

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.

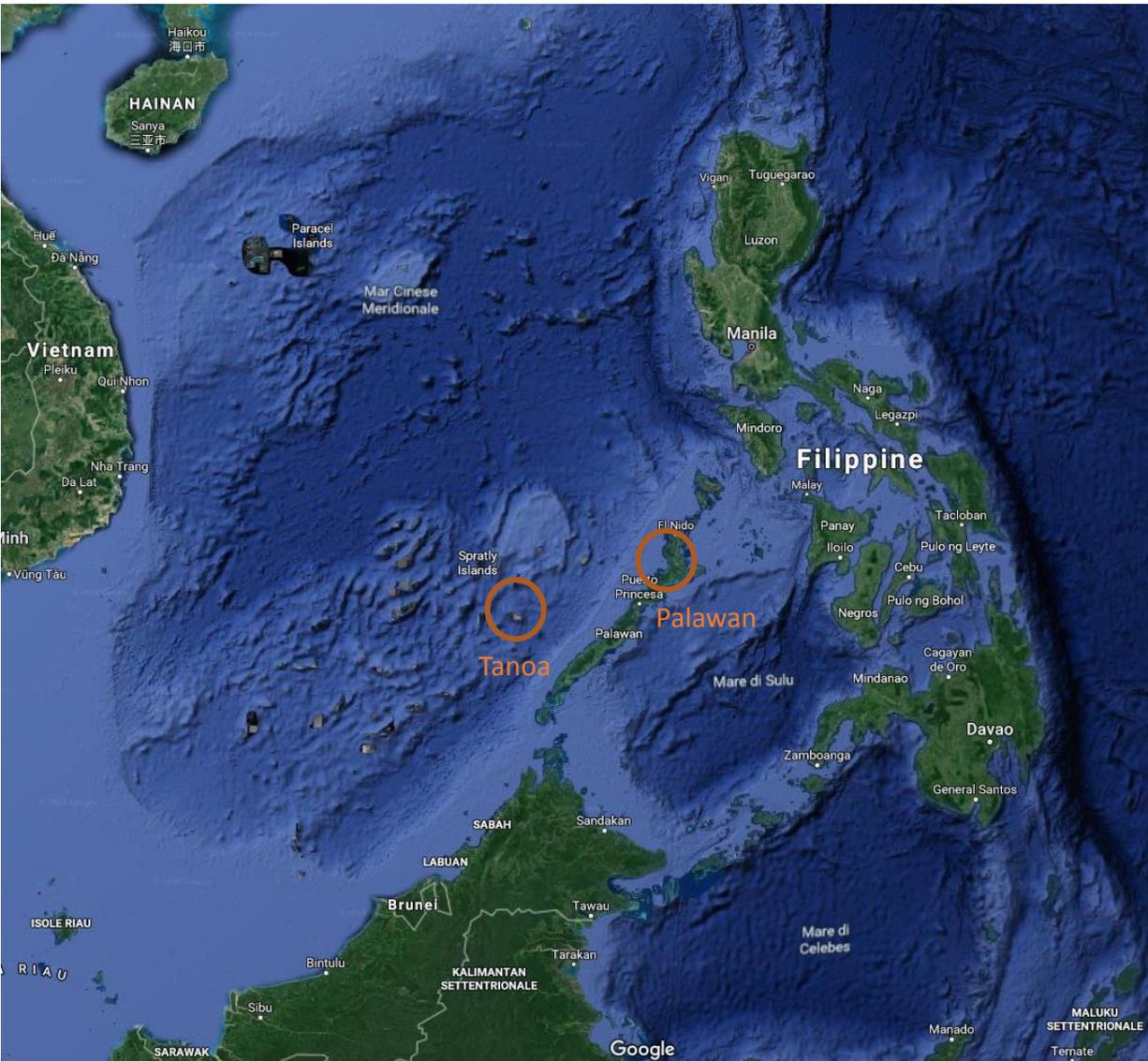


Introduzione geopolitica

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.



