

# Cambio di programma

By (9GU Giantsquid)

Isola di Palawan, Filippine

Agosto 2028

Questa missione fa parte di una campagna giocata dai 9GU nel 2019, nella quale si immagina che il CSAT, che rappresenta una coalizione di forze ostili all'Occidente, avvii una forte espansione nel Mar Cinese Meridionale. In seguito a questa manovra, alcuni dei paesi dell'area, 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. In questo scenario, *Cambio di programma*, il secondo della campagna, qui in forma rivista e migliorata, una mossa inaspettata dei ribelli Abu Sayaff costringe Viper Green ad un pericoloso intervento nelle Filippine per recuperare personale e materiali.

Si tratta di una missione di "littoral warfare" con partenza da una nave, che prevede incursioni lungo un grande fiume in un foresta tropicale, con l'appoggio di una squadra recon/sniper, veloci imbarcazioni ed elicotteri.

**BLUFOR – CSAT Viper Special Forces**

**OPFOR – Esercito delle Filippine e formazioni irregolari**



## Prima delle tempesta. 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, 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 stato 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** e attrezzature elettroniche 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. 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-52 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



### Sintesi delle obiettivi

Lo scopo generale del raid è **recuperare i due agenti CSAT e il materiale in dotazione** (laptop e documenti).

L'azione prevede i seguenti **obiettivi**

1. Eliminare i **pirati** presso area di posa delle mine (obj. **Mine**) e distruggerne l'equipaggiamento (carica demol.)
2. Indagare il relitto della **Zigy Maru** e interagire con i **ribelli** per ottenere informazioni su personale CSAT e materiale
3. Indagare il **villaggio** sul fiume (obj. **Boiga**) alla ricerca di personale CSAT e materiale
4. Eliminare **ribelli e pirati** quando si incontrano su obj. **Mangrovia** (in contemporanea con i punti 1 e 2) cercando materiale CSAT sul posto
5. In base a quanto trovato su Obj. Boiga e Mangrovia attendere **disposizioni dal comando CSAT** dallo Shenzen

### Attività

*Partenza di primo mattino, ore 07*

*Meteo piovoso, con tendenza al miglioramento*

### TEAM 1 (2 unità: Ghost e Recon)

1. Partenza da nave su **elicottero Ka-62 verso Obj Mangrovia**
2. **Eliminare i ribelli presso Obj Mangrovia e i pirati** nel momento dell'incontro ed esaminare il contenuto della barca
3. A operazione completa **raggiungere il team 2** per fornire assistenza. L'elicottero Ka-62 rimane disponibile per CAS e trasporto

