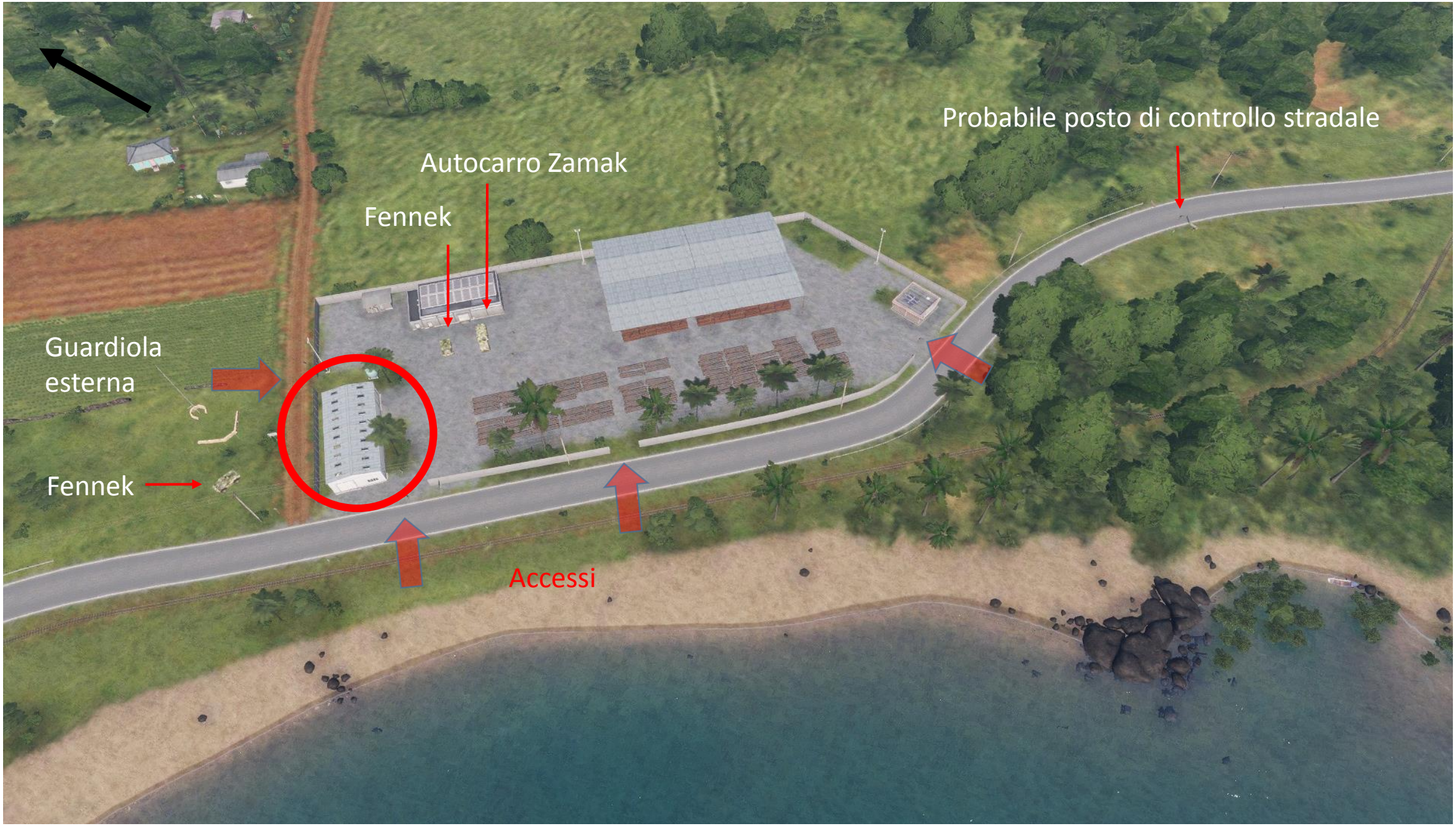
1. Infiltrare via elicottero Mi-290 sotto le Creste di Bungarus, protetti dal SAM sul Monte Tanoa
2. **Rapire politico Rodrigo Farinas** ostile al CSAT in convoglio di APC Titus dei contractor Theseus presso Vagalala
3. Provvedere all'esfiltrazione del politico via elicottero. Attendere rifornimenti e drone UGV Manta
4. Con l'assistenza del team 1, **appoggiare i ribelli di Abu Sayaff** tendendo una imboscata ad una formazione meccanizzata di Singapore.
5. Non perdere il drone UGV Manta nel corso dell'operazione
6. Esfiltrare con elicottero Mi-290

