

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.

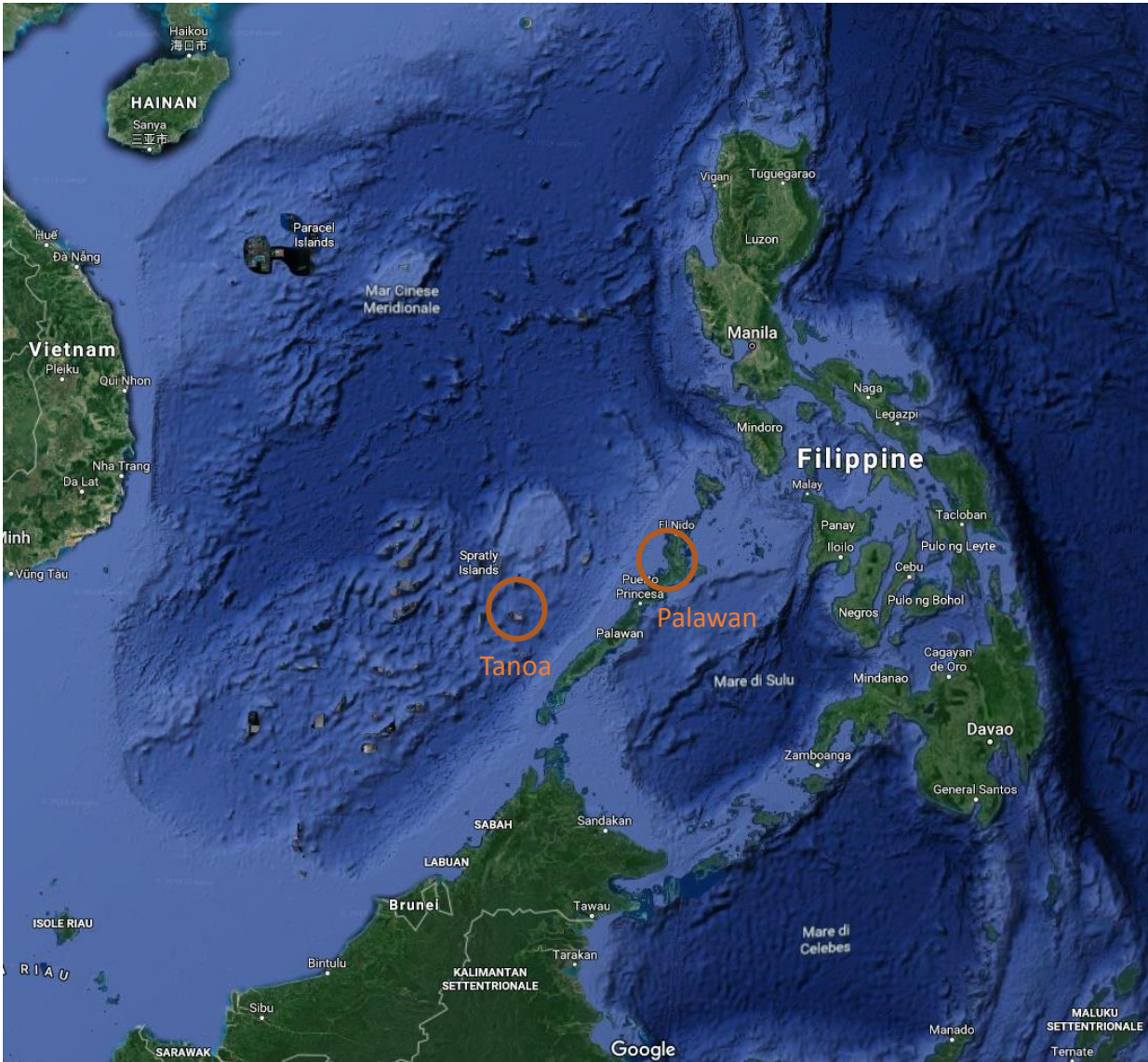


Introduzione geopolitica

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, lanciagranate 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 della tempesta. EP. 3: BLACKOUT

Campagna Forze Speciali CSAT Viper

Antefatto

L'azione di recupero degli agenti CSAT da parte di Viper Green e del cacciatorpediniere Shenzen lungo le coste delle Filippine (**Ep. 2 Cambio di programma**) ha fatto precipitare la situazione nel Mar Cinese Meridionale. Un'incursione aerea per affondare la nave è stata vanificata dalle sue difese, ma adesso l'Alleanza Costiera e il CSAT sono in conflitto aperto.