Il Mar Cinese Meridionale ed i luoghi della campagna

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 tempeste. EP. 2: CAMBIO DI PROGRAMMA

Campagna Forze Speciali CSAT Viper

Antefatto

Le operazioni del team Viper Green del CSAT hanno minato la coesione dell'Alleanza Costiera (La Notte delle Vipere, Ep. 1). La morte del figlio del **Sultano del Brunei** e le accuse di incompetenza al governo delle Filippine da parte del padre hanno prodotto il ritiro dell'appoggio logistico ed economico del Sultanato all'Alleanza, e la scomparsa dell'**attivista e politico filippino Rodrigo Farinas** ha gettato ulteriori ombre sulla solidità della coalizione. Le **forze di Singapore** presenti su Tanoa, inoltre, devono riorganizzarsi dopo le perdite inflitte da Viper Green e dai ribelli e dagli **attacchi informatici** resi possibili dall'hacking del centro di comunicazioni. La **responsabilità di queste azioni è ricaduta in massima parte sui ribelli di Abu Sayaff** ma esiste il sospetto che il CSAT sia coinvolto. Nonostante questi episodi, il conflitto tra il CSAT e l'Alleanza Costiera non è ancora esploso.

Tre giorni dopo l'operazione, tuttavia, il piccolo **mercantile Zigyu Maru** è stata catturato dai pirati del Mare di Sulu a Nord delle isole Spratly e condotto verso Palawan, lungo la costa delle Filippine. A bordo si trovavano **due agenti CSAT** con un container di materiale informatico utile per condurre le loro operazioni. Il comando CSAT ha perso il contatto con gli agenti, ma non con la nave, che è stata portata nel delta del fiume Luzon e depredata dai pirati. In seguito ad un forte temporale la Zigyu Maru si è ribaltata ed ora giace, spaccata in due, lungo le sponde del fiume. Il compito di Viper Green è **indagare l'area del relitto recuperando gli agenti** e parte del loro materiale informatico, oppure distruggerlo. Il comando CSAT teme che i pirati possano aver "venduto" i loro agenti ai ribelli di Abu Sayaff o, ancora peggio, all'Esercito delle Filippine, presente nell'area con alcune basi avanzate.

Viper Green è già stata trasportata in zona di operazioni a bordo del **cacciatorpediniere Type-55 Shenzen**, che può fornire supporto con i suoi elicotteri Ka-62, le patrol boats e fuoco di artiglieria con la torre da 130 mm.