Mappa generale di Tanoa con gli obiettivi e i punti di infiltrazione. Per i dettagli si rimanda alle pagine successive

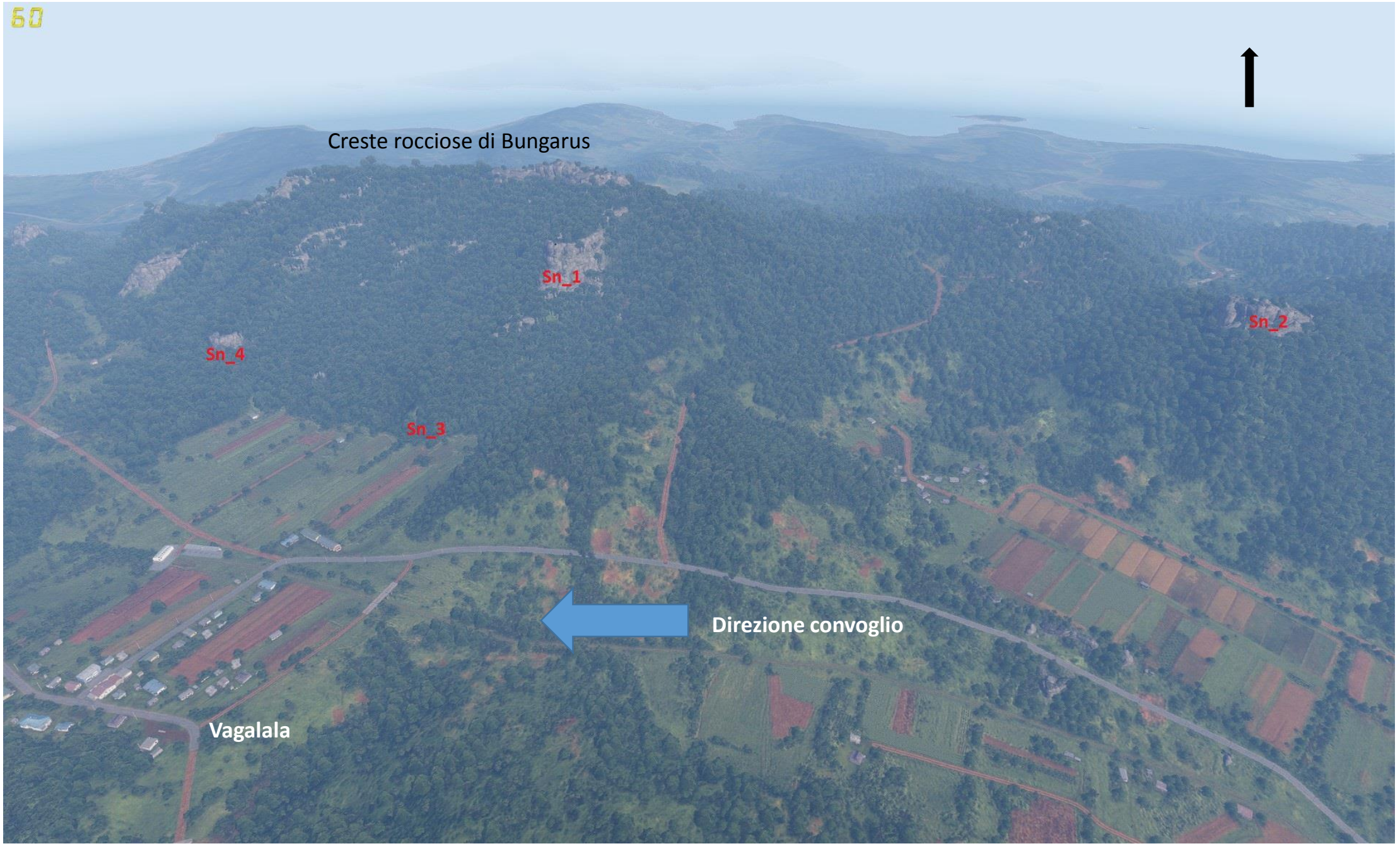
Settore Est - La villa del figlio del sultano e la strada pattugliata dalla polizia presso Saint Julien