# Prima delle tempesta. EP. 2: CAMBIO DI PROGRAMMA

## Campagna Forze Speciali CSAT Viper

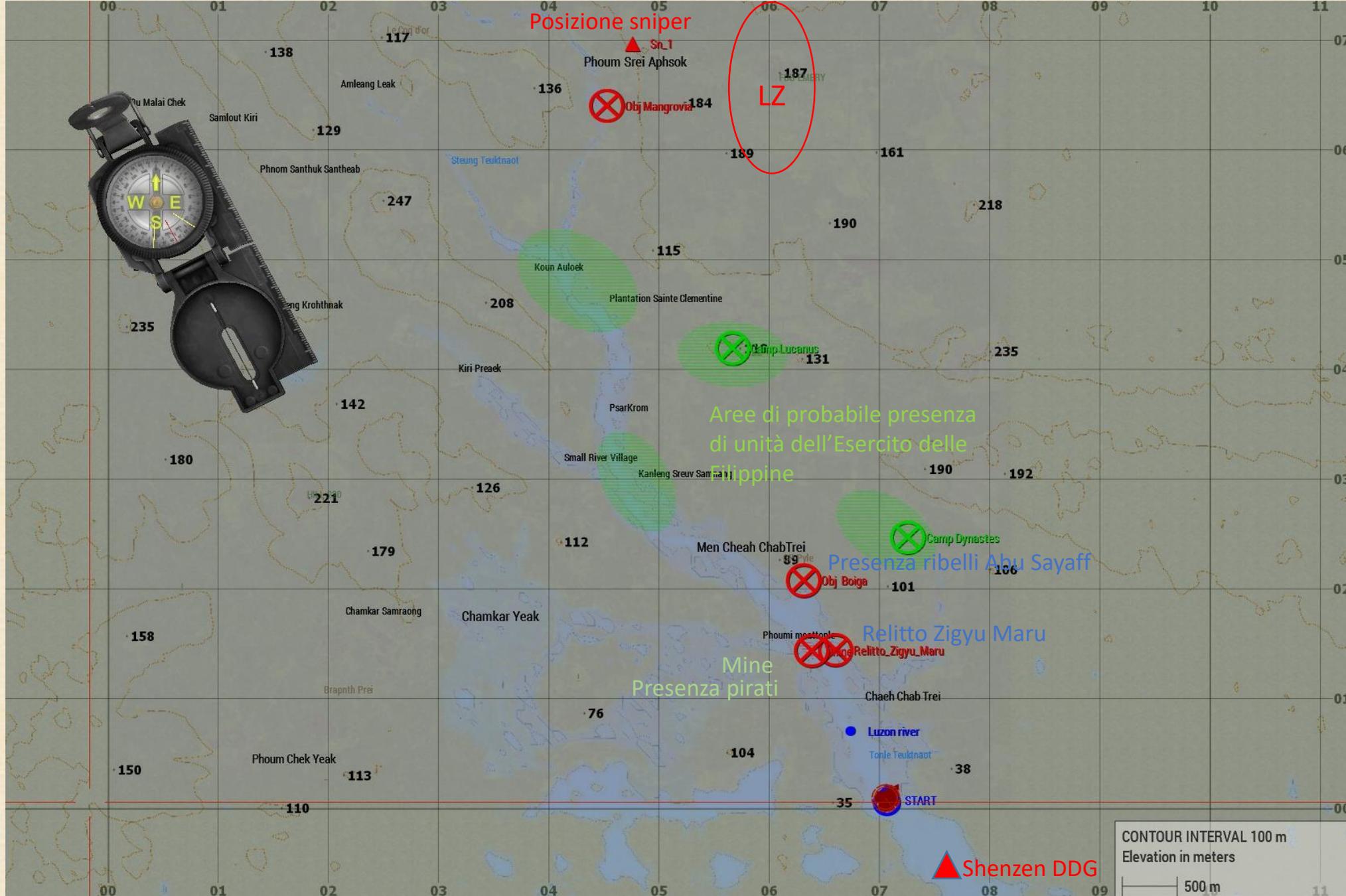


### TEAM 2 (3 squadre attacco + 1 supporto)

1. Partenza da nave su **patrol boats** armate verso l'interno del fiume Luzon
2. Bloccare la posa di **mine navali** presso il punto **Mines** da parte dei pirati
3. Indagare il **relitto della Zigyu Maru** e **negoziare con i ribelli presenti** per ottenere informazioni sugli agenti CSAT (in contemporanea con il punto 2)
4. Proseguire nel fiume Luzon verso il villaggio - **Obj Boiga** - alla **ricerca degli agenti CSAT e del materiale**
5. In base a quanto trovato su Obj. Boiga e Mangrovia attendere **disposizioni dal comando CSAT** sullo Shenzen

### Unità di supporto

- **1 JTAC** aggregato a TEAM 2 con il compito di coordinare l'elicottero e il fuoco dell'**artiglieria navale**
- **1 pilota** (e copilota, a scelta) per elicottero **Ka-62** con compito di trasporto, Medevac, CAS leggero. Armato con 19 razzi HE da 70 mm e 1 minigun 7,62 mm con 4000 colpi oppure un cannone da 23 mm con 300 colpi. Un secondo elicottero è a disposizione nell'hangar dello Shenzen



Mappa generale del fiume Luzon con gli obiettivi e le forze in campo. Per i dettagli si rimanda alle pagine successive



Dettaglio dell'area a Sud del fiume Luzon con gli obiettivi e le forze in campo



Il relitto della **Zigu Maru** nel delta del fiume Luzon con unità dei ribelli nelle vicinanze



Il relitto della **Zigyu Maru** con unità dei ribelli nelle vicinanze viste dal FLIR del drone



Villaggio dei ribelli 1 km a Nord del relitto, **Obj. Boiga**, possibile sito da indagare, visto tra le mangrovie che crescono sulle sponde del fiume



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

SN\_1 in mappa

Area ideale per sniper  
Circa 6-700 m dal bersaglio



Piccola unità di ribelli Abu Sayaff in attesa



Avvicinamento pirati in barca



Sito di incontro tra i ribelli e i pirati su **Obj. Mangrovia**, fotografato dal drone quadricottero