Il comando CSAT intende portare avanti subito **l'invasione di Tanoa**, precedendo lo spiegamento di rinforzi da parte dell'Alleanza Costiera. Uno dei punti di sbarco sarà **l'aeroporto secondario di La Rochelle**, ma prima dell'azione vanno rimossi il sistema di difesa aerea e di allarme sonar dell'isola. Al centro di Tanoa si trova infatti una batteria SAM Patriot PAC3 di Singapore, che l'Aviazione CSAT ha difficoltà a neutralizzare.

Le unità speciali di Viper Green devono quindi condurre più azioni in sequenza: **sabotare i sensori sottomarini della rete di allarme sonar** e le **stazioni a terra di supporto** e mettere fuori combattimento la **batteria di Patriot**, per poi procedere verso l'aeroporto per **eliminare alcune unità anticarro e antiaeree** sulle alture, prima dello sbarco della Fanteria di Marina CSAT. Approfittando di una battaglia aerea della sera precedente, due squadre Viper sono già state lanciate con il paracadute sull'isola, a Sud dell'aeroporto per attaccare la batteria SAM. Un'altra squadra, partendo dal sommergibile S93 Cheng con i veicoli subacquei SDV, si occuperà del cavo sottomarino e delle stazioni costiere, per poi supportare le altre unità CSAT nell'attacco a La Rochelle.

Prima della tempesta. EP. 3: BLACKOUT

Campagna Forze Speciali CSAT Viper

Attività

Partenza di primo mattino, ore 06

Meteo variabile

TEAM 1 (20 + operatori)

1. Avvicinamento da precedente punto di infiltrazione Infil Team 1 verso Comms Bravo, evitando le pattuglie dell'Esercito di Singapore.
2. Distruggere il radar della **batteria SAM** Patriot PAC-3 di Singapore su Comms Bravo, oltre ai sistemi **CIWS Praetorian**
3. Trasferimento a piedi nei pressi dell'aeroporto di La Rochelle
4. **Eliminare unità AT e AA** di Singapore appostate sopra l'aeroporto di La Rochelle, prima dello sbarco CSAT con elicotteri ed hovercraft
5. Assistere le unità CSAT sbarcate nella **conquista dell'aeroporto** con l'aiuto di **Manta UGV**.
6. Resistere a eventuali **contrattacchi** delle unità di Filippine e Singapore

TEAM 2 (solo 8 operatori)

1. Infiltrazione sottomarina con 2 SDV da sommergibile S93 Cheng
2. Cercare il **cavo sottomarino SOSUS** esposto presso il relitto della Samburu su un fondale di circa 30 metri a Nord di Tanoa. Attenzione agli squali!
3. Sabotare il cavo sottomarino con gli appositi strumenti (tool).
4. Approdare sull'isola di Senafu West e **sabotare il centro di manutenzione** del cavo con esplosivi, gestito dall'Esercito di Singapore.
5. Sabotare **l'archivio dei dati sonar SOSUS** della stazione di controllo presidiata dai contractor Theseus.
6. Esfiltrare a nuoto e poi con SDV e **raggiungere Team 1** per coordinarsi nell'attacco all'aeroporto di La Rochelle



Mapa della costa Nord di Tanoa con gli obiettivi segnati dalla X cerchiata e i punti di infiltrazione Infil per i due team. Le sfere verde sono quelle dove si concentrano più forze nemiche.

Area Relitto Samburu



Isola di Senafu, Est ed Ovest, a Nord di Tanoa, con gli obiettivi: stazione di **controllo** e **manutenzione** rete **SOSUS**, relitto **Samburu** con cavo sottomarino che emerge dal fondale

60

Relitto Samburu
- 35 metri

Relitto Samburu a Nord di Tanoa, con posizione cavo SOSUS evidenziata dalla traccia verde. Il cavo è emerso dal fondale in questo punto e può essere attaccato



Stazione di manutenzione dell'impianto SOSUS (cavi, sonar) sull'Isola di Senafu – Ovest. Vanno messi fuori combattimento almeno 2 dei 3 obiettivi



Stazione SOSUS sull'isola di Senafu – Est, protetta dai contractor Theseus che alloggiano nel villaggio a Sud. Gli archivi con i dati sonar sono nel capannone centrale



Batteria SAM Patriot PAC3 di Singapore, fotografata da un informatore sul Monte Tanoa, non accessibile a Viper per eccessiva presenza nemica. Particolare del radar da mettere fuori uso – freccia rossa – con RPG, missile Metis, carica demolizione



Aeroporto de La Rochelle con obiettivi: unità AA e AT in area 1 (alta priorità) e area 2 (bassa priorità) da neutralizzare prima dello sbarco CSAT

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 aggiuntive e armi anticarro. Mod: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=962772573>