Settore Est - La villa del figlio del sultano protetta dai contractors Theseus, vista dalla strada principale per Saint Julien

Settore Est - Obiettivo da eliminare: il figlio del Sultano del Brunei, Akbellatif Sulu



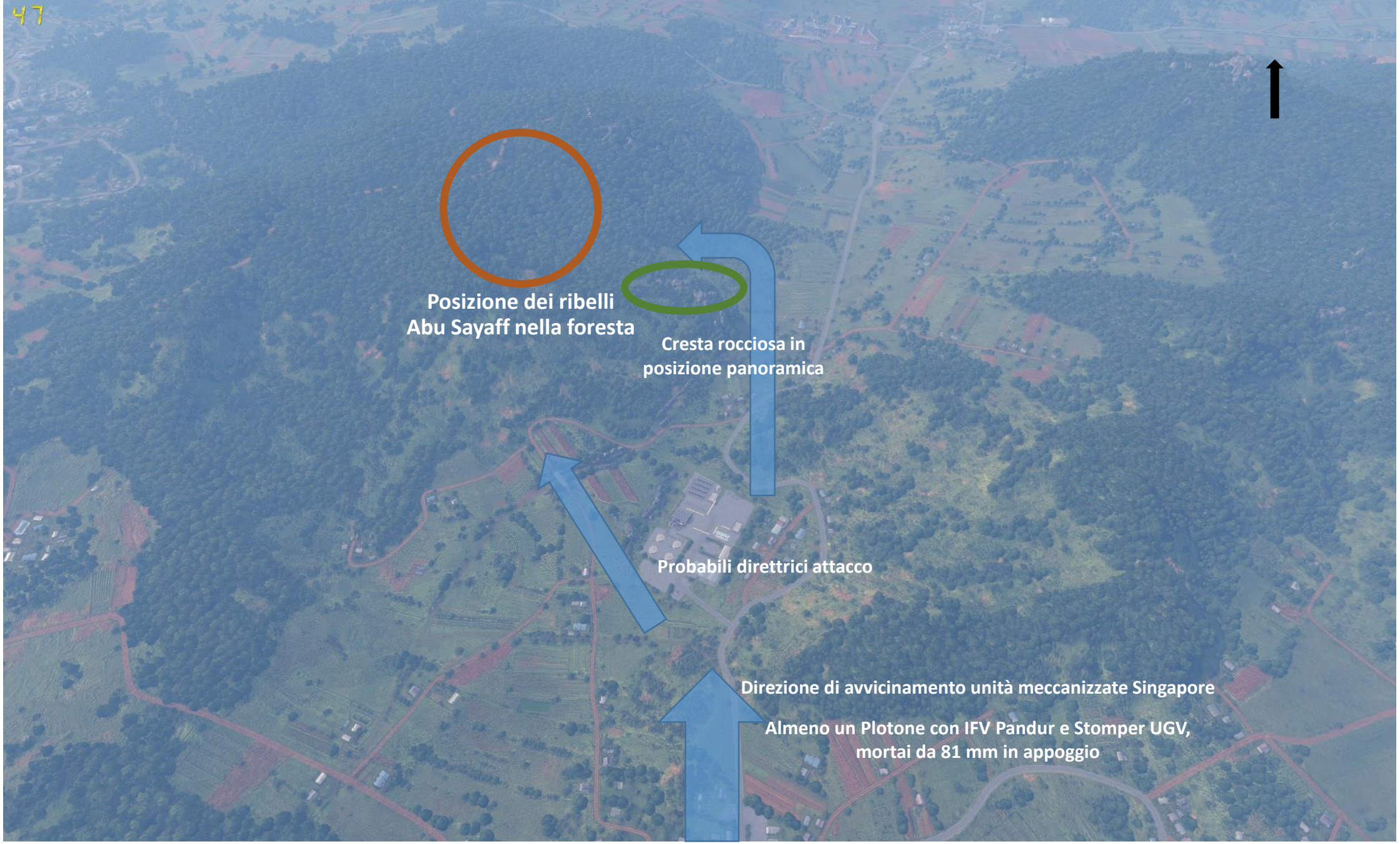
Settore Est - Accessi al centro di comunicazione dell'Esercito di Singapore presso Tumberyard