*Pirata del Mare di Sulu con RPG-7*

Le **fazioni** coinvolte nella missione sono:

- Unità **di forze speciali CSAT Viper**, denominata «**Viper – Green**» che operano dal cacciatorpediniere Shenzen (9GU)
- **L’Esercito Regolare delle Filippine** (creati con unità RHS modificate), parte dell’Alleanza Costiera. Ostili.  
Addestramento: base
- **I ribelli islamici radicali Abu Sayaff**, ostili all’Alleanza Costiera (e alle Filippine), neutrali verso il CSAT, che operano di nascosto a Tanoa e nelle Filippine (FIA di Arma base modificate). Addestramento: base, ma con alta motivazione
- **I pirati del Mare di Sulu**, ostili all’Alleanza Costiera e al CSAT, neutrali verso i ribelli islamici, che conducono attività criminali attorno alle isole. Addestramento: base (Syndikat di Arma base)

# EQUIPAGGIAMENTO CSAT VIPER GREEN

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

Team leader con AK15 GL e radio LR (prendere **LEADER**)

Fuciliere con fucile speciale Type 115 multicalibro 6,5 mm e 0,50 Beowulf e 3 cariche demolizione (prendere **RIFLE**)

Granatiere con AK15 GL (prendere **GRENADIER**)

Granatiere con lanciagranate semiauto Mk32 in caricatori da 6 (prendere **CARRISTA**)

Medico con AK15 con zaino grande (prendere **CORPSMAN**)

Fuciliere AT con AK15 con zaino grande per RPG-32 e 4 razzi HEAT (prendere **ATRIFLE**)

Fuciliere con AK15 con zaino grande (prendere **AMMO**) – Lo zaino è mezzo vuoto e va riempito con le munizioni più adatte alla squadra dalla cassa sul ponte (nastri MG, razzi, missili, cariche)

Tiratore con Cyrus 9,3 mm (prendere **MARKSMAN**)

MG leggera con Negev 7,62 mm (prendere **LMG**)

MG media con Navid 9,3 mm (prendere **HMG**)

Fuciliere JTAC con AK15 GL e designatore laser. (prendere **JTAC**). Vale anche come FO per artiglieria navale

Fuciliere con AK15 e terminale UAV (prendere **UAV**)

Tiratore con sniper pesante GMG-6 Lynx da 12,7 mm APDS (prendere **SNIPER**)

Fuciliere con AK15 con equipaggiamento per sniper, comprese sue munizioni (prendere **SPOTTER**)

Fuciliere con AK15 e lanciatore Metis ATGM con 1 missile (prendere **EOD**)

**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, è prevista la mod **DUI**. Tutti operatori dispongono inoltre di un GPS e data-link che consente di vedere la posizione dei loro compagni in mappa grazie al **Ctab**.

**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. Ha due modalità fuoco: una a 750 colpi/minuto per fuoco sostenuto e una attorno a 1200 colpi minuto con raffica da tre colpi per tiri mirati (come per AK-15).

Con raffiche prolungate può anche sfondare i vetri blindati, le torrette a comando remoto e i pneumatici dei veicoli leggermente corazzati, come il fenek o l'hunter. Demolisce facilmente le vetture. Può montare soppressore. Presenta un nastro da 150 colpi. La Navid è la mitragliatrice ideale per la squadra di supporto, ma 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 nel tiro. L'operatore che impiega l'arma ha anche a disposizione nello zaino un visore diurno e termico a lungo raggio con telemetro laser integrato.

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. Ideale per il combattimento nella foresta a distanze medio-brevi. Molto più pratica della Navid negli scontri a breve distanza o se sono richiesti continui spostamenti.

**Type 115** – Fucile d'assalto speciale in 6,5x39 mm, anche con soppressore. 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 10 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 l'Hunter. Demolisce facilmente le vetture e termina chiunque indossi protezioni individuali.

**AK-15** - Fucile d'assalto in 7,62x39 mm (l'AK-12 è in 5,54 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 granate HE in due secondi. Dispone di un'ottica 1x che va sempre regolata in alzo, con scale di 50 metri (pgup e pgdown). E' un'arma formidabile per sopprimere i nemici a distanze medio brevi, efficace fino a 300 m, ma il peso delle munizioni e gli ingombri non consentono di trasportare un fucile aggiuntivo, ma solo una pistola. Perfetto per gli scontri a breve distanza nella foresta, dove la posizione dei nemici è spesso incerta. Meglio assegnare munizioni aggiuntive al servente.