Prima delle tempesta. EP. 2: CAMBIO DI PROGRAMMA

Campagna Forze Speciali CSAT Viper

Attività

Partenza di primo mattino, ore 07

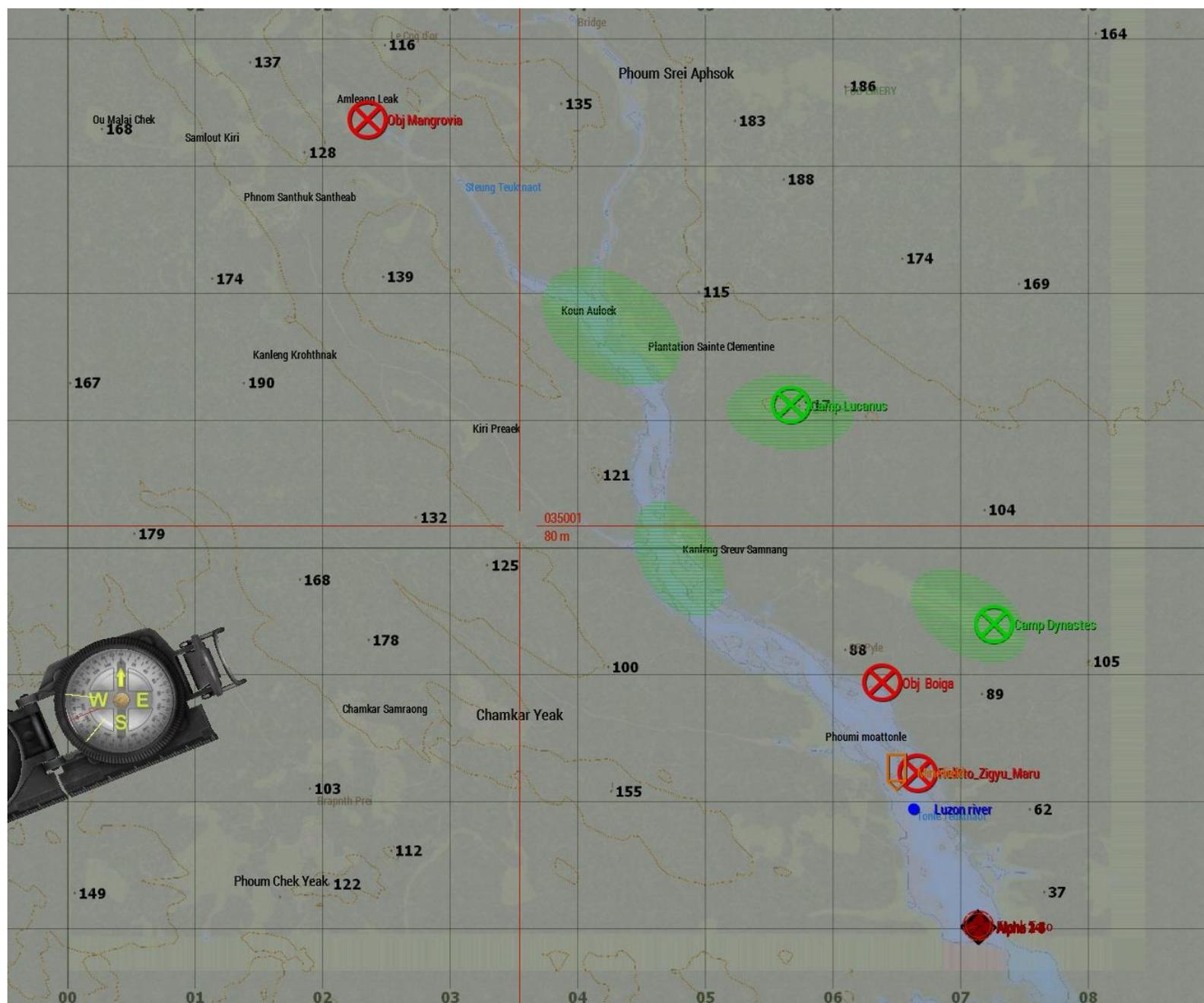
Meteo variabile

TEAM 1

1. Partenza da DDG su **elicottero Ka-62 verso Obj Mangrovia**
2. Un **drone quadricottero di sorveglianza** è già in posizione e ha osservato una squadra di Abu Sayaff in attesa di un carico lungo il fiume, forse da parte dei pirati
3. **Interrogare i ribelli presso Obj Mangrovia e i corrieri** nel momento della consegna del carico ed esaminare il contenuto
4. A operazione completa **raggiungere il team 2** per fornire assistenza. L'elicottero Ka-62 rimane disponibile per CAS e trasporto

TEAM 2

1. Partenza da DDG su 2 **patrol boats** armate verso l'interno del fiume Luzon
2. Indagare presso il punto **Mines** la **presenza di mine navali** nelle acque basse del fiume, posizionate probabilmente dai pirati e rimuoverle
3. Indagare il **relitto della Zigyu Maru** e **negoziare con i ribelli presenti** per ottenere informazioni sugli agenti
4. Proseguire nel fiume Luzon alla **ricerca dei agenti**, con l'aiuto del team 1
5. Evitare, se possibile, scontri con l'Esercito delle Filippine e i ribelli di Abu Sayaff. I pirati possono essere considerati ostili.
6. Dopo l'incursione ritorno al DDG con patrol boats e/o elicottero di entrambi i team



Mappa generale del delta del fiume Luzon con gli obiettivi e i punti di infiltrazione. Per i dettagli si rimanda alle pagine successive



Il relitto della **Zigy Maru** nel delta del fiume Luzon con possibili unità dei ribelli o dei pirati nelle vicinanze



Dettaglio del relitto della **Zigyu Maru** con gommone dei ribelli o pirati



Villaggio dei ribelli 1 km a Nord del relitto, **Obj. Boiga**, possibile sito da indagare



Dettaglio del Villaggio a Nord del relitto, **Obj. Boiga**, con la presenza dei mezzi ribelli



Base avanzata dell'Esercito delle Filippine, **Camp Lucanus**, protetto da posizione fortificate, veicoli Hummer e filo spinato

48



Piccola unità di ribelli Abu Sayaff in attesa

Avvicinamento corrieri in barca



Sito di incontro tra i ribelli e i corrieri su **Obj. Mangrovia**, fotografato dal drone quadricottero, ancora disponibile sul sito

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>

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 acceso (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>