Settore Ovest - Posizioni sopraelevate (Sn-1, 4) per tiri a lunga distanza sul convoglio del politico Farinas

Settore Est - Rodrigo Farinas, politico e attivista delle Filippine favorevole all’Alleanza Costiera, protetto dai contractors Theseus

Punti di forza e debolezza dell'APC Titus usato dai contractor Theseus per scorta convogli



Posizione della base operativa dei ribelli e direzione di avanzamento dell'Esercito di Singapore

EQUIPAGGIAMENTO CSAT VIPER GREEN

Non tutti hanno dimestichezza con queste armi, piuttosto diverse da quelle del CTS, quindi ecco una **rapida guida** e i riferimenti per il **loadout**

Team leader con AK12 GL e radio LR (prendere TL)
Fuciliere con fucile speciale Type 115 multicalibro 6,5 mm e 0,50 Beowulf (prendere FUCILIERE)
Granatiere con AK12 GL (prendere GRANATIERE)
Granatiere con lanciagranate semiauto Mk32 e granate HE e HEDP in caricatori da 6 (prendere GRANATIERE SEMIAUTO)
Spec. Exp con AK12 e zaino con cariche demolizione e claymore (prendere SPEC EXP)
Fuciliere con fucile speciale silenziato subsonico Kir 12,7 mm (prendere ASSASSIN)
Medico con AK12 con zaino grande (prendere MEDICO)
ATrifle con AK12 con zaino grande per RPG-32 e 4 razzi HEAT (prendere ATRIFLE)
AT con AK12 con zaino grande per Metis-M ATGM e 2 missili HEAT (prendere AT)
Marksman con Cyrus 9,3 mm (prendere MARKSMAN)
Sniper con Lynx 12,7 mm APDS (prendere SNIPER)
MG leggera con Negev 7,62 mm (prendere MG)
MG media con Navid 9,3 mm (prendere MG MEDIA)

Protezione e dotazioni individuali – Ogni operatore CSAT Viper è dotato di una tuta mimetica avanzata con protezioni in kevlar integrate su torso e braccia, poco rilevabile dai visori termici. Il casco non è quello a teschio di Arma3 base, ma un più credibile modello in Kevlar. Ogni operatore è dotato di NVG di quarta generazione, con possibilità di mostrare anche immagini termiche oltre a quelle del sistema di amplificazione della luce ambientale. Per simulare un semplice sistema HUD, con bussola e posizione degli operatori più vicini integrata nell'oculare sinistro degli occhiali, usiamo la mod Shacktack. Tutti operatori dispongono inoltre di un data link che consente di vedere la posizione dei loro compagni in mappa (simulazione di un piccolo tablet cartografico)