**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. L'operatore che impiega l'arma ha anche a disposizione nello zaino un visore diurno e termico a lungo raggio con telemetro laser integrato.

**GMG-6 Lynx** (Ghepard) – Fucile sniper antimateriale da 12,7x99mm. Con munizione perforante APDS può forare anche corazzati leggeri come il BTR-70 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, molto meglio a terra con bipode. Non può montare soppressore. L'operatore che impiega l'arma ha anche a disposizione nello zaino un visore diurno e termico a lungo raggio con telemetro laser integrato.

**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 moderni 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 AT-13** (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. Il suo impiego è ideale nella squadra di supporto

## INFORMAZIONI UTILI

- Il **terreno accidentato e il clima piovoso** non consentono di manovrare con mezzi pesanti. L'esercito delle Filippine dispone nell'area solo di Hummer e fuoristrada leggeri. La fanteria leggera delle Filippine impiega armi americane (M16, M4, Minimi, M60, AT4). L'attività aerea nemica è ridotta al minimo dai SAM dello Shenzen, ma sul fiume possono esserci **patrol boat** nemiche. La presenza di unità delle Filippine è segnata in mappa in verde; eventuali rinforzi verranno da lì.
- **Non c'è uno schema d'azione fisso.** A parte l'incursione su Obj. Mangrovia, che il comando CSAT ritiene essere una occasione da non perdere, il resto dell'operazione è a discrezione del comandante, che può infiltrare anche squadre da terra prima di incontrare i ribelli, approcciarli dal fiume o combinare le due modalità. È importante una certa discrezione: **gli scontri con l'esercito delle Filippine vanno ridotti al minimo** e solo in caso di minaccia al completamento della missione.
- Sul ponte della nave, vicino alla **bandiera rossa**, c'è una **cassa con munizioni** da attingere per gli **ammo bearer** (nastri MG, razzi RPG, granate, missili Metis, caricatori, a seconda del piano e le dotazioni delle squadre).
- Un **drone quadricottero Tyrant** da osservazione, partito dallo Shenzen (non è nello zaino dell'operatore UAV) e controllato dai giocatori, può svolgere una azione di scoperta avanzata lungo il fiume e l'area di operazioni.
- Il team 1 che deve andare in elicottero su **OBJ Mangrovia** è limitato a 9 operatori. Gli **elicotteri Ka-62** hanno **1+9 posti**, le **patrol boats** hanno **3+8 posti**
- La **patrol boat** sono protette dal fuoco delle armi portatili ma sono molto vulnerabili ai razzi. **Per evitare di essere colpiti da armi anticarro nel corso di uno scontro è importante manovrare ad alta velocità**, confidando sull'elevata agilità del mezzo e sulla **stabilizzazione dell'arma** per rispondere al fuoco. Ogni imbarcazione è armata con un lanciagranate automatico da 40 mm in torre stabilizzata e visore termico e con un minigun 7,62 mm. Sui mezzi sono presenti munizioni aggiuntive, anche per gli RPG-32
- Sullo **Shenzen DDG** trovano posto **2 elicotteri Ka-62**, armati con razzi, minigun o cannone da 23 mm binato e **6 Patrol boats**. Nella realtà la nave starebbe a 5-8 miglia dalla costa ma, vista la struttura della mappa, lo abbiamo messo più vicino
- Solo **JTAC** o il **Comando** possono richiedere il fuoco della **torre da 130 mm** dello Shenzen, che impiega solo munizioni HE. Il raggio massimo è indicato dalla linea in mappa nel briefing.
- Lungo le sponde del fiume, nella porzione Sud, quella più vicino al mare, si notano estese formazioni di **mangrovie**, alberi particolari, adattati acque salmastre. Sono piante bellissime e uniche al mondo, che sembrano camminare sulle radici, con un legno così solido e pesante da affondare. Attenzione perché non sono cespugli e possono bloccare le imbarcazioni e rendere molto difficoltosi i movimenti a piedi.
- Alzando gli occhi al cielo sopra la foresta può capitare di vedere la sagoma di un grande uccello. Mi piace pensare che sia una splendida **aquila delle Filippine** (*Pithecophaga jefferyi*), uno dei rapaci più fighi al mondo, che supera i 2 metri di apertura alare. Endemica di questo paese, è così grande e robusta da cacciare le scimmie. Se la osservate comunicatelo subito sul canale comando 31. Chiudo con questa notizia essenziale per la riuscita della missione.

## COMPOSIZIONE SQUADRE

Di seguito un possibile assetto per le varie squadre, pensato per il terreno e la missione.

Sottolineo possibile, perché ogni comandante e TL ha le sue preferenze. La missione non è stealth.

### TEAM 1

Composto da due fireteam che operano vicini, ma in modo indipendente (Ghost e Recon):

1 sniper  
1 spotter

1 TL  
1 HMG  
1 GL  
1 AT  
1 AB con razzi e nastri HMG  
1 MED

1 JTAC facoltativo

### TEAM 2

Squadra base

1 TL  
1 FTL  
2 LMG  
1 GL semiauto  
1 GL  
1 AT  
1 AB  
1 RFL  
1 MED

Niente MKS, sostituito da GL semi auto, più pratico nella foresta

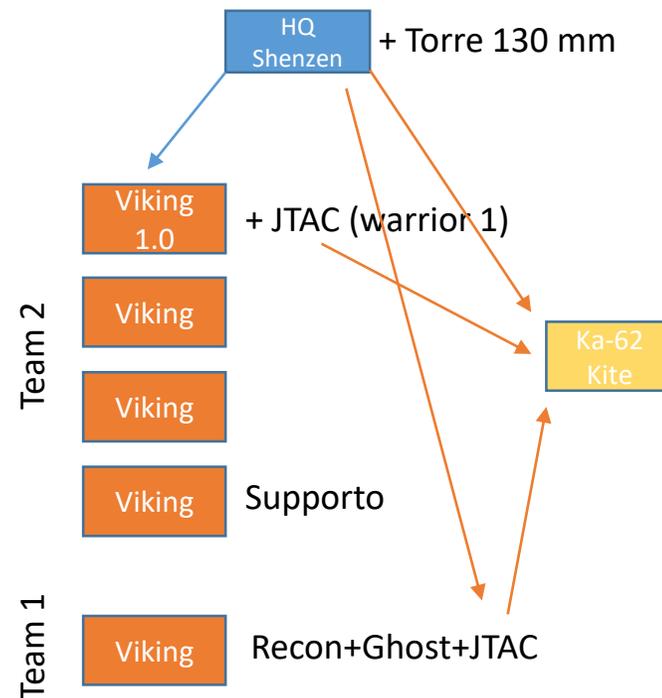
1 JTAC da assegnare a squadra comando

1 UAV quadricottero da assegnare a squadra comando. Facoltativo, se vi pesa usa lo zeus

### TEAM 2

Squadra supporto

1 TL  
1 FTL  
2 HMG  
1 MKS  
1 AT  
1 AT con Metis  
2-3 AB con Metis, razzi e nastri HMG  
1 MED



## **ARTIGLIERIA NAVALE – Call for fire semplificata**

La nave Shenzen è distante, a circa una dozzina di chilometri, e il fuoco della torre singola da 130 mm non è preciso: **CEP 100 m** = il 50% dei colpi entro i 100 metri dal bersaglio. Su Arma il *kill radius* di un proiettile è di circa 30 metri. Attenzione al fuoco vicino ad unità amiche. Cadenza di tiro 30 colpi al minuto, solo munizioni HE. Circa 200 colpi disponibili.

### **Due tipologie di fuoco con torre da 130 mm**

**Pre-planned fire – PPF** – Si possono indicare in anticipo i punti in mappa con codice PPF1, PPF2, ... e richiamare la missione al momento opportuno, specificando il numero dei proiettili.

Il fuoco arriva prima che con l'altra modalità ma il punto di impatto va indicato a inizio missione.

Tempo di risposta da richiesta ricevuta a splash per PPF = circa 60 secondi

*Esempio: Warrior a Shenzen – richiedo fuoco 10 colpi su PPF2 (segnato in mappa)*

**Fire for effect - FFE** – Indicare area di fuoco sulla mappa con numero di colpi. FFE1, FFE2...sempre specificando il numero di colpi. Il fuoco arriva almeno dopo rispetto all'altra modalità ma il punto di impatto può essere indicato al momento.

Tempo di risposta da richiesta ricevuta a splash per FFE = circa 120 secondi

*Esempio: Warrior a Shenzen – richiedo fuoco su punto FFE1 (segnato in mappa), 20 colpi*