ASP-1 Kir – fucile per impieghi speciali in 12,7x52 mm con silenziatore incorporato, che spara una palla subsonica da 30 grammi (il 5,56 mm pesa 5 grammi). Produce pochissimo rumore e non fa crack supersonico. Serve per eliminare silenziosamente personale con protezioni individuali avanzate ma non è adatto a scontri a fuoco prolungati. Con più colpi a segno (3-5) può anche sfondare i vetri blindati, danneggiare le torrette a comando remoto e i pneumatici dei veicoli leggermente corazzati, come il fennek. Demolisce facilmente le vetture. Il proiettile viaggia a soli 250 m/sec e ha una traiettoria molto curva. L'alzo va corretto dopo soli 100 metri. Poco efficace oltre i 200 m perché il tempo di volo del proiettile supera il secondo.
Migliori ottiche: Nightstalker con termico e laser di notte, Burris/DMS 2-4X con telemetro stadia di giorno.
Correzioni ACE per Nightstalker: fino a 100 m 3D; 150 m 2D; 200 m 1D; 250 m 3; 300 m 5.
Correzioni ACE per Burris: fino a 100 m 0; 150 m 1; 200 m 3; 250 m 8; 300 m 11.
Splendido video sull'impiego del Kir: https://www.youtube.com/watch?v=tWjKx2wlgKs
Prendere loadout Assassin

HK-121/Navid – Mitragliatrice media in 9,3x64 mm. Munizione molto potente, in grado di superare tutte le protezioni individuali. Poco controllabile nel tiro in piedi e accucciati, molto meglio se usata a terra con bipode. Con raffiche prolungate può anche sfondare i vetri blindati, le torrette a comando remoto e i pneumatici dei veicoli leggermente corazzati, come il fennek o l'hunter. Demolisce facilmente le vetture. Non può montare soppressore. Presenta un nastro da 150 colpi. L'arma e le munizioni sono molto pesanti (13 kg senza accessori con un solo nastro), quindi è utile assegnare munizioni di scorta ad altri membri della squadra. Se non si prevedono scontri oltre i 300 metri, avversari con veicoli leggeri o con protezioni individuali avanzate è preferibile usare la Negev, che pesa la metà ed è più controllabile.
Splendido video sull'impiego delle MG medie: https://www.youtube.com/watch?v=SOle4mEOuaQ

Negev (Zafir) – Mitragliatrice leggera in 7,62x54 mm. Abbastanza controllabile anche nel tiro in piedi, è dotata di ampio caricatore da 150. Non può montare soppressore

Type 115 – Fucile d'assalto speciale in 6,5x39 mm. Arma bullpup controllabile e abbastanza precisa. Sotto il 6,5 ospita un 12,7x42 mm o 0,50 Beowulf con canna corta, velocità 500 m/sec e caricatore da 6 colpi. Non silenziato e molto rumoroso, lo 0.50 Beowulf è soprattutto un calibro antiveicolo a corto raggio: con più colpi a segno può anche sfondare i vetri blindati, le torrette a comando remoto e i pneumatici dei veicoli leggermente corazzati, come il Fennek. Demolisce facilmente le vetture e termina chiunque indossi protezioni individuali

AK-12 - Fucile d'assalto in 7,62x39 mm. Arma standard dei Viper, controllabile a raffica e abbastanza precisa. Oltre a colpo singolo e fuoco automatico ha una raffica da 2 colpi con cadenza di tiro aumentata a 1200 colpi a minuto, così che i due proiettili lascino l'arma prima che il fucile si impenni troppo. Questa modalità è ottima per ingaggi a fino a 200 metri e per bersagli protetti. Disponibile anche con lanciagranate da 40 mm a colpo singolo e soppressore.

Mk-32 (da RHS US, simula il sistema russo RG6, che è molto simile) – Lanciagranate semiautomatico da 40 mm. Può vuotare il caricatore revolver da 6 colpi in due secondi. Impiega granate HE, ottime contro la fanteria e HEDP, con una piccola carica cava, capaci di perforare veicoli leggeri ma meno efficaci contro il personale. Dispone di un'ottica 1x che va sempre regolato in alzo, con scale di 50 metri (pgup e pgdown). Efficace fino a circa 300 metri.

Cyrus – Fucile marksman in 9,3x64 mm, anche con soppressore. Munizione molto potente, in grado di superare tutte le protezioni individuali. Forte rinculo, meglio se usato a terra con bipode. Con più tiri a segno può anche sfondare i vetri blindati, le torrette a comando remoto e i pneumatici dei veicoli leggermente corazzati, come il fennek. Demolisce facilmente le vetture. Per l'impiego antimateriale, visto il volume di fuoco, è molto più efficace la mitragliatrice Navid.

GMG-6 Lynx (Ghepard) – Fucile sniper antimateriale da 12,7x99mm. Con munizione perforante APDS può forare anche corazzati leggeri come il fennek e mettere facilmente fuori uso il motore, la torretta, colpire l'equipaggio o distruggere i pneumatici di mezzi protetti con 2-3 colpi a segno. Forte rinculo, indispensabile a terra con bipode. Non può montare soppressore

RPG 32 (RPG-42 Alamut)– Lanciarazzi ricaricabile multiruolo RPG con munizioni HE (fanteria, edifici, veicoli non protetti) e HEAT (veicoli protetti). Piuttosto efficace fino a 400 metri di distanza, può mettere fuori combattimento anche IFV come il Pandur con un solo colpo a segno sull'arco frontale. Un operatore può trasportare l'arma e 3-4 razzi, oltre al fucile d'assalto. Attenzione al backblast e all'uso in spazi ristretti.

Missile anticarro Metis-M (Vorona) **–** Missile anticarro leggero per fanteria con 1500 metri di portata. Sistema di guida SACLOS che impone di guidare il missile fino all'impatto sul bersaglio (quindi non è come il Javelin). Dispone di visore termico e telemetro laser e di testate HEAT ed HE, sensibilmente più potenti di quelle dell'RPG-32, ma non ha profilo di attacco dall'alto. Molto efficace contro i corazzati leggeri e anche sul fianco degli MBT moderni. Un operatore può trasportare il lanciatore carico e il visore, quindi è ideale avere un altro operatore in supporto con 2 missili nello zaino. Se le distanze di ingaggio probabili sono inferiori ai 200 metri e non sono previsti mezzi nemici troppo protetti, è meglio utilizzare gli RPG, che pesano molto meno. Attenzione al backblast e all'uso in spazi ristretti.

Type - 22 Manta UGV – Drone terrestre sperimentale da combattimento assegnato solo alle unità CSAT Viper. Si tratta di un mezzo immaginario ma con caratteristiche credibili vista l'ambientazione della campagna (2028). Prestazioni paragonabili a quelli di un grande 4x4, accelera e frena rapidamente, raggiungendo i 100 km/h in circa 10 secondi su terreno favorevole. Si pilota con lo UAV Terminal come un drone Stomper UGV di arma3 base, con le due stazioni di conducente e cannoniere. Più grande dello Stomper, con 7 tonnellate di peso, presenta uno scafo in acciaio e ceramica, resistente ai cannoni automatici da 30 mm e tollerante anche alle armi anticarro dedicate, vista la forma sfuggente. La piccola torretta squadrata, che è meno protetta, ospita una mitragliatrice da 12,7 mm con 1000 colpi e un lanciatore con a ricarica rapida per 8 missili anticarro leggeri Mini-Spike (1 secondo tra un lancio e l'altro, sono disposti in un caricatore verticale in torretta). Questi possono fare lock-on su veicoli ad alto contrasto, con motore accesso (guida IIR), o essere guidati otticamente (SACLOS) tenendo il mirino sul bersaglio. Il Manta è dotato di telemetro laser, computer balistico e visore termico. Ha la possibilità di innalzare lo scafo di 1,5 metri sollevando i semiassi: utilissimo per tendere imboscate e poi rientrare a scafo sotto (comando azione da rotella mouse) e cambiare rapidamente posizione. Quando ci si muove è molto meglio tenere la configurazione bassa, per avere il baricentro più vicino al terreno e offrire un bersaglio più piccolo. Il Manta non è un carro armato con cui affrontare il nemico frontalmente ma è ideale per fare ricognizione armata e tendere imboscate. Ha anche un ampio vano di carico per trasportare equipaggiamento per la fanteria che supporta, per esempio munizioni addizionali e armi anticarro. Mod: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=962772573